

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Menurut Arikunto metode penelitian adalah "Cara yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2006 : 160)."

Hal yang sama dikemukakan Sugiyono (2009:6):

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

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian digunakan untuk mengumpulkan data sehingga dapat memecahkan suatu masalah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka dan analisis menggunakan statistik.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. (Nazir, 1988:99).

Menurut Sudjana dan Ibrahim (2001:44)

"Situasi kelas sebagai tempat untuk pengkondisian perlakuan tidak memungkinkan pengontrolan yang demikian ketat seperti yang dikehendaki dalam eksperimen sejati. Oleh karena itu, perlu dicari atau dilakukan desain eksperimen dengan pengontrolan yang sesuai dengan kondisi yang ada

(situasional). Desain tersebut adalah desain eksperimen semu (eksperimen kuasi)”.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain eksperimen kuasi (eksperimen semu). Eksperimen kuasi adalah sebuah metode penelitian eksperimen yang pengontrolannya tidak dilakukan secara ketat atau secara penuh, sebab penelitian dilakukan didalam kelas yang menggunakan *one group pre-test post-test design* atau pretes pascates satu kelompok. Seperti yang dikemukakan Arikunto (2006:86) bahwa “*one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding”.

Menurut Setiyadi (2006: 131) “Penelitian *one group pre-test* dan *post-test design* merupakan penyempurnaan dari jenis *the one-shot case study*”.

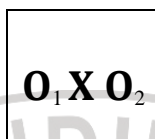
Sedangkan menurut Sugiyono (2009: 110) “Penelitian *one-group pretest-posttest design* dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan”.

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan metode penelitian *one-group pretest-posttest design*, dengan diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum mendapat perlakuan atau pengajaran dan di akhir program siswa juga diberikan tes akhir (*post-test*).

Penulis menggunakan desain penelitian adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1

Desain Penelitian



Prosedurnya adalah sebagai berikut:

O_1 : Tes awal (*pre-test*) diberikan kepada siswa dalam rangka untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Ular Tangga*.

X : Perlakuan yaitu berupa pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *Ular Tangga*.

O_2 : Tes akhir (*post-test*) diberikan untuk melihat sejauh mana perolehan siswa setelah perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Ular Tangga*.

(Sugiyono, 2009:111).

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Dalam sebuah penelitian, diperlukan obyek maupun subyek yang akan diteliti.

Sebagaimana yang diungkapkan Sugiyono (2009:117) bahwa:

“Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini adalah karakteristik penguasaan kosakata siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri I Rancaekek tahun ajaran 2011/2012.

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah karakteristik kemampuan kosakata siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri I Rancaekek tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 20 orang.

3.4 Variabel Penelitian

“Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian maupun faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti” (Fathoni, 2006:24).

Ali (1982:132) menyatakan :

“Keberhasilan penelitian eksperimen banyak ditentukan oleh ketelitian dalam melakukan pengamatan atau kontrol terhadap berbagai gejala yang muncul, serta situasi munculnya gejala, sehingga dapat melihat hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat”.

Faktor-faktor yang dikontrol dalam eksperimen meliputi:

- 1) variabel terikat (*independent variable*) yaitu gejala yang muncul dalam percobaan

- 2) variabel bebas (*dependent variable*) yaitu kondisi munculnya variabel terikat
- 3) peneliti (*experimenter*) yaitu orang yang melakukan percobaan
- 4) orang yang diteliti (*subyek-responden*).

Menurut Nazir (1988: 150) terdapat hubungan antara dua variabel, misalnya antara variabel Y dan variabel X, maka jika variabel Y disebabkan oleh variabel X, maka variabel Y dinamakan variabel dependent (terikat) dan variabel X adalah variabel bebas.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam penelitian ini terdiri dari variabel eksperimental yang meliputi:

- 1) Variabel bebas : Permainan *Ular Tangga*
- 2) Variabel terikat : Pembelajaran kosakata Bahasa Perancis.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Nazir (1988:152) adalah “Suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut”.

