

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan penelitiannya itu sendiri. Sugiyono (2016, p.18) memaparkan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah di sini berarti kegiatan penelitian harus dilakukan secara benar dan ril dengan merujuk kepada prosedur – prosedur yang berlaku sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah.

Ada tiga jenis metode penelitian, yaitu penelitian eksperimen (kuantitatif), naturalistik (kualitatif) dan survey. Sugiyono (2016, p.72) memaparkan bahwa metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain yang tentunya dalam kondisi yang terkendali. Maka dari itu peneliti harus mempunyai metode guna menyelesaikan tujuan peneliti itu sendiri.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-experimen atau *pre-experimental design*. Penelitian ini berfokus pada satu kelas saja tanpa ada kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui hasil secara lebih akurat setelah diberi perlakuan.

3.1.2 Desain Penelitian

Sugiyono (2016, p.111) memaparkan bahwa ada tiga jenis bentuk desain penelitian dalam *pre-experimental design*, yaitu: *one shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparasion*.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan rancangan *one shot case study* sebagai metode Pra Experimen. *One shot case study* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tindakan pada suatu kelompok kemudian di berikan satu

kali test pada variabel independen setelah dilakukan intervensi. Adapun skema yang digunakan dalam model ini dapat digambarkan sebagai berikut:



X : Treatment yang diberikan (Variabel Independen)

O : Tes (Variabel Dependen)

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Sugiyono (2016, p.80) memaparkan bahwa populasi adalah Objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Diperlukannya populasi untuk menjadi objek penelitian, maka peneliti memilih mahasiswa semester tiga, Departemen Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia tahun ajaran 2017/2018.

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016, p.81) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selain itu, Sugiyono (2014, p.64) juga menambahkan bahwa terdapat beberapa teknik sampling. Peneliti memilih *simple random sampling* yang merupakan teknik sederhana. Dikatakan sederhana karena cara pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Namun dalam pengambilan sampel dengan cara tersebut harus tetap mewakili sampel lain dan tetap teruji validitasnya.

Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti mengambil kelas A semester tiga, Departemen Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia tahun akademik 2017/2018 untuk penelitian ini.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang peneliti ambil adalah di Universitas Pendidikan Indonesia Jalan Setiabudi No. 229, Kota Bandung, Jawa Barat.

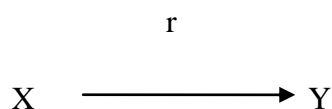
3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2009, p.38) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2016, p.61) juga menambahkan bahwa Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas.

Berikut ini ialah variabel bebas dan variabel terikat dari penelitian ini:

- a. Variabel bebas (variabel x) adalah teknik permainan *Air, Terre, Mer*
- b. Variabel terikat (variabel y) adalah berbicara bahasa Perancis.

Jika digambarkan, hubungan antara kedua variabel tersebut adalah seperti berikut:



Keterangan:

X: teknik permainan *air, terre, mer*

Y: berbicara bahasa Perancis

r: Koefisiensi variabel X terhadap variabel Y

Antara X dan Y memiliki keterkaitan

3.5 Definisi Operasional

Menurut Fathoni (2006, p.28) Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat – sifat hal yang didefinisikan secara operasional. Berikut adalah definisi yang akan dijelaskan secara operasional.

3.5.1 Teknik Permainan

Serok & Blum dalam Suwarjo dan Eliasa (2010, p.4) mengemukakan bahwa “Permainan bersifat sosial karena permainan melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol diri, dan mengadopsi peran-peran pemimpin dengan pengikutnya yang semuanya merupakan salah satu bagian dari proses interaksi sosial”. Hal ini bertujuan agar sesuatu yang sulit dan membosankan dapat dirubah menjadi sesuatu yang mudah dan menyenangkan bagi para pembelajar, sehingga pendidik menjadi lebih inovatif dalam mengajarkan materi yang akan disampaikan.

Teknik permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik permainan *Air, Terre, Mer* yang merupakan salah satu dari permainan *Ice Breaking* (Gildas, 2011 p.4). Hal ini bertujuan agar membuat suasana menjadi menyenangkan, menghilangkan kejenuhan, dan mematuhi peraturan pada pembelajar, sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik dan tujuan tercapai.

