

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Menurut Sukmadinata (2012, hlm.52), metode penelitian adalah rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Agar proses pemerolehan data dapat terkendali, berikut ini merupakan pemaparan metode dan desain penelitian yang digunakan.

##### **3.1.1 Metode Penelitian**

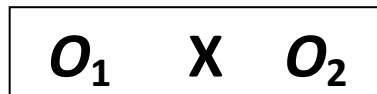
Sukmadinata (2012, hlm.203) juga mengemukakan beberapa macam penelitian eksperimental, yaitu : (1) eksperimen murni, (2) eksperimen kuasi, (3) pra-eksperimen, dan (4) subjek-tunggal. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen atau *pre-experimental design*.

##### **3.1.2 Desain Penelitian**

Sehubungan dengan penjelasan di atas, Sugiyono (2015, hlm.110-111) mengemukakan bahwa pada metode pra-eksperimen terdapat beberapa macam desain penelitian, diantaranya yaitu :

- a) *One-Shot Case Study*  
Terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (*Treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasilnya adalah sebagai variable dependen)
- b) *One-Group Pretest-Postest*  
Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.
- c) *Intact-Group Comparison*  
Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan)

Untuk itu, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest* dengan pola desain sebagai berikut :



Keterangan :

$O_1$  : *pretest* (tes yang diberikan sebelum *treatment*)

$X$  : *treatment* (permainan *Paire Minimale* dalam pembelajaran bahasa Perancis)

$O_2$  : *posttest* (tes yang diberikan setelah *treatment*)

(Arifin, 2011, hlm.77)

### 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2015, hlm.117). Kemudian, menurut Arikunto (2006, hlm.131) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

#### 3.2.1 Populasi

Di dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah karakteristik keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI tahun akademik 2016/2017.

#### 3.2.2 Sampel

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini mengacu pada pedoman penentuan jumlah sampel menurut Roscoe (1975) dalam Uma Sekaran (2006, hlm.252) sebagai berikut :

- 1) Sebaiknya ukuran sampel di antara 30 s/d 500 elemen.
- 2) Jika sampel dipecah lagi ke dalam subsample (laki/perempuan, SD/SLTP/SMU, dsb.), jumlah minimum sub sampel harus 30.

- 3) Pada penelitian multivariate (termasuk analisis regresi multivariate) ukuran sampel harus beberapa kali lebih besar (10 kali) dari jumlah variable yang akan dianalisis.
- 4) Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, dengan pengendalian yang ketat, ukuran sampel bisa antara 10 s/d 20 elemen.

Berdasarkan teori di atas, maka sampel dari penelitian ini adalah karakteristik keterampilan berbicara bahasa Perancis dari 30 orang mahasiswa. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling*.

### 3.3 Lokasi Penelitian

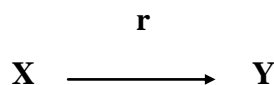
Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia. Jl. Dr. Setiabudhi no.229 Bandung, Jawa Barat.

### 3.4 Variabel Penelitian

Peneliti telah menentukan dua variabel yang terdiri dari variabel bebas dan variable terikat, yaitu :

- a) Variabel bebas dari penelitian ini adalah teknik permainan *paire minimale*.
- b) Variabel terikat dari penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Perancis.

Keterkaitan antara variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

X : Teknik permainan *paire minimale*

Y : Keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa

r : Koefisien variable X terhadap Y (hubungan antara penggunaan teknik permainan *paire minimale* terhadap keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa)

### 3.5 Definisi Operasional

- 1) Teknik Permainan

Andini Nur Prianti, 2016

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN PAIRE MINIMALE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS**

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

Secara umum, teknik didefinisikan sebagai suatu kiat, siasat, atau penemuan yang digunakan untuk menyelesaikan serta menyempurnakan suatu tujuan langsung (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011, hlm.66). Sedangkan permainan atau *game* adalah “*fun activities that promote interaction, thinking, learning, and problem solving strategies*” (Talak-Kiryk, 2010, hlm.4), yakni “permainan adalah kegiatan menyenangkan dengan proses interaksi, proses berpikir, proses belajar, dan strategi pemecahan masalah”. Teknik permainan dalam penelitian ini merupakan suatu penjabaran dari sebuah cara atau sistem yang berakar pada metode permainan untuk membuat kegiatan dalam pembelajaran lebih menyenangkan dengan melibatkan proses interaksi, proses berpikir, proses belajar dan strategi memecahkan masalah.

