

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Definisi Operasional

##### 3.1.1 Efektivitas

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (Poerwadaminta, 1989:266), efektivitas adalah akibat (hasil daya pengaruh dari sesuatu atau tindakan). Efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis.

##### 3.1.2 Teknik Permainan Bisik Berantai

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (Poerwadaminta, 1989:1035), teknik merupakan cara membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan seni. Sedangkan menurut Kamus Bahasa Prancis *Le Robert Micro Edition Broché* (Rey, 1995:708), "*jeu est activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure, amusement, divertissement, recreation*".

Jadi teknik permainan adalah sebuah kegiatan atau cara yang menimbulkan kesenangan. Teknik permainan disini adalah Permainan bisik berantai. Menurut Suprawoto (2007:21), permainan mendengar berantai atau bisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara bisik berbisik dari siswa satu ke

siswa lainnya dengan cepat dan cermat. Guru membisikkan suatu pesan kepada seorang siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan tersebut kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya. Siswa terakhir menyebutkan dengan suara yang jelas didepan kelas. Guru memeriksa apakah pesan tersebut benar-benar sampai kepada siswa terakhir apa tidak. yang bertujuan siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat, dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok.

(<http://permainan-dalam-pembelajaran-kreatif-di.html>)

### 3.1.3 Pembelajaran Kosakata

Menurut Hamzah (2006:2), Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa dan dalam kegiatannya terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Sedangkan kosakata Menurut Kamus Bahasa Prancis *Le Petit Robert 1* (Robert, 1992:2106), "*le vocabulaire est: 1. Ensemble de mots dont dispose une personne; 2. Mots employés effectivement par une personne, un groupe*" atau kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. Jadi pembelajaran kosakata adalah suatu upaya untuk membelajarkan siswa tentang semua kata dalam suatu.

Dengan demikian, menurut penulis efektivitas teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran kosakata adalah keberhasilan sebuah teknik atau cara pengajaran dalam upaya mengajarkan siswa tentang semua kata/kosakata bahasa Prancis.

### 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2006:160). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen atau *pre-experiment*, yaitu penelitian dengan *The one- group pretest-posttest design* (Desain pretes postes satu kelompok). Desain ini adalah desain pra-eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Arikunto, 2006:85). Menurut Setiyadi (2006:131), dalam penelitian dengan *one- group pretest-posttest design* siswa diberi tes awal sebelum perlakuan/pengajaran dan di akhir, siswa juga diberi tes akhir. tes awal (Q1) diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan tes akhir (Q2) diberikan untuk melihat sejauh mana perolehan setelah perlakuan.

Desain penelitiannya adalah :

<b>Pretes</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Postes</b>
<b>Q1</b>	<b>X</b>	<b>Q2</b>

Prosedurnya adalah:

**Q1:** Tes awal (pretes) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan dengan menggunakan teknik permainan bisik berantai.

**X:** Perlakuan yaitu berupa pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan bisik berantai.

**Q2:** Tes akhir (postes) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan dengan menggunakan teknik permainan bisik berantai.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Sugiyono (2008:117) berpendapat bahwa :”populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu”.

Dalam penelitian ini, yang dijadikan populasi adalah karakteristik kemampuan pemerolehan kosakata bahasa Prancis seluruh siswa kelas 1 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2010/2011.

### 3.3.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2008:118) mengatakan bahwa "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut".

Adapun sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah setengah dari siswa kelas X-1 semester I berjumlah 20 orang siswa.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (x) adalah teknik permainan "bisik berantai", sedangkan variabel terikat (y) adalah pembelajaran kosakata bahasa Prancis pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X semester I. Jadi keseluruhan variabel adalah efektifitas teknik permainan "bisik berantai" dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X semester I.

### 3.5 Teknik Penelitian

Untuk memperoleh data yang diinginkan, penulis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut :

- 1) Studi Literatur

Studi literatur adalah sebuah kegiatan yang meliputi pencarian dokumen-dokumen yang berhubungan dengan sebuah penelitian, kemudian dikelompokkan dan dianalisis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari

Ruseffendi (2008:47), studi literatur adalah kegiatan yang meliputi mencari secara teratur, melokalisasi, dan menganalisis dokumen yang berhubungan dengan masalah yang kita teliti. Dokumen itu berupa teori-teori dan bisa pula hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai permasalahan yang akan kita teliti.

Penulis melakukan studi literatur untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan teori-teori yang mendukung di dalam penelitian ini.