3.5.2 *Ice Breaking*

Takkaç (2016, p 2) menyatakan dalam jurnalnya bahwa;

“performing ice breaking activities in English class will direct students to the good mood of learning. Also appropriate kind of ice breaking activities will make students sure to get the most from their lesson and also, they will have fun.”

[melakukan *Ice Breaking* di kelas bahasa Inggris akan mengarahkan pembelajar untuk kebaikan suasana pembelajaran. Jenis yang tepat dari kegiatan *Ice Breaking* juga akan membuat pembelajar yakin untuk mendapatkan yang terbaik dari pelajaran mereka dan juga, mereka akan merasa senang]

Berdasarkan pemaparan di atas, kegiatan *Ice Breaking* ini akan mengarahkan suasana belajar yang baik, agar proses penerimaan pelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Ice Breaking adalah suatu sesi pencairan suasana yang diisi dengan permainan yang mencairkan keadaan yang dilakukan pada pertengahan pembelajaran pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti memilih permainan *Ice Breaking* yang bernama *Air, Terre, Mer*.

3.5.3 *Air, Terre, Mer*

Permainan *Air, Terre, Mer (Udara, Darat, Laut)* merupakan salah satu permainan *Ice Breaking*. Permainan ini pada dasarnya adalah untuk melatih pembelajar untuk lebih berkonsentrasi pada topik yang ia dapatkan, apakah ia mendapatkan pertanyaan tentang *Udara, Darat, atau Laut*. Permainan ini merupakan contoh dari *Ice Breaking* yang digunakan pada beberapa kondisi pembelajar untuk pencairan suasana. Gildas (2011, p.4) menjelaskan bahwa "*c'est la technique de jeu pour l'orale qui a lieu dans la salle de classe*" [ini adalah teknik permainan untuk berbicara yang mengambil tempat di dalam kelas]. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menggunakan permainan ini untuk pembelajaran berbicara bahasa Perancis di dalam kelas.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pelaksanaan pembelajaran berbicara bahasa Perancis terhadap mahasiswa semester 3, peneliti melakukan adaptasi penerapan teknik permainan *Air, Terre, Mer* dengan mengacu pada teori yang diungkapkan Dumas pada bab II sesuai dengan tujuan penelitian ini.

3.5.4 Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan kedua setelah menyimak yang harus dikuasai oleh pembelajarnya. Brown (2001) dalam Saddhono & Slamet (2012, p.57), mengungkapkan bahwa berbicara sebagai salah satu aspek kemampuan berbahasa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan. Keterampilan ini melibatkan kosakata, ide/gagasan, dan kreativitas pembelajar. Dalam hal ini, peneliti akan mengetahui bagaimana berbahasa

Perancis mahasiswa semester tiga setelah diberikan *treatment* menggunakan teknik permainan *Air, Terre, Mer* dan tes.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006, p.101) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Maka dari itu instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Lembar Observasi

Lembar observasi akan berguna untuk mengetahui berlangsungnya pembelajaran menggunakan teknik permainan *Air, Terre, Mer* untuk pembelajaran keterampilan berbicara yang diisi oleh observer.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Aktivitas Peneliti

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan membuka pertemuan				
	a. Mampu mengkondisikan kelas dengan baik				
	b. Menarik perhatian pembelajar				
	c. Memotivasi pembelajar berkaitan dengan materi yang akan diajarkan				
	d. Memberikan acuan bahan ajar yang akan disampaikan				
2.	Sikap peneliti di dalam kelas				
	a. Kejelasan suara				
	b. Gerakan badan tidak mengganggu perhatian mahasiswa				
	c. Antusiasme, penampilan dan mimik				
	d. Mobilitas posisi tempat				

