

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk melakukan sebuah penelitian, diperlukan cara yang tepat sebagai strategi penelitian, sehingga penelitian dapat mencapai sasaran berupa jawaban dari masalah yang hendak diteliti.

Menurut Fathoni (2006: 99), “Metode penelitian adalah cara kerja yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *pre-experimental design* dengan desain *one-shot case study*.

Metode penelitian eksperimen merupakan metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan (Fathoni, 2006: 99). Metode penelitian eksperimen dimaksudkan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Metode *pre-experimental design* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat.

Sugiyono (2012: 109) mengelompokkan tiga jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode *pre-experimental design*, yakni *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*.

Penelitian ini menggunakan desain *one-shot case study*. Dalam penelitian ini, tak ada kelompok kontrol dan siswa diberi perlakuan khusus atau pengajaran selama beberapa waktu (tanda X). Subjek dalam penelitian ini akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan permainan *Devinettes*. Kemudian di akhir program, siswa diberi tes yang terkait dengan perlakuan/pengajaran yang diberikan (tanda T).

Subjek	Treatment	Test
1 kelompok	X	T

Keterangan :

X : *Treatment* atau perlakuan dengan menggunakan permainan *Devinettes* pada kelas eksperimen.

T : *Test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Dalam penelitian, populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Populasi penelitian merujuk pada keseluruhan kelompok dari mana sampel-sampel diambil.

Menurut Subagyo (1991: 23), “Populasi merupakan obyek penelitian sebagai sasaran untuk mendapatkan dan mengumpulkan data”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis pada siswa SMA Negeri 6 Cimahi Kelas XII IPA 2 Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 39 siswa.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Peneliti menentukan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling* di mana setiap elemen yang dijadikan sampel, diambil dengan teknik pengambilan secara acak (random) dari populasi. Teknik ini dipakai karena populasi dalam penelitian ini bersifat homogen. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 karakteristik kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa

Prancis pada siswa SMA Negeri 6 Cimahi Kelas XII IPA 2 Tahun Ajaran 2014/2015.

3.3 Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di salah satu SMA Negeri di Cimahi, yaitu SMA Negeri 6 Cimahi yang berlokasi di Jalan Melong Raya No. 172 Cijerah, Cimahi Selatan.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya berkenaan dengan segala sesuatu yang sedang diteliti. Variabel-variabel ini selanjutnya dipelajari oleh peneliti sehingga diperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Arikunto (2009: 161), “Variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Peneliti mengidentifikasi dua variabel yang saling bersangkutan dalam penelitian ini. Kedua variabel tersebut adalah:

1. Penggunaan permainan *Devinettes* sebagai variabel bebas atau disebut juga variabel (X).
2. Pembelajaran siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis sebagai variabel terikat atau disebut juga variabel (Y).

3.5 Definisi Operasional

1. Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 466), penggunaan merupakan “proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu”.

Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan *Devinettes* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

2. Permainan

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

“Permainan adalah setiap kontes antara para pemain satu sama lain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula” (Sadiman, dkk dalam Lestari, 2012: 14).

Permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan *Devinettes*.

3. Permainan *Devinettes*

Menurut Morvan (2006: 382), “*Devinettes est un jeu où l'on pose des questions. Ces questions posées sont sous une forme plaisante et dont il faut deviner la réponse*”. Artinya, *Devinettes* adalah sebuah permainan dimana kita mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan ini diajukan dalam bentuk yang menyenangkan dan kita harus menebak jawabannya.

Permainan *Devinettes* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa SMA Negeri 6 Cimahi.

4. Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Prancis

“Menulis yaitu mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan” (Sumarno, 2009: 5).

Menurut Putrayasa (2008: 20), “Kalimat adalah satuan gramatikal yang dibatasi oleh adanya jeda panjang yang disertai nada akhir naik atau turun”.

Menurut Rodier (2014) dalam situs <http://www.francomania.ru/savoir-faire/langue-française/structure-phrase-en-francais>, “*La structure basique de la phrase simple est: Sujet – Prédicat – Complément de phrase*”. Maksudnya, struktur dasar dari kalimat sederhana adalah: subjek – kata kerja – kata keterangan.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan menulis kalimat sederhana yaitu mampu mengungkapkan ide dan gagasan yang terdiri dari *Sujet - Prédicat - Complément de phrase* dengan menggunakan bantuan permainan *Devinettes*.

