

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan tentang metode dan desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian. Hal ini mencakup pembahasan mengenai metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, lokasi penelitian, variabel yang berkaitan, definisi operasional, validitas, teknik pengumpulan data, dan prosedur penelitian. Berikut penjelasan mengenai hal-hal tersebut di atas.

3.1 Metode dan Desain Penelitian

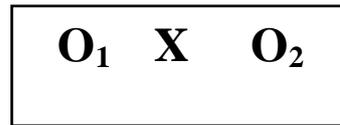
3.1.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2014, p.2) mengemukakan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sementara itu, metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2014, p.72). Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (Sugiyono, 2012, p.74). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen yang bertujuan untuk membuktikan hipotesis terhadap teknik permainan tradisional pada pembelajaran.

3.1.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *One Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat suatu kelompok yang diberi prates (O_1), kemudian diberikan perlakuan (X) dengan teknik permainan tradisional Ular Naga dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis dan selanjutnya diberikan pascates (O_2) kemudian dikaji hasilnya. Bentuk ini dapat digambarkan seperti skema sebagai berikut:

Gambar 3.1



(Sugiyono, 2014, p.75)

Keterangan:

- O₁** : Nilai prates, yakni dengan memberi tes berbicara untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa sebelum perlakuan.
- X** : Perlakuan yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pembelajaran berbicara bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan tradisional Ular Naga.
- O₂** : Nilai pascates, memberikan tes untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa setelah diberikan perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Agar pembahasan lebih sistematis dan terarah sesuai dengan tujuan penelitian, maka peneliti menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan populasi dan sampel penelitian ini sebagai berikut:

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah suatu kelompok yang dipilih oleh peneliti untuk dijadikan subjek penelitian atas dasar suatu kelompok tersebut mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi adalah wilayah penelitian generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014, p.80).

Populasi dalam penelitian ini adalah karakteristik keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa kelas SMAN 6 Cimahi Kelas XI IPS Tahun Ajaran 2016/2017.

3.2.2 Sampel Penelitian

Arikunto (2013, p.174) memaparkan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Kemudian, Sugiyono (2014, p.81) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berkesinambungan dengan jumlah sampel, Sudjana (2004, p.84) mengungkapkan bahwa “Tidak ada ketentuan yang baku atau rumus pasti, sebab keabsahan sampel terletak pada sifat dan karakteristiknya, mendekati populasi atau tidak”. Sedangkan menurut Sekaran (2006, p.252) bahwa pedoman penentuan jumlah sampel adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya ukuran sampel di antara 30 s/d 500 elemen.
2. Apabila sampel dipecah lagi ke dalam sub sampel (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 variabel yang akan dianalisis.
4. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, dengan pengendalian yang ketat, ukuran sampel bisa antara 10 s/d 20 elemen.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti akan menggunakan pedoman penentuan jumlah sampel, yakni sebaiknya 30 s/d 500 elemen. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah karakteristik keterampilan berbicara bahasa Perancis dari 33 siswa SMAN 6 Cimahi Kelas XI IPS 6 Tahun Ajaran 2016/2017.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Lokasi penelitian yang dimaksud adalah di SMAN 6 Cimahi yang berlokasi di jalan Melong Raya, Cimahi.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2014: 38) menyatakan bahwa variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sesuai pernyataan di atas, maka variabel di dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. Variabel Bebas (Variabel X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik permainan tradisional Ular Naga.

b. Variabel Terikat (Variabel Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbicara bahasa Perancis siswa.

3.5 Definisi Operasional

3.5.1 Permainan Tradisional

Menurut Sukintaka (1998, p.102) bahwa permainan daerah atau permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan berpengaruh langsung terhadap: (1) kesegaran jasmani anak, (2) meningkatkan budi pekerti, (3) perkembangan sosial anak, (4) pembangkit rasa ketuhanan. Dalam penelitian ini, teknik permainan tradisional yang digunakan adalah permainan Ular Naga, jika di tanah Sunda disebut *Oorayan*, sedangkan di tanah Jawa disebut *sepur-sepuran* atau *kereta-keretaan*.