3.	Kemampuan melaksanakan kegiatan inti				
	a. Penyajian bahan ajar yang relevan dengan tujuan pertemuan				
	b. Memperlihatkan penguasaan materi				
	c. Kejelasan dalam menerangkan				
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu				
4.	Kemampuan mengaplikasikan teknik permainan <i>air, terre, mer</i> dalam kemampuan berbicara bahasa Perancis				
	a. Memperkenalkan teknik permainan <i>air, terre, mer</i>				
	b. Menjelaskan tahap – tahap perlakuan <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberikan penjelasan tentang teknik permainan <i>Air, Terre, Mer</i> pada keterampilan berbicara bahasa Perancis; 2. Pengajar menjelaskan materi <i>parler de fait passés</i> dan <i>parler de l'avenir</i> sebelum teknik permainan <i>Air, Terre, Mer</i> pada pembelajaran berbicara bahasa Perancis serta memberi contoh penggunaan kata kerja tersebut dalam bentuk kalimat sederhana; 3. Pengajar meminta pembelajar duduk melingkar, kemudian pengajar mengambil posisi di tengah – tengah lingkaran untuk memimpin jalannya permainan; 4. Pengajar telah mempersiapkan pertanyaan yang akan keluar dengan kata kunci <i>Air, Terre, dan Mer</i> agar tidak terjadi kata kunci yang terucap terus – menerus; 5. Untuk membantu penerapan teknik ini maka digunakan bola 6. Pengajar melemparkan bola secara acak lalu membiarkan bola tersebut mengenai salah seorang pembelajar, hingga bola berhenti mengenai pembelajar dan pengajarpun memberi kata kunci <i>Air, Terre, Mer</i> dan lalu pembelajar harus membuat kalimat sederhana dari kata kunci tersebut; 7. Teknik permainan ini digunakan 				

	hingga pembelajar mendapat gilirannya satu persatu. 8. Melakukan kegiatan evaluasi ; 9. Pengajar membuat kesimpulan.				
	c. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan aktivitas				
	d. Merekam kegiatan Pembelajar				
5.	Evaluasi				
	a. Menggunakan ragam penilaian yang relevan dengan silabus				
	b. Penilaian sesuai dengan yang direncanakan				
	c. Mengevaluasi sesuai dengan waktu yang direncanakan				
	d. Mengevaluasi sesuai dengan bentuk dan jenis yang dirancang				
6.	Kemampuan menutup kegiatan				
	a. Memberikan kesempatan bertanya				
	b. Menyampaikan kesimpulan kegiatan				
	c. Menginformasikan materi selanjutnya				

(Panduan PPL Kependidikan UPI, 2014, p.25)

Keterangan:

1. Kurang 3. Baik
2. Cukup baik 4. Baik sekali

Tabel 3.2**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajar**

No.	Kriteria dan Aspek Penilaian	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Mahasiswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti dengan baik		
2.	Mahasiswa menjawab pertanyaan dari peneliti mengenai materi pembelajaran		
3.	Mahasiswa mengajukan pertanyaan dan pendapat		

Veria Asri Ramdhaniah, 2018
PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN AIR, TERRE, MER DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

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

	mengenai materi pembelajaran		
4.	Mahasiswa termotivasi dengan teknik permainan <i>air, terre, mer</i> dalam pembelajaran berbicara		
5.	Mahasiswa melaksanakan tugas berbicara secara individu menggunakan teknik permainan <i>air, terre, mer</i>		
6.	Mahasiswa memberikan respon yang baik terhadap teknik permainan <i>air, terre, mer</i>		

(Panduan PPL Kependidikan UPI, 2014)

3.6.2 Tes

Tes merupakan alat yang digunakan oleh pengajar untuk memperoleh informasi agar dapat menjadi tolak ukur suatu keberhasilan materi yang telah disampaikan oleh Pengajar kepada pembelajar. Menurut Arikunto (2006) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang diberikan kepada mahasiswa semester tiga tersebut akan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen ahli untuk dimintai pandangan ahlinya dalam menguji keabsahan atau validitas atau kita disebut *Expert Judgement*.

Tes yang akan digunakan adalah tes untuk menunjang kemampuan berbicara bahasa Perancis. Tes dilakukan setelah pemberian perlakuan oleh peneliti.