3.6 Instrumen Penelitian

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

Pada prinsipnya, meneliti adalah melakukan pengukuran. Maka dari itu, harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.

“Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. (Arikunto, 2009: 101)

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.6.1 Tes

Tes dapat diartikan sebagai sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (Widoyoko, 2012: 45-46). Respons peserta tes terhadap sejumlah pertanyaan maupun pernyataan menggambarkan kemampuan dalam bidang tertentu. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar yang bersifat *hard skills*. Penelitian ini memberikan tes menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis kepada siswa SMA dengan menggunakan permainan *Devinettes*. Dalam menilai hasil tes yang dikerjakan oleh siswa, peneliti menggunakan kriteria penilaian kalimat dari Tagliante (2005: 70) sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kriteria Penilaian Penulisan Kalimat

<i>Compréhension de la consigne</i> (pemahaman terhadap perintah yang diberikan)	0	0,5	1	1,5	2
<i>Performance globale</i> (hasil tulisan secara keseluruhan)	0	0,5	1	1,5	2
<i>Structures simples correctes</i> (penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat)	0	0,5	1	1,5	2
<i>Lexique approprié (décrire, domaine privé)</i> (pemilihan kosakata untuk menggambarkan objek)	0	0,5	1	1,5	2

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

<i>Présence d'articulateurs très simples, comme « et » et « mais »</i> (penggunaan kata sambung yang sangat sederhana, seperti “et” (dan) dan “mais” (tetapi))	0	0,5	1	1,5	2	
Total						10

(Sumber: Tagliante, 2005: 70)

Kriteria penelitian yang peneliti ambil dalam penelitian ini juga diadaptasi dari Nurgiyantoro (2001: 104) sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian Penulisan Kalimat Sederhana

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		0	0,5	1	1,5	2
1	Struktur kalimat	0	0,5	1	1,5	2
2	Ejaan	0	0,5	1	1,5	2
3	Pemilihan kata	0	0,5	1	1,5	2
	Total	0	1,5	3	4,5	6

(Sumber: Nurgiyantoro, 2001: 104)

Kriteria-kriteria penilaian tersebut kemudian dijabarkan ke dalam komponen-komponen penilaian agar peneliti lebih mudah untuk menganalisis data. Adapun komponen-komponen penilaian tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.3

Komponen Penilaian Struktur Kalimat

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tidak ada satupun kesalahan struktur kalimat	2
2	Ada kesalahan struktur kalimat tetapi secara umum dianggap baik	1,5
3	Cukup banyak kesalahan struktur kalimat tapi masih dapat dipahami	1
4	Sangat banyak kesalahan struktur kalimat namun bahasa dapat dimengerti	0,5

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

5	Sangat banyak kesalahan struktur kalimat dan tidak dapat dimengerti	0
---	---	---

Tabel 3.4
Komponen Penilaian Ejaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tidak ada kesalahan ejaan	2
2	Ada sedikit kesalahan ejaan	1,5
3	Ada pengulangan ejaan yang sama	1
4	Ada banyak kesalahan ejaan	0,5
5	Banyak sekali kesalahan ejaan yang menunjukkan ketidaktahuan	0

Tabel 3.5
Komponen Penilaian Pemilihan Kata

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pemakaian kata atau istilah yang beragam dan tepat	2
2	Pemakaian kata atau istilah yang tepat tetapi sedikit	1,5
3	Pemakaian kata atau istilah kurang tepat tetapi beragam	1
4	Pemakaian kata atau istilah kurang tepat dan sedikit	0,5
5	Memiliki sedikit kosakata dan pemakaian kata tidak tepat	0

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

Mencari skor rata-rata (*mean*) dari tes:

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

Keterangan :

\bar{X} : Nilai rata-rata tes

ΣX : Jumlah total nilai tes

n : Jumlah peserta tes

Setelah nilai rata-rata tes diperoleh, peneliti akan mengetahui hasil dari nilai tersebut berada dalam kriteria apa berdasarkan tabel penentuan patokan dengan perhitungan

skala sepuluh
(2010: 253) sebagai

$$s = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

persentase untuk
(Nurgiyantoro,
berikut:

Tabel 3.6

Penentuan Patokan dengan Perhitungan Persentase untuk Skala Sepuluh

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Sepuluh	Keterangan
96-100	10	Sempurna
86-95	9	Baik Sekali
76-85	8	Baik
66-75	7	Cukup Baik
56-65	6	Sedang
46-55	5	Hampir Sedang
36-45	4	Kurang
26-35	3	Kurang Sekali
16-25	2	Buruk
1-15	1	Buruk Sekali

Peneliti kemudian mencari standar deviasi (simpangan baku) dari tes untuk mengetahui ukuran sebaran data dari nilai rata-rata tes dengan menggunakan rumus di bawah ini:

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

Keterangan :

s : Standar deviasi (simpangan baku)

x_i : Nilai x ke- i

\bar{x} : Nilai rata-rata tes

n : Jumlah sampel

3.6.2 Angket

Angket merupakan terjemahan dari istilah Inggris “*questionnaire*”. Angket adalah pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data yang berupa orang atau dalam hal ini responden (Faisal, 1981: 2). Daftar pertanyaan pada angket bukanlah dimaksudkan untuk menguji kemampuan responden sebagaimana halnya pada tes. Pertanyaan pada angket dimaksudkan untuk merekam dan menggali informasi atau keterangan yang relevan dan bisa dijelaskan atau diterangkan oleh responden.

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa yang mengikuti tahap perlakuan dan tahap tes untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Angket tersebut diberikan untuk mengetahui kesan siswa terhadap bahasa Prancis, intensitas siswa dalam menulis bahasa Prancis, kesan siswa terhadap kegiatan menulis dalam pembelajaran bahasa Prancis, pengalaman siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Prancis, kesulitan yang dihadapi siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis, usaha yang dilakukan siswa untuk mengatasi kesulitan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis, pendapat siswa tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran, pengetahuan siswa mengenai permainan *Devinettes*, kesan siswa terhadap permainan *Devinettes*, serta kelebihan dan kekurangan permainan *Devinettes*. Angket yang diberikan dalam penelitian ini berisi 20 pertanyaan. Data yang diperoleh dari angket ini dianalisis dengan menggunakan angka persentase dan deskripsi secara tertulis.

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

Langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti pada penyusunan angket dalam penelitian ini yaitu:

1. Membuat kisi-kisi angket.
2. Mengembangkan kisi-kisi angket menjadi pertanyaan-pertanyaan.
3. Meminta pendapat kepada dosen pembimbing mengenai angket tersebut.
4. Meminta pertimbangan dari dosen penimbang ahli yang merupakan ahli dalam bidang penelitian ini untuk menjamin validitas angket tersebut.

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Angket

No.	Kategori Pertanyaan	Jumlah Soal	Nomor Soal	Persentase (%)
1	Kesan siswa terhadap bahasa Prancis	2	1, 2	10
2	Intensitas siswa dalam menulis bahasa Prancis	2	3, 4	10
3	Kesan siswa terhadap kegiatan menulis dalam pembelajaran bahasa Prancis	1	5	5
4	Pengalaman siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Prancis	1	6	5
5	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis	3	7, 8, 9	15
6	Usaha yang dilakukan siswa untuk mengatasi kesulitan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis	2	10, 11	10

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

7	Pendapat siswa tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran	2	12, 13	10
8	Pengetahuan siswa mengenai permainan <i>Devinettes</i>	2	14, 15	10
9	Kesan siswa terhadap permainan <i>Devinettes</i>	3	16, 17, 18	15
10	Kelebihan dan kekurangan permainan <i>Devinettes</i>	2	19, 20	10
Jumlah		20		100

Untuk menganalisis data hasil angket, peneliti menggunakan rumus berikut ini:

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

Keterangan :

F : Frekuensi jawaban dari responden

N : Jumlah responden

100% : Persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

Untuk menafsirkan hasil angket, peneliti menggunakan tabel berikut ini:

Tabel 3.8

Penafsiran Persentase Jawaban Angket

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

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

(Sudjana, 2005: 131)