3.5.2 Permainan Ular Naga

Permainan Ular Naga adalah jenis permainan tradisional yang mana para pemainnya membentuk ular-ularan (Husna, 2009). Permainan Ular Naga merupakan permainan anak-anak yang dimainkan sekitar 8 orang atau lebih, lebih banyak lebih baik, sehingga membuat si kepala ular kesulitan mengejar mangsa (Sukirman, 2004).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik permainan Ular Naga sebagai pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa kelas XI IPS 6 SMAN 6 Cimahi Tahun Ajaran 2016/2017.

3.5.3 Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu cara manusia untuk mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan perasaan secara lisan melalui kata-kata untuk menyampaikan informasi kepada lawan bicara. Gallison dan Coste (1976, p.386) mengungkapkan bahwa *“l’oral dispose souvent de moyens linguistiques,*

paralinguistique, extra-linguistique inconnus à l'écrit: l'intonation, les mimiques, les geste, la situation d'énonciation dans son ensemble peuvent véhiculer des éléments de message". [Berbicara memiliki cara-cara linguistik, paralinguistik, ekstralinguistik yang dimiliki dalam menulis, seperti intonasi, mimik, gerak tubuh, lafal yang secara bersamaan dapat menyampaikan pesan].

Dalam penelitian ini, peneliti lebih mengkhususkan pada keterampilan berbicara bahasa Perancis pada tingkat A1 Junior dalam mengungkapkan gagasan dan ide serta mampu berdialog melalui tes wawancara.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012, p.102). Senada dengan pendapat tersebut, Arikunto (2006, p.101) menyatakan bahwa instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen-instrumen berikut ini.

3.6.1 Tes

Menurut Arikunto (2006, p.193) "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". Tes yang digunakan adalah tes bahasa. Sesuai yang diungkapkan oleh Djiwandono (2011, p.12) bahwa "tes adalah suatu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang bersifat abstrak, tidak kasat mata, tidak kongkrit, seperti kemampuan berfikir, kemampuan mengingat, serta kemampuan berbicara atau kemampuan menulis dan kemampuan-kemampuan bahasa lain".

Tes yang digunakan oleh peneliti yaitu untuk mengukur keterampilan berbicara dalam bahasa Perancis. Peneliti memberikan dua kali tes yaitu tes awal (prates) dan tes akhir (pascates) dan meminta siswa dalam mengungkapkan gagasan dan ide serta menjawab pertanyaan secara lisan dan spontan dengan menggunakan kalimat sederhana bahasa Perancis pada tingkat A1 dengan

menggunakan teknik permainan tradisional Ular Naga. Tema yang diberikan dalam tes berbicara ini adalah kegiatan waktu senggang (*les loisirs*) kepada siswa kelas XI IPS 6 SMAN 6 Cimahi Tahun Ajaran 2016/2017. Berikut kisi-kisi soal tes tersebut.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Soal

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas / Semester	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami perintah yang diberikan mengenai kegiatan di waktu senggang (<i>les loisirs</i>) - Menguasai strategi komunikasi lisan dalam ragam bahasa sederhana setara tingkat A1 	<p>Mampu melakukan praktik berbicara mengenai kegiatan waktu di senggang (<i>les loisirs</i>)</p>	XI IPS/6	<i>Les Loisirs</i>	<p>Menjawab soal lisan mengenai kegiatan di waktu senggang (<i>les loisirs</i>) dengan sub tema <i>écouter de la musique</i> pada saat prates dan berolahraga (<i>faire du sport</i>) pada saat pascates</p>	<p><i>Product ion</i> <i>Orale</i> (tes lisan wawan cara terstruktur/ <i>éntretie n dirigé</i>)</p>

	junior DELF CECRL.					
--	--------------------------	--	--	--	--	--

Berikut ini adalah format penilaian pembelajaran berbicara bahasa Perancis tingkat pemula (A1):

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Berbicara

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	<i>Compréhension : Les informations, la compréhension de la consigne</i> (informasi dan pemahaman terhadap perintah)					
2.	<i>Performance globale : Fluidité, attitude, vitesse</i> (kelancaran, sikap, kecepatan)					
3.	<i>Correction phonétique : Prononciation</i> (pelafalan)					
4.	<i>Lexique appropie : Vocabulaire</i> (kosakata)					
5.	<i>Structures simples correctes Grammaire</i> (tata bahasa)					