2) Tes

Menurut Sugiyono (2008:66) tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran atau penilaian. Dalam penelitian ini, penulis memberikan pretes (tes awal) dan postes (tes akhir). Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan. Postes yang diberikan pada akhir pembelajaran sesudah siswa mendapat penjelasan mengenai materi yang berkaitan.

3) Angket

Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang dan cara menjawabnya juga dilakukan dengan tertulis dengan maksud orang yang diberi pertanyaan tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

(Arikunto, 2005:101).

Penulis menyebar angket kepada siswa untuk mendapatkan informasi, di antaranya mengenai minat siswa terhadap kegiatan, tanggapan siswa tentang teknik permainan bisik berantai dan sebagainya.

#### 4) Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dialog dimana satu orang memberikan informasi kepada orang lain melalui tanya jawab (Soekantanto, 1981:24).

Penulis melakukan wawancara kepada guru bahasa Prancis SMA Negeri 1 Rancaekek.

### **3.6 Prosedur Penelitian**

#### 3.6.1 Persiapan Pengumpulan Data

##### 3.6.1.1 Menentukan Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode. Dalam penelitian ini, penulis menyusun instrumen-instrumen sebagai berikut:

#### 1) Merencanakan dan membuat instrumen penelitian.

##### (1) Tes Tertulis

Tes merupakan salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Dalam memberikan tes, penulis akan mengadakan dua kali tes yaitu pretes dan postes dengan tujuan untuk mengetahui

kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah proses perlakuan (*treatment*) dengan teknik permainan bisik berantai.

Dalam memberikan pretes, penulis akan memberikan tes secara tertulis dalam bentuk lembaran tes yang berisi isian dan menjodohkan tentang *les vêtements-la mode*. Kemudian berikutnya, penulis akan memberikan penjelasan tentang teknik permainan bisik berantai dan melaksanakan kegiatan tersebut. Pada pertemuan terakhir, penulis akan memberikan postes dalam lembaran tes yang berisi isian dan menjodohkan tentang *les accessoires-la mode*.

Untuk menilai hasilnya, penulis membuat tabel rekapitulasi materi tes serta kisi-kisi soal pretes dan postes sebagai berikut:



**Tabel Rekapitulasi Materi Tes**

<b>Materi Ujian</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Jumlah Waktu/ Materi</b>	<b>Bobot Nilai</b>	<b>Jumlah bobot nilai</b>
Les vetements	30	1,5	45 menit	1	30
Les accessories	30	1,5	45 menit	1	30
<b>Total</b>	<b>60</b>		<b>90 menit</b>		<b>60</b>

**Kisi-kisi Soal Pretes Dan Postes**

**Pembelajaran Kosakata *Les Vetements - Les Accessoires***

<b>Materi</b>	<b>%</b>	<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>Aspek</b>
Isi Materi Tes	100	30	K1, K2
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	

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.

(2) Angket

Setelah menyelesaikan langkah-langkah penelitian mulai dari pretes hingga postes, penulis menyebarkan angket dalam bentuk lembaran angket untuk mengetahui minat siswa terhadap kegiatan teknik permainan bisik berantai.

### Kisi-kisi Pertanyaan Angket

No	Kategori Pertanyaan	Nomor Soal	Banyaknya	%
1	Pendapat siswa terhadap pelajaran bahasa Prancis	1, 2	2	10
2	Pendapat siswa terhadap pentingnya pemahaman kosakata dalam pembelajaran bahasa Prancis	3,4,5,6	4	20
3	Pengetahuan siswa tentang teknik pengajaran	7,8,9,10	4	20
4	Pendapat siswa tentang teknik permainan bisik berantai	11, 12, 13, 14, 15	5	50

2. Meminta pertimbangan para dosen ahli (*expert judgement*) untuk mengamati secara cermat dan mengoreksi semua instrumen penelitian yang telah penulis buat.

### 3.7 Pelaksanaan Penelitian

#### 3.7.1 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan tujuan dilaksanakannya penelitian ini, maka pelaksanaan penelitian dilakukan di lingkungan SMA Negeri 1 Rancaekek. Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 4 November sampai dengan 18 November 2010. Pada saat pelaksanaan penelitian, penulis melakukan tahapan sebagai berikut :

Tahap awal penelitian adalah memberikan pretes yang berisi soal-soal kosakata *les vêtements-la mode* kepada siswa.