## 2) *Paire Minimale*

Pasangan minimal atau *Paire Minimale*, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008) adalah dua ujaran yang salah satu unsurnya berbeda. Adapun definisi lainnya yaitu “*two words within a language which have different meanings but vary in one sound segment only*” [dua kata dalam suatu bahasa yang memiliki arti berbeda tetapi bervariasi hanya dalam satu segmen bunyi] (Fromkin, Blair, & Collins, 2000, hlm.249). Teknik permainan dalam penelitian ini adalah teknik permainan *paire minimale* yang berupa permainan kartu untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan melatih pelafalan melalui pengucapan kata yang bunyinya serupa tapi tak sama. Contohnya dalam bahasa Perancis yaitu antara kata *fin* dan *vin*, atau bunyi *liaison* pada *vous avez* dan *vous savez*. Jadi, *paire minimale* atau pasangan minimal, dalam penelitian ini merupakan sebuah teknik permainan memasang kartu.

## 3) Keterampilan Berbicara

Dalam pembelajaran bahasa, berbicara termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa (Valette, 1975, hlm.8). Unsur-unsur pembentuk keterampilan berbicara terdiri atas *le fond* (isi), *la forme* (bentuk), dan *la*

*prononciation* (pelafalan) (Tagliante, 2005, hlm.65). Adapun yang dimaksud keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara yang terfokus pada tataran pelafalan kata-kata dalam kalimat. Karena berdasarkan teori di atas, pelafalan atau *prononciation* juga berperan sebagai salah satu unsur keterampilan berbicara.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Arikunto (2006, hlm.160) mendefinisikan instrumen penelitian sebagai alat atau fasilitas untuk mengumpulkan data untuk hasil yang lebih mudah dan lebih baik, artinya data tersebut lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 3.6.1 Tes

Sudjana (2005, hlm.100) menyatakan bahwa “tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, lisan atau perbuatan”. Dalam penelitian ini, tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar mahasiswa mengenai keterampilan berbicara bahasa Perancis sebelum dan sesudah menggunakan permainan *paire minimale*. Tes yang digunakan merupakan tes untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam melafalkan kalimat bahasa Perancis. Sebelum melaksanakan tes, peneliti merancang dan merumuskan terlebih dahulu kisi-kisi soal tes yang akan diujikan. Kisi-kisi soal dibuat berdasarkan domain kognitif teori Taksonomi Bloom (Forehand, 2005, hlm.3) :

#### Gambar 3.1 Tingkatan Domain Kognitif Taksonomi Bloom



Berdasarkan tingkatan tersebut, sehubungan dengan mahasiswa yang merupakan pembelajar bahasa Perancis tingkat dasar, peneliti memilih kategori “remembering” atau aspek ingatan (K1), yang merupakan kemampuan menyebut ulang atau menghafal (Munthe, 2009, hlm.36). Berikut ini merupakan kisi-kisi tes yang akan diberikan :

**Tabel 3.1** Kisi-kisi Tes

Jenis Soal	Aspek Kompetensi Tes	Jumlah soal	Alokasi Waktu/Soal	Bobot Skor/Soal
Menyebutkan	K1	20	30 detik	5
<b>Total</b>			<b>10 menit</b>	<b>100</b>

Oleh karena yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah pelafalan dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis, maka peneliti menggunakan komponen penilaian pelafalan yang menjadi salah satu unsur keterampilan berbicara seperti berikut ini :

**Tabel 3.2** Kriteria Penilaian Pelafalan

Kriteria	Nilai
<i>Peu de traces d'accent étranger</i> [Ucapan mendekati standar]	5
<i>Toujours intelligible, malgré un accent spécifique</i> [Ucapannya dapat dipahami walaupun terdengar aksen tertentu]	4

Andini Nur Prianti, 2016

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN PAIRE MINIMALE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS**

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

<i>Difficultés de prononciation qui exigent une attention soutenue et conduisent quelquefois au malentendu</i> [Terdapat kesalahan ucapan yang perlu diperhatikan dan mengarah pada kesalahpahaman]	3
<i>Très difficile à comprendre à cause de sa prononciation. On doit souvent lui demander de répéter</i> [Ucapan sangat sulit dimengerti, sehingga perlu diulang]	2
<i>Difficultés de prononciation si graves que le discours est pratiquement inintelligible</i> [Terdapat banyak kesalahan sehingga ucapan tidak dapat dipahami]	1