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pelaksanaan dalam pelaksanaan penelitian, penulis akan menjelaskan variabel yang ada dalam judul secara operasional:

- 1) Efektifitas

Efektifitas merupakan keadaan yang menunjukkan sejauh mana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar. (Badudu,

1996:371). Efektifitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan *Ular Tangga* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis.

2) Teknik

Menurut Badudu (1996:1454) teknik adalah cara atau hal membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan sesuatu. Teknik penulisan ini adalah suatu alat yaitu papan *Ular Tangga* yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan bahan-bahan pengajaran, terutama pembelajaran kosakata.

3) Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2008: 75-76). Di dalam penelitian ini, permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan hati, yang di dalam permainan tersebut disisipkan nilai-nilai pelajaran.

4) Ular Tangga

“Permainan Ular Tangga merupakan salah satu permainan yang terbuat dari papan atau karton bergambar yang terdiri dari beberapa kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 baris kedua sampai nomor 20 dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas.”

<http://dekrit.blogspot.com/2009/04/ular-tangga.html>

Dalam penelitian ini, papan *Ular Tangga* yang digunakan adalah papan yang terbuat dari kertas A4 yang memiliki 40 kotak berisi gambar sayuran dan buah-buahan.

- 5) Pembelajaran adalah mengandung pengertian proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Husen, 1996: 3).
- 6) Kosakata merupakan perbendaharaan kata (Badudu, 1996:720). Dalam hal ini khususnya kosakata bahasa Prancis.

3.6 Instrumen Penelitian

Margono (2009:155) mengungkapkan bahwa :

“Instrumen merupakan alat pengumpul data yang harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagai mana adanya. Instrumen digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen atau alat pengumpul data harus sesuai dengan tujuan pengumpulan data. Sumber data dan jenis data yang akan dikumpulkan harus jelas. Instrumen penelitian yang digunakan harus memenuhi persyaratan validitas (kesahan) dan reliabilitas (keterandalan), paling tidak ditinjau dari segi isinya sesuai dengan variabel yang diukur. Prosedur pengembangan instrumen pengumpul data perlu dijelaskan tentang proses uji coba, analisis butir tes, uji kesahihan dan uji keterandalan.”

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut:

3.6.1 Tes

Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa sebelum dan sesudah tindakan dilaksanakan.

Berikut ini adalah kisi-kisi soal tes yang dibuat oleh penulis untuk pembuatan soal. (soal tes terlampir).

Tabel 3.2

TABEL REKAPITULASI MATERI TES

Materi Ujian	Jumlah Soal	Alokasi Waktu	Jumlah Waktu/Soal	Bobot Nilai	Jumlah bobot nilai
Les Légumes et Les Fruits (<i>Pre-test</i>)	30	45	1,5 menit	1	30
Les Légumes et Les fruits (<i>Post-test</i>)	30	45	1,5 menit	1	30

Tabel 3.3

Kisi-kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test*

No	Kompetensi dasar	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1.	Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks	Berbagai macam jenis buah dan sayuran	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami berbagai jenis sayuran dan buah-buahan - Menyebutkan serta menunjukkan berbagai jenis sayuran dan buah-buahan 	30 soal
2.	Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks	Berbagai jenis buah dan sayuran	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami berbagai macam buah-buahan dan sayuran - Menyebutkan serta menyebutkan berbagai macam buah-buahan dan sayuran 	30 soal

Haryono (2006; dalam Sugiyono, 2010: 150)

Tabel 3.4
Pertimbangan Tes

Jenis Soal	%	Jumlah Pertanyaan	Aspek
Isi Materi Tes	100	60	K1, K2
Total	100	60	

Pertimbangan tes dari tabel di atas dapat dipaparkan sebagai berikut:

- Jumlah soal, 30 item yang meliputi soal isian dan menjodohkan.
- Skor untuk soal isian dan menjodohkan yang benar 1.
- Waktu yang diperlukan tiap soal, 1,5 menit.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Soal

No	Jenis Soal	Jumlah	Jumlah Waktu	Bobot Nilai Soal	aspek
1	Isian	20	30	$1 \times 20 = 20$	K2
2	Pilihan ganda	20	15	$1 \times 10 = 10$	K1
3	Jawaban singkat	10	30	$1 \times 10 = 10$	K2
4	menjodohkan	10	15	$1 \times 10 = 10$	K1
Jumlah		60	90 menit	60	