(Tagliante (2005, p. 68))

Berikut ini merupakan tabel rincian atau komponen penilaian untuk setiap aspek, yaitu:

Tabel 3.3
Komponen Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai
1.	<i>Compréhension : Les informations, la compréhension de la consigne</i> (informasi dan	Mengerti seluruhnya tanpa kesulitan.	5
		Memahami hampir seluruhnya, meskipun terkadang masih harus ada pengulangan.	4

	pemahaman terhadap perintah)	Memahami sebagian besar percakapan sederhana, namun perlu penjelasan perlahan dan pengulangan.	3
		Kesulitan memahami percakapan sederhana dan perlu penjelasan yang perlahan dan sering terjadi pengulangan.	2
		Tidak dapat memahami percakapan sederhana sama sekali.	1
2.	<i>Performance globale :Fluidité, attitude, vitesse</i> (kelancaran, sikap, kecepatan)	Pembicaraan sangat lancar dan terstruktur seperti layaknya penutur asli.	5
		Pembicaraan lancar, namun sesekali kurang dan berbicara sedikit karena dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan bahasa.	4
		Pembicaraan kurang lancar, masih ragu-ragu, dan kalimat tidak lengkap dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan bahasa.	3
		Pembicaraan kurang lancar, masih ragu-ragu. Sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas.	2
		Pembicaraan sangat tersendat-sendat sehingga menyebabkan pembicaraan benar-benar tidak dapat berlangsung	1
3.	<i>Correction phonétique : Prononciation</i> (pelafalan)	Ucapan sudah standar.	5
		Ucapan jelas, walaupun terdengar jelas ia memiliki aksen tertentu tetapi tidak mengganggu pembicaraan.	4
		Pengaruh ucapan asing (dialek daerah) dan kesalahan ucapan tidak menyebabkan kesalahpahaman.	3
		Pengaruh ucapan asing (dialek daerah) memaksa orang mendengarkan dengan teliti, salah ucap yang menyebabkan kesalahpahaman.	2

		Kesalahan dalam pelafalan sehingga sulit dimengerti.	1
4.	<i>Lexique approprié</i> : Vocabulaire (kosakata)	Pemilihan dan penggunaan kosakata sudah tepat.	5
		Penggunaan kata-kata atau istilah terbatas, tetapi tidak membatasi percakapan.	4
		Beberapa pemakaian kata-kata atau istilah kurang cocok tetapi tidak mengganggu pemahaman.	3
		Salah menggunakan kata-kata dan perbendaharaan kosakata terbatas sehingga menyebabkan pembicaraannya sukar sekali untuk dipahami.	2
		Tidak dapat menggunakan kata-kata sehingga tidak ada percakapan sama sekali.	1
5.	<i>Structures simples correctes</i> <i>Grammaire</i> (tata bahasa)	Hampir tidak ada kesalahan pada tata bahasa dan susunan kata.	5
		Terjadi sedikit kesalahan pada tata bahasa dan susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti.	4
		Sering membuat kesalahan pada tata bahasa dan susunan kata sehingga sewaktu-waktu mengaburkan arti.	3
		Penggunaan tata bahasa dan susunan kata sedikit sehingga pembicaraan sulit dipahami.	2
		Kesalahan tata bahasa dan susunan kata sangat banyak sehingga pembicaraan sukar sekali dipahami.	1

(Diadaptasi dari: Nurgiyantoro (2010) & Tagliante, 2005, p.200-201)

3.6.2 Angket

Menurut Arikunto (2009, p.102-103) angket atau kuisioner merupakan “daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket yang digunakan untuk mendapatkan respon dari penggunaan teknik permainan tradisional Ular Naga dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis ini adalah angket yang berisi 16 pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda. Selain itu, angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan dan minat siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis dalam teknik permainan tradisional Ular Naga.