Tes yang diujikan sesuai dengan tingkat pemula atau A1 *CECRL*, kisi-kisi soal tes berbicara dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 3.3 KISI-KISI SOAL

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas / Semester	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes
1.	Memahami perintah yang diberikan mengenai	Mampu melakukan praktek berbicara	A/1	<i>Parler de faits passés et parler de l'avenir</i>	- Menjawab pertanyaan mengenai aktivitas	Essai

	<p><i>Parler de faits passés et et parler de l'avenir</i></p> <p>- Menguasai strategi komunikasi lisan dalam ragam bahasa sederhana setara tingkat A1 DELF CECRL</p>	<p>mengenai <i>Parler de faits passés et parler de l'avenir</i></p>			<p>yang telah dan yang akan dilakukan</p>	
--	--	---	--	--	---	--

Adapun rincian Tabel 3.1 adalah sebagai berikut:

1. Jumlah soal

Dalam soal ini terdapat satu soal yang bertemakan materi *Parler de faits passés* dan *parler de l'avenir*.

2. Waktu yang diperlukan dalam tes ini sekitar 3-4 menit untuk setiap orang. Jadi jika jumlah responden sebanyak 30 orang maka waktu yang dibutuhkan sekitar 60-90 menit

3. Nilai untuk setiap aspek

Dalam lima aspek tersebut, mempunyai 1 sampai dengan 5 poin. Jumlah total maksimal yang bisa diperoleh adalah 25 poin.

Tes dalam penelitian ini dilakukan setelah setelah pembelajar diberi perlakuan (*treatment*). Penilaian dalam hasil berbicara bahasa Perancis siswa, peneliti merangkum dari dua sumber yaitu Tagliante (2005) dan Nurgiyantoro (2010) sebagai berikut:

Tabel 3.4

FORMAT PENILAIAN TES BERBICARA BAHASA PERANCIS

No.	Penilaian Aspek Berbicara	Tingkat Pencapaian				
		1	2	3	4	5

1.	<i>Correction phonétique : Prononciation (Pelafalan)</i>					
2.	<i>Lexique approprié : Vocabulaire (Kosakata)</i>					
3.	<i>Structures simples correctes : Grammaire (Tata bahasa)</i>					
4.	<i>Performance globale : Fluidité, attitude, vitesse (kelancaran, sikap, kecepatan)</i>					
5.	<i>Compréhension : Les informations, la compréhension de la consigne (Informasi dan pemahaman terhadap perintah)</i>					

(Adaptasi dari: Nurgiyantoro (2010) & Tagliante (2005))

KOMPONEN PENILAIAN

Skala penilaian kemampuan berbicara bahasa Perancis di adaptasi dari Tagliante (2005) dan Nurgiyantoro (2010). Kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.5

Prononciation (Pelafalan)

Kriteria	Nilai
Ucapan sudah standar	5
Ucapannya dapat dipahami walaupun terdengar jelas ia memiliki aksen tertentu	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

Tabel 3.6

Vocabulaire (Kosakata)

Kriteria	Nilai
----------	-------

Pemilihan dan penggunaan kosakata sudah tepat dan beragam	5
Pemakaian kata-kata atau istilah terbatas, tetapi tidak membatasi percakapan	4
Beberapa pemakaian kata-kata atau istilah kurang tepat tetapi tidak mengganggu pemahaman	3
Menggunakan istilah-istilah sederhana dan pembicara sukar mengutarakan pikirannya karena perbendaharaannya kata yang kurang. Percakapan terbatas pada informasi yang sangat mendasar	2
Kosakata yang sangat terbatas, tidak tepat dan tidak beragam sehingga membuat pembicaraan tersendat	1

Tabel 3.7

Grammaire (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 pembicaraan	3
Banyaknya kesalahan dalam struktur kalimat sehingga pembicaraan sulit untuk dimengerti	2
Penggunaan tata bahasa hampir selalu tidak tepat	1

Tabel 3.8

La fluidité, l'attitude, la vitesse (Kelancaran, sikap dan kecepatan dalam berbicara)

Kriteria	Nilai
Pembicaraan sangat lancar dan terstruktur	5
Pembicaraan lancar hanya sedikit gangguan yang tidak berarti	4
Pembicaraan kurang lancar, kadang-kadang masih	3

ragu-ragu, dan mengulang dua kali	
Pembicaraan kurang lancar kecuali untuk kalimat pendek dan telah rutin	2
Pembicaraan tidak lancar dan banyak diam sehingga pembicaraan tersendat	1