Dari tabel di atas, Untuk menilai hasil dari tes dari nilai penuh siswa sebesar 60, penulis menggunakan skala penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6**- Standar Skala Penilaian**

Skla Penilaian	Penjelasan
8,5 – 10	Baik sekali
7,5 - 8,4	Baik
6,0 - 6,4	Cukup
4,0 - 5,9	Kurang
0 - 3,9	Kurang sekali

Nurgiyantoro, (1995: 399)

Selain dengan menggunakan tes, pengumpulan data juga dilakukan dari angket. Dalam penelitian ini, data angket diambil secara langsung dari responden. Angket disebarakan kepada sampel yang diteliti.

3.6.2 Angket

Menurut Arikunto (2006: 151) angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket dengan cara menghitung jumlah keseluruhan responden yang memilih jawaban yang tersedia, kemudian jumlah tersebut diubah ke dalam bentuk persentase.

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Angket

No	Indikator angket	Nomor soal	Jumlah soal
1.	Minat siswa dalam bidang studi bahasa Prancis	1	1
2.	Pendapat siswa mengenai kosakata bahasa Prancis	2,3,4,6	5
3.	Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata	7,8	2
4.	Keluhan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis	5	1
5.	Usaha siswa dalam mengatasi kesulitan mempelajari kosakata bahasa Prancis	9,10,11	3
6.	Pendapat siswa mengenai permainan Ular Tangga dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis	12-20	8
Jumlah		Σ	20

3.7 Validitas dan Reliabilitas

Di dalam sebuah penelitian, diperlukan adanya validitas dan reabilitas untuk mengetahui kelayakkan dari instrumen yang valid dan reliabel dengan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

3.7.1 Validitas

Untuk mengukur instrumen, diperlukan suatu alat ukur agar instrumen tersebut menjadi valid.

“*La validité est la qualité d’une activité d’évaluation qui fait que cette activité mesure exclusivement et exactement ce qu’elle est consée mesurer, ce pour quoi elle a été conçue*” (Tagliante, 2005:23).

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan kualitas dari kegiatan evaluasi yang terukur secara tepat. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam mengukur validitas instrumen tes pada penelitian ini, sebelumnya penulis mengkonsultasikan instrumen tes kepada pembimbing skripsi dan kepada dosen lain yang juga berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya suatu instrumen melalui surat pernyataan *Expert-judgement* (terlampir).

Setelah melakukan bimbingan kepada dosen lain mengenai instrumen tes, maka pernyataan *Expert-judgement* dari dosen yang bersangkutan menyatakan bahwa instrumen tes yang diberikan kepada sampel terbukti valid.

3.7.2 Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi dari suatu alat ukur, atau sejauh mana alat ukur tersebut dapat mengukur subyek yang sama dalam waktu yang berbeda namun menunjukkan hasil yang relatif sama. Istilah valid berhubungan dengan penggunaan alat ukur dalam penelitian dan terikat erat dengan reliabilitas sebagai alat ukur.

Menurut Arikunto (2006: 178): “sesuatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Dari pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa suatu instrumen tes dikatakan terpercaya apabila alat tes tersebut dapat mengukur hasil secara konsisten.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, tes yang berupa pre-test dan post-test, serta angket untuk mengetahui pendapat siswa mengenai teknik permainan *Ular Tangga*.

Ali (1982:77) mengemukakan :

“Dalam hal ini harus ditetapkan teknik pengumpul data atau alat penelitian, berdasarkan metode yang digunakan. Selanjutnya disusun rencana instrumen atau alat penelitian, seperti pedoman wawancara, pedoman observasi, pertanyaan angket, atau berbagai alat pengukuran kependidikan dan psikologis, rating scale, sosiometri maupun checklist”.

Teknik pengumpulan data angket pada penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada sampel. Kemudian studi pustaka untuk mencari sumber-sumber yang menunjang berlangsungnya pengumpulan data instrumen angket pada penelitian ini.

3.8.1 Studi Pustaka

Nazir (1988:111) mendefinisikan “Studi pustaka sebagai survei terhadap data yang telah tersedia dapat dikerjakan setelah masalah penelitian dipilih atau dilakukan sebelum masalah dipilih”.