(Tagliante, 2005, hlm.200)

Kemudian untuk mempermudah dalam mengolah data, hasil tes dari masing-masing mahasiswa dihimpun dengan menggunakan rubrik penilaian berikut ini :

**Tabel 3.3** Rubrik Penilaian Mahasiswa

No.	Soal	Transkripsi Fonetik	Jawaban Mahasiswa	Skala Nilai (1-5)					Keterangan
				1	2	3	4	5	
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									

(Diadaptasi dari : Suciaty, 2014)

### 3.6.2 Angket

Tidak hanya terbatas pada tes, peneliti mendistribusikan angket. Angket adalah “sebuah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui (Arikunto, 2010, hlm.151) Pertanyaan yang diajukan dalam angket berhubungan dengan kesulitan pelafalan bahasa Perancis, teknik permainan *paire*

Andini Nur Prianti, 2016

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN PAIRE MINIMALE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS**

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

*minimale*, tanggapan mahasiswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Paire Minimale*, dan lain sebagainya. Kisi-kisinya adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4** Kisi-kisi angket

No.	Aspek yang diteliti	Nomor soal	Jumlah
1.	Pendapat mahasiswa tentang bahasa Perancis	1, 2	2
2.	Pendapat mahasiswa mengenai kegiatan berbicara dan pelafalan bahasa Perancis	3	1
3.	Kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam pelafalan bahasa Perancis	4, 5,6	3
4.	Usaha mahasiswa untuk melatih pelafalan bahasa Perancis	7, 8, 9	3
5.	Pengetahuan dan pengalaman mahasiswa mengenai teknik permainan <i>paire minimale</i>	10, 11, 12	3
6.	Pendapat mahasiswa tentang penggunaan teknik permainan <i>paire minimale</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	13, 14, 15	3
7.	Kelebihan dan kekurangan teknik permainan <i>paire minimale</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	16, 17, 18, 19	4
8.	Saran perbaikan untuk penggunaan teknik permainan <i>paire minimale</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	20	1
<b>Jumlah keseluruhan pertanyaan</b>		<b>20</b>	<b>20</b>

### 3.7 Validitas dan Reliabilitas

Margono (2014, hlm. 186) mengemukakan bahwa dalam mengukur validitas, perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan instrumen. Validitas diperlukan untuk mengukur kelayakan instrumen, sehingga dapat diketahui apakah instrumen tersebut dapat dipakai dalam penelitian atau tidak. Sementara itu, menurut Sukmadinata (2012, hlm.229), suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, apabila instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan diuji keabsahannya melalui dosen tenaga ahli penimbang (*expert judgement*).

Andini Nur Prianti, 2016

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN PAIRE MINIMALE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS**

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



### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap persiapan pengumpulan data, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Melakukan studi pustaka sebagai proses pengumpulan data dalam rangka menambah informasi yang berkaitan dengan penelitian. Baik yang bersumber dari buku, internet, atau sumber-sumber tertulis lainnya yang relevan.
- 2) Menyusun instrumen penelitian berupa Satuan Acara Perkuliahan (SAP), kisi-kisi angket, kisi-kisi soal tes, soal tes, lembar jawaban, kisi-kisi penilaian tes, dan lembar penilaian tes.
- 3) Mengonsultasikan seluruh instrumen penelitian kepada Dosen Pembimbing Utama dan Dosen Pembimbing Pendamping guna mendapatkan instrumen penelitian yang baik dan sesuai.
- 4) Setelah mendapatkan persetujuan dan pengesahan dari kedua Dosen Pembimbing, selanjutnya peneliti meminta penilaian uji kelayakan instrumen penelitian kepada dosen tenaga ahli penimbang (*expert judgement*) hingga mendapat instrumen yang layak dan valid.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan pengumpulan data, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Melaksanakan pretes  
Mahasiswa diberi tes melafalkan kalimat bahasa Perancis.
- 2) Melaksanakan perlakuan  
Mahasiswa diberikan perlakuan atau perlakuan berupa teknik permainan *paire minimale* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis pada tataran pelafalan.
- 3) Melaksanakan pascates  
Mahasiswa kembali diberikan tes keterampilan berbicara bahasa Perancis untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan perlakuan.
- 4) Mendistribusikan angket

Mahasiswa diberikan angket untuk mengetahui pendapat mereka tentang kelebihan dan kekurangan teknik permainan *paire minimale* terhadap pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

Untuk menghimpun dan mengolah data penelitian, peneliti melakukan studi pustaka dan mengolah data yang telah diperoleh berdasarkan instrumen sebelumnya.