Nilai hasil dalam pretes sebelum mengalami pemberian *treatment* akan dibandingkan dengan nilai hasil tes setelah mengalami pemberian *treatment* dan postes.

Tahap kedua adalah tahap perlakuan (*treatment*). Penulis memberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan bisik berantai (*le jeu murmurer*).

Tahap ketiga adalah postes, tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan bisik berantai (*le jeu murmurer*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis.

Setelah pelaksanaan tes dilakukan, penulis menyebarkan angket kepada siswa. Angket diberikan setelah siswa menempuh semua tahapan penelitian mulai dari pretes, *treatment* dan postes.

#### 3.7.2 Skenario Pembelajaran

- Tahap pelaksanaan pretes :
  - Salam pembuka dan perkenalan di dalam kelas.

- Siswa mengerjakan soal pretes selama 45 menit.
- Tahap pelaksanaan *Treatment* :
  - Penulis memberikan penjelasan mengenai teknik permainan bisik berantai.
  - Siswa membentuk 4 atau 5 kelompok yang terdiri dari 5 atau 6 orang.
  - Siswa berjajar dan mempersiapkan kelompoknya.
  - Penulis memberikan sebuah kosakata kepada setiap kelompok.
  - Siswa melaksanakan teknik permainan bisik berantai.
  - Siswa menyebutkan kembali dan menuliskan kosakata yang telah dimaikkannya.
- Tahap pelaksanaan postes :
  - Penulis menjelaskan kembali materi kosakata.
  - Siswa mengerjakan soal postes selama 45 menit.

### 3.8 Teknik Pengolahan Data

#### 3.8.1 Data Tes

Untuk mengolah data yang diperoleh, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mencari nilai rata-rata (*mean*) pretes (Q1)

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

Keterangan :

$\bar{X}$  : Nilai rata-rata

$\sum \bar{X}$  : Jumlah total nilai *pre-test*

$n$  : Jumlah peserta *pre-test*

2) Mencari nilai rata-rata (*mean*) postes (Q2)

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

Keterangan :

$\bar{Y}$  : Nilai rata-rata

$\sum \bar{Y}$  : Jumlah total nilai *post-test*

$n$  : Jumlah peserta *post-test*

(Nurgiyantoro, 1995:355)

3) Menghitung taraf signifikan perbedaan dua mean dengan jalan menghitung nilai  $t_{hitung}$  menggunakan rumus :

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

Keterangan :

$d$  :  $y - x$

$Md$  : mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test* (*post-test-pre-test*)

$xd$  : deviasi masing-masing subjek ( $d - Md$ )

$\sum x^2 d$  : jumlah kuadrat deviasi

$N$  : subjek pada sampel

$d.b.$  : derajat kebebasan (ditentukan dengan  $N - 1$ )

(Arikunto, 2002:276)

4) Mean deviasi pretes dan postes ( $Md$ )

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

5) Deviasi subjek

$$Xd = d - Md$$

6) Derajat kebebasan ( $db$ )

$$d.b. = N - 1$$

7) Melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan signifikansi perbedaan dua variabel dengan kriteria  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . dapat disimpulkan kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan.

Namun jika  $t_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $t_{tabel}$  maka kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan perhitungan tersebut maka dicari indeks keefektifan persentase rata-rata penguasaan kosakata oleh semua siswa.

Djamarah dan Zain (2002:121) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Pembagian tingkat efektivitas tersebut adalah:

- a. Istimewa / maksimal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali / optimal : Apabila sebagian besar (76 % s.d 99 %) bahan pelajaran dikuasai oleh siswa.
- c. Baik / minimal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60 % s.d 75 % saja yang dikuasai siswa.
- d. Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60 % saja yang dikuasai oleh siswa.

### 3.8.2 Data Angket

Menghitung data angket dengan cara mencari persentase jawaban yang paling banyak, dengan rumus :

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



- F = Frekuensi jawaban dari responden  
N = Jumlah responden  
100 % = Persentase tiap jawaban responden

Perhitungan persentase angket ini berdasarkan kategori-kategori sebagai

berikut :

- 0% : tidak ada  
1-25% : sebagian kecil  
26-45% : hampir setengahnya  
50% : setengahnya  
51-75% : sebagian besar  
76-99% : pada umumnya  
100% : seluruhnya

(Sudjana 1988:32)

### 3.9 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006:144).

Dalam penelitian ini, penulis mengadakan uji validitas isi dengan mengajukan "expert judgement" kepada para dosen penilai ahli.