Adapun spesifikasi pertanyaan angket dalam penelitian ni, ialah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi angket

No	Aspek Pertanyaan	Nomor soal	Jumlah nomor soal	%
1.	Minat siswa terhadap bahasa Perancis	1	1	5%
2.	Kesan siswa terhadap bahasa Perancis	2, 3	2	10%
3.	Intensitas siswa terhadap berbicara	4	1	5%
4.	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam berbicara	5, 6	2	10%
5.	Usaha yang dilakukan siswa dalam mengatasi kesulitan berbicara	7	1	5%
6.	Intensitas berbicara bahasa Perancis di dalam kelas	8, 9	2	10%
7.	Pendapat siswa mengenai penggunaan teknik permainan di dalam pembelajaran	10, 11	2	10%
8.	Pengetahuan siswa terhadap teknik permainan tradisional Ular Naga	12, 13	2	10%

9.	Kesan siswa terhadap teknik permainan tradisional Ular Naga	14, 15, 16	3	15%
10.	Pendapat siswa terhadap peran teknik permainan tradisional Ular Naga	17, 18	2	10%
11.	Kelebihan dan kekurangan	19, 20	2	10%
JUMLAH			20	100

3.7 Validitas

Suatu instrumen yang akan digunakan di dalam penelitian harus teruji validitasnya. Apabila instrumen tersebut valid, maka hasilnya akan valid pula, dengan demikian validitas ini sangatlah penting untuk dilakukan. Sugiyono (2012, p.12) menjelaskan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur. Berkenaan pendapat sebelumnya, Sudjana (2004, p.12) menyatakan bahwa validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menguji validitas instrumen melalui konsultasi dengan ahli, yaitu beberapa dosen di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI, untuk mendapatkan ahli (*expert judgement*).

3.8 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

3.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan yang berkaitan tentang bagaimana cara peneliti mengumpulkan data (Sugiyono, 2009: 224) mengungkapkan bahwa tentang teknik pengumpulan data yaitu “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka, tes, dan angket. Berikut penjelasan dari beberapa komponen yang telah disebutkan, diantaranya:

3.8.1.1 Studi Pustaka

Menurut Arikunto (2006, p.16) studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data teoretis melalui pengkajian bahan yang berhubungan dengan topik penelitian, seperti buku-buku, catatan dan dokumen penting lainnya.

Pada tahap ini, peneliti akan mengkaji beberapa sumber teori dengan cara membaca, menelaah serta mengutip dari berbagai sumber yang berhubungan dengan teknik permainan tradisional Ular Naga. Selain itu, peneliti juga akan mengumpulkan data maupun menganalisis data yang telah digunakan oleh penelitian terdahulu.

3.8.1.2 Tes

Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa berbicara bahasa Perancis sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan tradisional Ular Naga. Pada tes ini peneliti memberikan dua kali tes yaitu tes awal (prates) dan tes akhir (pascates) dan meminta siswa dalam mengungkapkan gagasan dan ide serta menjawab pertanyaan secara lisan dan spontan dengan menggunakan kalimat sederhana bahasa Perancis pada tingkat A1 tentang kegiatan pada waktu senggang (*les loisirs*) dengan menggunakan teknik permainan tradisional Ular Naga. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti memberikan tes berbicara bahasa Perancis kepada 33 siswa kelas XI IPS 6 SMAN 6 Cimahi Tahun Ajaran 2016/2017. Pada tes berbicara ini peneliti akan merekam jawaban dari setiap siswa dengan menggunakan alat bantu rekam yang kemudian akan dinilai dan dianalisis.

3.8.1.3 Angket

Peneliti memberikan angket kepada responden berupa beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian. Angket yang dibuat untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan teknik permainan tradisional Ular Naga

dalam pembelajaran bahasa Perancis siswa kelas XI IPS 6 SMAN 6 Cimahi Tahun Ajaran 2016/2017.

3.8.2 Teknik Analisis Data

3.8.2.1 Tes

Setelah data diperoleh dari hasil tes, peneliti mengolah data dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari skor rata-rata (*mean*) dari prates

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata (*mean*)

Σx = Jumlah soal nilai tes

n = Jumlah responden

(Nurgiyantoro, 2010, p.219)

2. Nilai rata rata (*mean*) pascates

$$\bar{y} = \frac{\Sigma y}{n}$$

Keterangan:

\bar{y} = Nilai rata-rata tes

$\Sigma \bar{y}$ = Jumlah total nilai tes

n = Jumlah peserta tes

(Nurgiyantoro, 2010, p.219)