Tabel 3.9

***Compréhension (les informations, la compréhension de la consigne)* Pemahaman, mencakup isi dan kemampuan memahami bahasa maupun perintah**

Kriteria	Nilai
Mengerti seluruhnya tanpa kesulitan	5
Mengerti soal 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 kesukaran dalam mengikuti apa yang terdapat dalam soal dengan pengulangan yang sering	2
Tidak memahami bahasa yang ditulis dalam soal sederhana	1

3.6.3 Kuesioner (angket)

Sugiyono (2016, p.142) memaparkan bahwa kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden yang dijawabnya. Untuk mengetahui pendapat pembelajar tentang penelitian ini, peneliti akan membuat kuesioner yang akan disebar setelah berlangsungnya tes. Untuk memperoleh data, angket yang disebarkan kepada responden (dalam hal ini adalah mahasiswa tingkat satu semester satu). Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang jawabannya sudah tertera sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan pemikirannya. Kuesioner disusun berupa beberapa pertanyaan pilihan ganda untuk mengetahui apa pendapat pembelajar mengenai keterampilan berbicara dengan menggunakan

Veria Asri Ramdhaniah, 2018

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN AIR, TERRE, MER DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

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

salah satu teknik permainan dari *Ice Breaking* yaitu teknik permainan *Air, Terre, Mer*.

Tabel 3.10
Kisi – Kisi Angket

No	Kategori Pertanyaan	Jumlah Butir	Nomor Butir	%
1	Pendapat responden tentang Bahasa Perancis	2	1,2	11,76
2	Pendapat Responden tentang berbicara bahasa Perancis	2	3,4	11,67
3	Pendapat Responden tentang kesulitan berbicara bahasa Perancis	2	5,6	11,76
4	Pendapat Responden tentang teknik permainan untuk berbicara bahasa Perancis	2	7,8	11,76
5	Pendapat Responden tentang <i>ice breaking</i> dalam pembelajaran	2	9,10	11,76
6	Pendapat Responden tentang teknik	5	11,12,13,14,15	29,41

	permainan <i>Air, Terre, Mer</i> (Udara, Darat, Laut)			
7	Pendapat Responden tentang kelebihan teknik permainan <i>Air, Terre, Mer</i> (Udara, Darat, Laut)	1	16	5,88
8	Pendapat Responden tentang kekurangan teknik permainan <i>Air, Terre, Mer</i> (Udara, Darat, Laut)	1	17	5,88
	Total	17		100

3.7 Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah proses pengujian instrument agar bisa dinyatakan layak dan baik. Sugiyono (2014, p.267) berpendapat bahwa Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Adapun menurut Mardapi (2008) dalam Nurgiyantoro (2010, p.152) validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran hasil tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes. Validitas test adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen yang valid ialah instrumen yang memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid maka instrument tersebut memiliki validitas yang rendah.

Sugiyono (2012, p.122) juga menambahkan bahwa validitas terbagi menjadi dua jenis, yaitu validitas eksternal dan validitas internal. Validitas internal terbagi ke dalam dua jenis yang terdiri dari *construct validity* yang disusun berdasarkan teori yang relevan dan *content validity* yang disusun berdasarkan rancangan/program yang telah ada. Sugiyono (2012, p.122)

menambahkan pemaparannya bahwa *construct validity* dapat diuji dengan konsultasi ahli yang dilanjutkan dengan analisis faktor sedangkan *content validity* dapat diuji dengan membandingkan program yang telah ada dan konsultasi ahli.

Sugiyono (2012, p.121) mamaparkan bahwa instrumen yang realibel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Maka dari itu untuk mendapatkan instrumen yang *validable* dan *reliable*, peneliti harus melakukan uji validitas dan realibilitas karena hal tersebut dapat menentukan kevalidan dan kerealibelan suatu penelitian.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan menggunakan *construct validity* untuk melakukan validitas dan realibilitas terhadap instrumen penelitian karena data yang valid ialah data yang keakuratannya tidak diragukan lagi. Maka dari itu, untuk mengetahui instrumen tersebut layak digunakan atau tidak, maka dalam penelitian ini peneliti meminta pandangan ahli atau yang disebut *Expert Judgement* dalam rangka pengujian validitas.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

3.8.1 Studi Pustaka

Studi pustaka menurut Hasan (2002, p. 45) adalah sebuah kegiatan mendalami, mencermati, menelaah dan mengidentifikasi pengetahuan yang ada dalam kepustakaan, seperti: sumber bacaan, buku-buku referensi atau hasil penelitian lain untuk menunjang penelitian.