3.6.3 Lembar Observasi

Selain memberikan tes dan angket kepada siswa sebagai subjek penelitian, peneliti juga membuat lembar observasi. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas peneliti dan siswa selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti meminta bantuan seorang observer untuk mengamati dan menilai aktivitas, sikap, respon, dan ketertarikan siswa sebagai objek penelitian terhadap penggunaan permainan *Devinettes* dalam proses kegiatan belajar mengajar serta mengamati dan menilai aktivitas peneliti sebagai guru. Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan kemampuan peneliti dalam menggunakan permainan *Devinettes*. Adapun isi dari lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru yang dijelaskan secara rinci dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.9
Format Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Ya	Tidak
1	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti		
2	Siswa serius mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh peneliti		
3	Siswa mengajukan pertanyaan dan pendapat mengenai permainan <i>Devinettes</i> yang akan digunakan		
4	Siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan <i>Devinettes</i>		
5	Siswa mengungkapkan hasil pembelajaran di depan kelas		

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

6	Siswa aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan		
Persentase Rata-Rata Keaktifan Siswa (%)			

(Sumber: Ayuningtyas, 2014: 34)

Tabel 3.10
Format Observasi Aktivitas Peneliti

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket
		A	B	C	D	
1.	Kemampuan membuka pelajaran					
	a. Menarik perhatian siswa					
	b. Memberikan motivasi					
	c. Memberikan acuan bahan yang disajikan					
	d. Membuat kaitan bahan ajar dengan yang baru					
2.	Sikap guru dalam pembelajaran					
	a. Kejelasan suara					
	b. Gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa					
	c. Antusiasme penampilan dan mimik					
	d. Mobilitas posisi tempat					
3.	Penguasaan bahan ajar					
	a. Penyajian bahan ajar relevan dengan indikator					
	b. Bahan-bahan pembelajaran disajikan dengan pengalaman belajar yang direncanakan					
	c. Memperlihatkan penguasaan materi					
	d. Mencerminkan keluasan wawasan					
4.	Proses pembelajaran					
	a. Kesesuaian penggunaan permainan <i>Devinettes</i> dengan tahapan:					

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi siswa ke dalam sepuluh kelompok yang terdiri dari dua orang per kelompok; • Memaparkan materi; • Memberikan kartu berisi gambar sebuah profesi; • Meminta siswa menulis beberapa pertanyaan yang jawabannya adalah profesi yang ada dalam kartu; • Meminta siswa untuk menebak profesi apa yang dimaksud; • Meminta siswa mendeskripsikan profesi yang ada dalam gambar ke dalam kalimat-kalimat sederhana. 					
	b. Kejelasan dalam menerangkan dan memberi contoh					
	c. Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan siswa					
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu					
5.	Kemampuan menggunakan permainan <i>Devinettes</i>					
	a. Ketepatan saat penggunaan					
	b. Keterampilan saat penggunaan					
	c. Membantu peningkatan proses pembelajaran					
	d. Menampilkan inovasi					
6.	Evaluasi					
	a. Menggunakan penilaian lisan yang relevan dengan silabus					
	b. Menggunakan penilaian tulisan yang relevan dengan silabus					
	c. Menggunakan rancangan penelitian yang relevan dengan silabus					

	d. Penilaian sesuai dengan yang direncanakan (penilaian terbuka)					
7.	Kemampuan menutup pembelajaran					
	a. Peninjauan materi					
	b. Memberikan kesempatan bertanya					
	c. Menugaskan kegiatan kokurikuler					
	d. Menginformasikan bahan materi selanjutnya					

(Sumber : P2JK)

Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

Keterangan kategori penilaian :

- A : Sangat Baik (SB)
- B : Baik (B)
- C : Cukup (C)
- D : Kurang (K)

3.7 Validitas

Salah satu persyaratan yang baik bagi suatu instrumen penelitian adalah instrumen penelitian tersebut haruslah valid. Menurut Gay dalam Sukardi (2004: 121), “suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur”. Pada penelitian ini, peneliti mengadakan pengujian validitas konstruksi dengan mengajukan *expert judgment* kepada dosen penimbang ahli yang merupakan ahli dalam bidang penelitian ini untuk menjamin validitas instrumen dalam penelitian ini.

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang diinginkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan empat teknik penelitian yang terdiri atas:

3.8.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoretis maupun aspek manfaat praktis (Sukardi, 2004: 33). Studi pustaka dilakukan oleh peneliti untuk mencari dasar pijakan atau fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori dan kerangka berpikir, sehingga peneliti dapat mengerti, mengorganisasikan, serta kemudian menggunakan variasi pustaka dalam penelitian ini. Dengan melakukan studi pustaka, peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti. Sumber pustaka yang peneliti cari dalam penelitian ini tentu yang berhubungan dengan permainan *Devinettes* dan menulis kalimat sederhana.