3. Rata-rata dari selisih nilai prates dan pascates

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

Keterangan :

Md = Rata-rata (*mean*) dari selisih prates dan pascates

Σd = Jumlah selisih nilai variabel y dan x

N = Jumlah sampel

4. Deviasi masing-masing subjek

$$X_d = d - M_d$$

Keterangan :

X_d = Deviasi masing-masing subjek

d = selisih variabel y dan x

M_d = Mean dari perbedaan pretest dan pascates

5. Mencari selisih antara variabel x dan y

$$d = y - x$$

keterangan :

d = selisih variabel x dan y

y = nilai pascates

x = nilai pretest

6. Mencari analisis perhitungan koefisien signifikansi (t) antara nilai rata-rata pretest dan nilai rata-rata pascates

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan pascates. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

$$d = y - x$$

M_d = mean dari perbedaan *pretest* dan pascates

X_d = deviasi masing-masing subjek ($d - M_d$)

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah subjek pada sampel

$d.b$ = derajat kebebasan ditemukan dengan $N - 1$

(Arikunto, 2006, p.86)

3.8.2.2 Angket

Setelah peneliti mendapatkan data angket, peneliti menganalisis data tersebut dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan :

F = frekuensi jawaban dari responden

N = jumlah responden

100% = persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

(Sudjana, 2005, p.131)

Setelah peneliti menghitung data angket melalui rumus di atas, peneliti menafsirkan hasil angket dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5

Penafsiran Hasil Perhitungan Angket

0%	Tidak ada yang menjawab
1-25%	Sebagian kecil yang menjawab
26-49%	Hamper setengahnya menjawab
50%	Setengahnya yang menjawab
51-75%	Sebagian besar yang menjawab
76-99%	Hamper seluruhnya yang menjawab
100%	Seluruhnya yang menjawab

(Sudjana, 2005, p.131)

3.9 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian diperlukan agar proses penelitian berjalan teratur sesuai dengan yang telah direncanakan. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

3.9.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan kajian pustaka, dengan kata lain peneliti mencari teori-teori relevan yang sesuai dengan judul dan tujuan penelitian ini.

Selanjutnya, peneliti membuat instrument penelitian, seperti RPP, tes dan angket. Langkah berikutnya, peneliti memohon kesediaan dosen pembimbing ahli untuk menilai kelayakan instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap ini disebut *expert judgement*. Setelah beberapa tahap di atas selesai dilaksanakan, selanjutnya peneliti mengajukan surat izin lokasi penelitian kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan, dan khususnya kepada kepala sekolah SMAN 6 Cimahi agar penelitian berjalan lancar dan legal.

3.9.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti mempersiapkan beberapa proses selama penelitian dilakukan. Tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahap yaitu pelaksanaan prates, pemberian perlakuan, dan pelaksanaan pascates.

1. Pelaksanaan prates

Pada tahap prates, bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Perancis sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya siswa akan diberikan pertanyaan seputar tema (*les loisirs*). Jawaban dari setiap soal tes direkam dengan alat bantu rekam untuk mengamati apakah jawaban sesuai dengan komponen penilaian.

2. Pemberian Perlakuan

Saat melaksanakan perlakuan kepada pembelajar, peneliti menerapkan teknik permainan tradisional Ular Naga pada pembelajaran bahasa Perancis selama (2x45) menit sebanyak dua kali pertemuan. Sebelumnya peneliti membuat RPP yang mengacu pada *Le CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues)* pada tingkat A1.

3. Pelaksanaan Pascates

Pascates diberikan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Perancis setelah menggunakan teknik permainan tradisional Ular Naga, serta pascates dilakukan secara individu tanpa diterapkannya perlakuan kembali. Kemudian, siswa akan menjalani tes wawancara seputar tema (*les loisirs*). Jawaban dari setiap

soal tes direkam dengan alat bantu rekam untuk mengamati apakah jawaban sesuai dengan komponen penilaian.

4. Memberikan Angket

Angket diberikan kepada siswa guna mengetahui tanggapan dari penggunaan teknik permainan tradisional Ular Naga dan apa yang dirasakan oleh objek setelah menjadi sampel penelitian. Angket juga sebagai penguat hasil dari pretes dan pascates.