Studi pustaka dilakukan oleh peneliti guna memperoleh dan membangun informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, sehingga peneliti dapat mengerti dan mengembangkan informasi tersebut. Sumber pustaka yang peneliti cari ialah informasi yang relevan dengan permainan *Air, Terre, Mer* dan keterampilan berbicara.

3.8.2 Tes

Arifin (2009, p.22) menjelaskan bahwa Tes merupakan suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi, yang di dalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh pembelajar, di mana jawaban tersebut akan menghasilkan nilai bagi pembelajar.

Tes yang dilakukan adalah untuk menunjang keterampilan berbicara bahasa Perancis pada mahasiswa tingkat dasae, departemen pendidikan bahasa Perancis tahun ajaran 2016/2017, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

3.8.3 Angket

Menurut Sugiyono (2011, p.142) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Setelah penelitian berlangsung, angket akan diberikan kepada responden guna mengetahui bagaimana kesan responden setelah diberikan treatment dan melakukan test dengan teknik permainan *air, terre, mer* dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data mempunyai tujuan agar mengubah data menjadi suatu informasi yang dapat dipahami dan dimengerti agar dapat diambil kesimpulan dalam penelitian tersebut.

3.9.1 Teknik Pengolahan Data Hasil Tes

Setelah peneliti memperoleh data, peneliti akan menghitung data tersebut agar dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Untuk mengetahui nilai rata – rata yang didapat dari hasil tes, peneliti menggunakan rumus menurut Nurgiyantoro (2010, p.219) tentang cara mencari nilai rata-rata (*mean*) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- X : Nilai rata-rata (*mean*)
 Σx : Jumlah total nilai tes berbicara
 N : Jumlah responden

3.9.2 Teknik Pengolahan Data Hasil Angket

Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut untuk mengolah data hasil angket, berikut adalah langkahnya:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase jawaban
 f : Persentase jawaban dari setiap responden
 N : Jumlah responden
 100% : persentase jawaban

(Sudjana (2005) p. 131)

Tabel 3.11
Interpretasi Perhitungan Persentase

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

(Sudjana (2005), p.253)

3.10 Prosedur Penelitian

3.10.1 Tahap Persiapan

Peneliti melakukan langkah – langkah sebagai berikut dalam tahap persiapan penelitian:

- a. Melakukan studi literatur untuk memperoleh sumber yang sesuai dan akurat guna mendukung penelitian yang akan dilaksanakan;
- b. Membuat proposal penelitian;
- c. Mengajukan proposal penelitian yang telah dibuat;
- d. Menetapkan pokok bahasan yang sesuai dengan penggunaan teknik permainan *Air, Terre, Mer*, kemudian menetapkan waktu pembelajaran;
- e. Membuat instrumen penelitian untuk proses pembelajaran berupa tes berbicara, angket, lembar observasi serta melengkapinya dengan SAP (satuan acara perkuliahan)
- f. Mengkonsultasikan instrumen dan menguji validitas serta reabilitas instrumen kepada tenaga ahli pembimbing.

3.10.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, langkah – langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan proses pembelajaran materi *parler de fait passés* (berbicara tentang masa lalu) dan *parler de l'avenir* (berbicara masa yang akan datang);
- b. Melakukan perlakuan teknik permainan *Air, Terre, Mer* dengan pokok bahasan yang telah di tentukan;
- c. Melaksanakan tes;
- d. Memberikan kuesioner.

3.10.3 Tahap Penutup

Di tahap ini peneliti akan melakukan langkah – langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Mengolah data hasil tes;
- b. Melakukan distribusi data;
- c. Menganalisis hasil tes;
- d. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.