3.8.2 Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, dan rasional mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki (Arifin, 1990: 49). Dalam penelitian ini, hasil observasi selama penelitian akan dicatat pada lembar observasi yang telah disediakan. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi aktivitas peneliti dan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas peneliti dan siswa selama penelitian berlangsung.

3.8.3 Tes

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 peserta didik, di mana jawaban tersebut akan menghasilkan nilai bagi mereka (Arifin, 2009: 22). Peneliti memberikan tes kepada siswa hanya satu kali, yaitu setelah peneliti memberikan perlakuan

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

(*treatment*). Penelitian ini mengadakan tes menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis kepada siswa kelas XII IPA 2 semester I tahun ajaran 2014/2015 dengan menggunakan permainan *Devinettes*. Tujuan diadakannya tes tersebut adalah untuk mengetahui rata-rata nilai siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis setelah menggunakan permainan *Devinettes*.

Dalam tes tersebut, siswa harus membuat kalimat sederhana bahasa Prancis dengan pola *Sujet – Prédicat – Complément* sesuai dengan gambar pada soal yang diberikan.

3.8.4 Angket

Angket merupakan terjemahan dari istilah Inggris “*questionnaire*”. Angket adalah pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data yang berupa orang atau dalam hal ini responden (Faisal, 1981: 2).

Angket dalam penelitian ini berisi 20 butir pertanyaan. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa yang mengikuti tahap perlakuan dan tahap tes. Angket tersebut berfungsi untuk mengetahui kesan siswa terhadap bahasa Prancis, intensitas siswa dalam menulis bahasa Prancis, kesan siswa terhadap kegiatan menulis dalam pembelajaran bahasa Prancis, pengalaman siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Prancis, kesulitan yang dihadapi siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis, usaha yang dilakukan siswa untuk mengatasi kesulitan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis, pendapat siswa tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran, pengetahuan siswa mengenai permainan *Devinettes*, kesan siswa terhadap permainan *Devinettes*, serta kelebihan dan kekurangan permainan *Devinettes*.

Untuk menjamin validitas angket dalam penelitian ini, peneliti meminta pertimbangan dari dosen penimbang ahli yang merupakan ahli dalam bidang penelitian ini (*expert judgment*). Data yang diperoleh dari angket ini dianalisis dengan menggunakan angka persentase dan deskripsi secara tertulis.

3.9 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Pelaksanaan ketiga tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

a. Melakukan kajian pustaka.

Peneliti mencari dan mengumpulkan teori-teori yang relevan terhadap masalah yang hendak diteliti dalam penelitian ini.

b. Menyusun proposal penelitian.

Dalam langkah ini, peneliti menyusun tahap-tahap penelitian secara sistematis yang dibuat ke dalam bentuk proposal.

c. Mengajukan proposal penelitian.

Proposal penelitian yang telah disusun, diajukan ke dalam Seminar Proposal Skripsi untuk diketahui layak atau tidaknya proposal tersebut dilanjutkan menjadi bahan penelitian. Jika layak, proposal tersebut diterima untuk kemudian dilanjutkan menjadi skripsi.

d. Membuat dan menyusun seluruh instrumen penelitian.

e. Mengesahkan seluruh instrumen penelitian melalui dosen penimbang ahli yang merupakan ahli dalam bidang penelitian ini (*expert judgment*).

f. Mengajukan surat izin penelitian kepada tempat penelitian yaitu SMA Negeri 6 Cimahi.

2. Tahap pelaksanaan

a. Memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa dengan menggunakan permainan *Devinettes*.

b. Memberikan tes.

c. Memberikan angket kepada objek penelitian untuk mengetahui pendapatnya terhadap permainan *Devinettes* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

3. Tahap pengolahan data

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

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

- a. Verifikasi data, yaitu mengecek kembali kelengkapan jumlah dan pengisian angket responden.
- b. Tabulasi data, merekap data yang telah diperoleh.
- c. Penyekoran data, melakukan penilaian dengan menggunakan kategori skor yang telah ditetapkan sebelumnya.
- d. Membahas hasil penelitian sesuai dengan teori yang digunakan.
- e. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.
- f. Mengajukan saran dan rekomendasi.