### **3.8.1 Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan sebagai upaya peneliti untuk menambah informasi. Teori-teori yang digunakan diperoleh dari artikel ilmiah, buku, *e-book*, *e-journal*, internet, repository, dan sumber lainnya yang terpercaya dan relevan dengan penelitian yang dilakukan.

### **3.8.2 Tes**

Tes yang digunakan pada pretes dan pascates merupakan tes melafalkan kata-kata dalam kalimat yang terdiri dari 20 soal. Peneliti menggunakan kriteria penilaian pelafalan dan rubrik penilaian yang telah dijelaskan sebelumnya pada bagian instrumen.

### **3.8.3 Angket**

Peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data mengenai pengalaman belajar mahasiswa setelah menggunakan teknik permainan *paire minimale*. Hasil dari angket tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus tertentu yang dijelaskan pada bagian teknik analisis data.

## **3.9 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh mahasiswa atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2015, hlm.207). Dalam mengolah data hasil tes dan angket peneliti menggunakan beberapa rumus, yakni sebagai berikut.

### **3.9.1 Tes**

Untuk mengolah data tes, peneliti menggunakan rumus-rumus berikut ini yang dikemukakan oleh Arikunto (2006, hlm.263) :

- 1) Mencari nilai rata-rata (*mean*) dari nilai *pre-test*

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Nilai rata-rata tes

$\sum x$  : Jumlah total nilai tes

$N$  : Jumlah peserta

- 2) Mencari rata-rata (*mean*) dari nilai *post-test*

$$\bar{y} = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan :

$\bar{y}$  : Nilai rata-rata tes

$\sum y$  : Jumlah total nilai tes

$N$  : Jumlah peserta

- 3) Mencari selisih (*gain*) antara variable  $x$  dan  $y$

$$d = y - x$$

Keterangan :

$d$  : Selisih variabel  $x$  dan  $y$

$y$  : Nilai *post-test*

$x$  : Nilai *pre-test*

- 4) Rata-rata selisih nilai *pre-test* dan *post-test*

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

$M_d$  : *Mean* selisih variabel x dan y

$\sum d$  : Jumlah selisih dari variabel x dan y

$N$  : Jumlah peserta

5) Deviasi masing-masing subjek :

$$Xd + d - M_d$$

Keterangan :

$Xd$  : Deviasi masing-masing subjek

$d$  : Selisih variabel x dan y

$M_d$  : *Mean* dari *pre-test* dan *post-test*

6) Menghitung taraf signifikasi

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^{2d}}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

$d$  :  $\bar{y} - \bar{x}$

$M_d$  : *Mean* dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

$Xd$  : Deviasi masing-masing subjek

$\sum Xd^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

$N$  : Jumlah sampel

### 3.9.2 Angket

Andini Nur Prianti, 2016

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN PAIRE MINIMALE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS**

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

Untuk menghitung data angket, peneliti akan menggunakan teknik menghitung persentase angket melalui rumus :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi alternatif jawaban

n : Jumlah responden

(Arikunto, 2009 , hlm.263)

Setelah itu, data hasil perhitungan ditafsirkan dengan menggunakan kategori interpretasi persentase berikut ini :

**Tabel 3.5** Interpretasi Perhitungan Persentase Angket

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

(Sudjana, 2005, hlm.131)

### 3.10 Prosedur Penelitian

Agar penelitian dapat terlaksana dengan baik, peneliti menyusun tahapan-tahapan tertentu. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Pelaksanaan ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Andini Nur Prianti, 2016

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN PAIRE MINIMALE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS**

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

### 3.10.1 Tahap Persiapan

1) Melakukan kajian pustaka

Peneliti mencari berbagai teori yang relevan dengan penelitian yang akan diajukan melalui proposal penelitian. Teori-teori tersebut diperoleh peneliti dari artikel ilmiah, buku, *e-book*, *e-journal*, internet, repository, dan berbagai sumber lainnya.

2) Menyusun proposal penelitian

Setelah mendapat teori-teori yang diperlukan, peneliti menyusun tahapan penelitian secara sistematis ke dalam proposal penelitian.