Teknik studi pustaka dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber kepustakaan yang berhubungan dengan topik penelitian seperti, buku-buku, catatan-catatan dan dokumen-dokumen penting lainnya.

3.8.2 Tes

Tes yang digunakan didalam penelitian ini adalah tes tulis yang berupa *pre-test* dan *post-test*. Data yang penulis peroleh kemudian diolah dengan menggunakan langkah-langkah berikut :

Mencari nilai rata-rata *pre-test*:

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

Keterangan : \bar{X} : nilai rata-rata *pre-test*

$\sum \bar{X}$: jumlah total nilai tes

n : jumlah peserta tes

Mencari nilai rata-rata *post-test* :

$$\bar{Y} = \frac{\sum \bar{y}}{n}$$

Keterangan : \bar{Y} : nilai rata-rata *post-test*

$\sum \bar{Y}$: jumlah total nilai tes

n : jumlah peserta tes

3.7.3 Angket

Angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian, bertujuan untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

Menurut Margono (2009 :167) : “Angket dan kuesioner merupakan suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis oleh responden”.

Analisis data angket digunakan untuk mengetahui informasi mengenai pendapat mereka tentang teknik permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis agar peneliti mengetahui peningkatan serta motivasi belajar siswa setelah melakukan penelitian ini.

Analisis data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mencari persentase jawaban angket

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

Keterangan :

100% = persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

N = jumlah responden

P = persentase jawaban

(Supardi dan Syah 1984: 52)

Untuk menganalisis hasil angket, penulis menggunakan aturan sebagai berikut:

Tabel 3.8

Analisis Angket

Persentase	Penjelasan
0 %	Ditafsirkan tidak ada
1 – 25 %	Ditafsirkan sebagian kecil
26 – 49 %	Ditafsirkan hampir setengahnya
50 %	Ditafsirkan setengahnya
51 – 75 %	Ditafsirkan sebagian besar
76 – 99 %	Ditafsirkan hampir seluruhnya
100 %	Ditafsirkan seluruhnya

Arikunto (2006: 263)

3.9 Prosedur Penelitian

Tahap-tahap penelitian adalah tahapan-tahapan yang dilakukan saat penelitian, diantaranya:

1) Tahap awal (persiapan penelitian)

Pada tahap ini, penulis melakukan langkah-langkah sebagai perencanaan atau persiapan sebelum melakukan penelitian secara langsung dilapangan.

Adapun persiapan penullis lakukan adalah sebagai berikut:

- (1) Studi pustaka, bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menunjang penelitian dan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk merumuskan masalah penelitian.
- (2) Membuat proposal penelitian tentang penelitian yang akan dilakukan
- (3) Mengajukan proposal yang telah di buat pada saat seminar psoposal yang selanjutnya akan disahkan
- (4) Menyusun seluruh instrumen penelitian
- (5) Konsultasi instrumen dan menguji validitas dan reabilitas melalui tenaga ahli penimbang.

2) Tahap Pelaksanaan

- (1) Pelaksanan pengumpulan data, dilaksanakan dari 8 September 2011 sampai dengan 10 September 2011.
- (2) Tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan *Ular Tangga* yaitu pada hari:

Kamis, 8 September 2011:

- (1) Penulis memberikan soal *pre-test* kepada siswa
- (2) Penulis memberikan kosakata *les légumes et les fruit* dan mengajarkan cara pengucapan maupun penulisannya

Jumat, 9 September 2011, perlakuan (*treatment*):

- (1) Penulis membuka pelajaran
- (2) Penulis membagi siswa ke dalam empat kelompok
- (3) Penulis menjelaskan aturan permainan *Ular Tangga*

- (4) Siswa dapat memainkan permainan *Ular Tangga* dengan baik.

Sabtu, 10 September 2011

Sebelum diberikannya *post-test*, penulis memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai kosakata *les légumes et les fruit*.

3) Tahap Pengambilan Kesimpulan

- (1) Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket.
- (2) Analisis data statistik.
- (3) Menguji hipotesis.
- (4) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian.