3) Mengajukan proposal penelitian

Proposal penelitian yang telah dibuat diuji kelayakannya melalui Seminar Proposal Skripsi. Apabila proposal tersebut diterima untuk menjadi bahan penelitian, maka dapat diteruskan menjadi sebuah skripsi

4) Membuat dan menyusun instrumen penelitian

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu diuji kelayakannya sebelum digunakan di lapangan. Instrumen dalam penelitian ini berupa Satuan Acara Perkuliahan (SAP), tes, dan angket. Kemudian, mengesahkan seluruh instrumen penelitian melalui dosen tenaga ahli penimbang ahli (*expert judgement*).

5) Persiapan media pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan kartu yang digunakan dalam teknik permainan *paire minimale*. Kartu tersebut yang berisi pasangan minimal bahasa Perancis. Peneliti mempersiapkan desain kartu dan melakukan konsultasi kepada Dosen Pembimbing.

### 3.10.2 Tahap Pelaksanaan

1) Melaksanakan prates kepada mahasiswa, untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa.

2) Melaksanakan perlakuan kepada mahasiswa berupa teknik permainan *paire minimale*. Perlakuan dilaksanakan sebanyak dua kali dengan skenario pembelajaran berikut ini :

a) Kegiatan Awal

Mahasiswa dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran. Kemudian pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran, dan menanyakan sejauh mana pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya mengenai pelafalan. Setelah itu, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan SAP (Satuan Acara Perkuliahan), dan memberikan tes berupa soal menyebutkan pasangan kata sebagai prates yang hasilnya dapat menjadi tolak ukur sejauh mana kemampuan melafalkan mahasiswa.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, mahasiswa diberikan perlakuan (*treatment*) berupa teknik permainan *paire minimale* dengan tahapan sebagai berikut :

- Peneliti menjelaskan teknik permainan *paire minimale*
- Pembelajar di dalam kelas dibagi menjadi dua sampai delapan kelompok;
- Permainan dimulai dengan salah satu anggota kelompok yang menyebutkan salah satu kata *paire minimal* yang terdapat pada kartu;
- Pembelajar lain dalam kelompok mulai mencari pasangan kartunya, yaitu kartu yang memiliki bunyi yang sesuai dengan *paire minimale* yang telah disebutkan sebelumnya. Untuk mengetahui benar atau salah pasangan kartu yang telah dipilih, pembelajar tersebut melafalkan kosakata pada kartu yang ia miliki. Contohnya, ketika salah satu pembelajar menyebutkan kata *poisson* [pwasõ], maka pembelajar lain menyebutkan *paire minimale* dari kata tersebut yaitu *poison* [pwazõ] dengan benar;

- Setiap pembelajar harus berkonsentrasi untuk dapat meyimak kata yang disebutkan agar mereka tidak memberikan kartu yang salah;
- Pembelajar lain yang tidak terlibat dalam pertukaran kartu ikut serta mendengarkan dengan seksama untuk berjaga-jaga apabila suatu saat kartu yang mereka miliki disebutkan;
- Apabila terjadi kesalahan pada saat melafalkan kata, maka kesempatan diberikan kepada pembelajar lain.
- Permainan terus berlanjut hingga semua kartu terkumpul dengan pasangan kata yang tepat. Kelompok yang dapat mengumpulkan pasangan kartu *paire minimale* paling cepat merupakan pemenangnya.

c) Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan, peneliti dan mahasiswa melakukan *review* mengenai perlakuan yang telah dilaksanakan lalu bersama-sama mengambil kesimpulan.

- 3) Melaksanakan pascates kepada mahasiswa, untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah diberikan perlakuan. Tes yang diberikan merupakan tes melafalkan kalimat bahasa Perancis yang direkam oleh peneliti dengan alat perekam suara.
- 4) Mendistribusikan angket kepada mahasiswa sebagai responden untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan teknik permainan *paire minimale* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis

### 3.10.3 Tahap Pengolahan Data

- 1) Verifikasi data



Peneliti mengecek kembali kelengkapan data, seperti identitas sampel, jumlah data, hasil pengisian angket dari responden, dan memeriksa tes yang telah direkam sebelumnya.

2) Tabulasi data

Pada tahap ini peneliti merekap dan menelaah data yang telah diperoleh.

3) Melakukan *scoring*

Setelah merekap semua data, peneliti melakukan penilaian dengan memperhatikan kategori skor yang telah ditetapkan sebelumnya.

4) Analisis data

Peneliti membahas hasil penelitian dari data yang telah dihitung dan diperoleh sesuai dengan teori yang digunakan.

5) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

6) Mengajukan saran dan rekomendasi.