

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. (Arikunto, 2006 : 160). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Pre-Experimental*, dengan desain *one shot case study*. Menurut Arikunto (2009: 207) penelitian eksperimen adalah “penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari ‘sesuatu’ yang dikenakan pada subjek selidik”. Dalam studi eksperimental, peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengobservasi efek/pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat. Metode *Pre-Experimental* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel terikat itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas. Metode ini digunakan untuk pembuktian atau konfirmasi pada populasi atau sampel tertentu dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

One shot case study digunakan untuk mencari pengaruh dari media kartu mimpi bergambar dalam keterampilan menulis karangan narasi. Selama proses pengajaran, mahasiswa diberikan perlakuan atau pengajaran selama beberapa waktu, kemudian di akhir program mahasiswa diberikan tes terkait dengan perlakuan/pengajaran sebelumnya.

Terdapat tiga macam desain penelitian yang dimasukkan ke dalam kategori *Pre-Experimental* antara lain: *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. (Sugiyono, 2011:111).

Menurut Kuntjotjo dalam dokumen *Pre-experimental* (2013 :41) memaparkan bahwa “prosedur desain penelitian *one-shot case study* adalah

sekelompok subjek dikenai perlakuan tertentu (sebagai variabel bebas) kemudian dilakukan pengukuran terhadap subjek tersebut”.

Subjek	Pratest	Treatment	Posttest
1 kelompok	-	X	O

Keterangan :

X : *Treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar pada kelas eksperimen.

O : Tes setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2001 : 117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan menulis karangan narasi mahasiswa tingkat III Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis UPI tahun ajaran 2013/2014 semester V yang mengikuti mata kuliah *Production Écrite V*.

3.2.2 Sampel Penelitian

Berdasarkan pada penjelasan Sugiyono (2012 : 81), “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”, peneliti menentukan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, maksudnya adalah mengambil jumlah sampel secara acak dari populasi. Sampel pada penelitian ini adalah 20 karakteristik kemampuan menulis karangan narasi mahasiswa tingkat III Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis UPI tahun ajaran 2013/2014 semester V yang mengikuti mata kuliah *Production Écrite V*.

3.3 Lokasi Penelitian

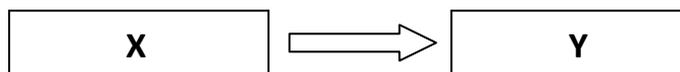
Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia, jalan Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Menurut Sugiyono (2012 : 2), “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal-hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini, ada dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. (Sugiyono,2010 :61).

Berdasarkan penjelasan di atas, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kartu mimpi bergambar, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis karangan narasi mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI tahun akademik 2013/2014.

Keterkaitan variable tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

- X : Media kartu mimpi bergambar
- Y : Kemampuan menulis karangan narasi bahasa Perancis.
- r : Koefesien variabel x terhadap variabel y (hubungan antara penggunaan media kartu mimpi bergambar dalam pembelajaran menulis karangan narasi bahasa Perancis).

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan istilah-istilah penting yang merupakan kata kunci dalam penelitian untuk memudahkan pembaca memahami judul penelitian yang dimaksud.

3.5.1 Media Kartu Mimpi Bergambar

Menurut Brigs (Sadiman, 2002 : 6) “ Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan”. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media kartu mimpi bergambar yang dipelopori oleh . Sutejo (2011).

Media kartu mimpi bergambar dibuat dari kertas agak tebal dengan ukuran 5cm x 5cm sampai 10 x 10cm. Setiap potongan kartu tersebut terdapat gambar. Dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu mimpi bergambar diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mampu memotivasi mahasiswa dalam menulis karangan narasi.

3.5.2 Keterampilan Menulis

Menurut Tarigan (2008 : 3 - 4) “menulis adalah kegiatan produktif dan ekspresif yang memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata”. Menulis merupakan salah satu dari empat ketampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi tidak langsung. Keterampilan menulis dapat dilihat dari kemampuan mengorganisasikan ide atau gagasan secara sistematis untuk menyampaikan pesan.

Dalam penelitian ini, keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan menulis karangan narasi dalam bahasa Perancis mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI tahun akademik 2013/2014.

3.5.3 Karangan Narasi

Menurut Keraf (2010: 135) karangan narasi merupakan suatu bentuk wacana yang mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Sedangkan menurut Zainurrahman (2011 : 36) Karangan narasi adalah tulisan yang menceritakan sebuah kejadian.

Menurut kamus Le Robert de Poche (1995 :476) “*Narration est un récit écrit et détaillé d'une suite de faits ou rédaction scolaire*”. Karangan narasi dalam

penelitian ini adalah suatu bentuk karangan yang menceritakan sebuah kejadian dengan bantuan media kartu mimpi bergambar.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2009 : 101) “instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen-instrumen sebagai berikut :

3.6.1 Studi Pustaka

Menurut Arikunto (2006 : 16), “studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data teoretis melalui bahan-bahan yang berhubungan dengan topik penelitian seperti buku-buku, catatan dan dokumen penting lainnya”. Dengan studi pustaka, peneliti mempelajari buku sumber, sebagai penguat teori terhadap masalah yang dibahas yang saling berkaitan. Melalui studi pustaka ini penulis mengumpulkan informasi dari berbagai sumber bahan pustaka untuk mendukung penelitian sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, studi kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan sumber-sumber yang relevan dengan penelitian ini. Penulis mempelajari teori atau sumber yang berhubungan dengan karangan narasi dan media kartu mimpi bergambar.

3.6.2 Tes

Menurut Sugiyono (2007:66), “tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran atau penilaian”. Dalam penelitian ini, penulis memberikan tes yaitu membuat karangan narasi dengan menerapkan langkah-langkah menulis karangan narasi yang telah dipelajari pada saat treatment yaitu menggunakan media kartu mimpi bergambar.

Untuk penilaian karangan narasi, peneliti menggunakan kriteria penilaian karangan yang diadaptasi dari Tagliante (2005 : 71).

Tabel 3.1

Kriteria Penilaian Menulis Karangan Narasi

<i>Respect de la consigne</i>	0	0,5	1		
<i>Performance globale</i>	0	0,5	1	1,5	2

<i>Pértinence des informations donnes</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<i>Structuration, présence d'articulateurs.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<i>Lexique approprié</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<i>Morphosyntaxe (temps, complexité des phrases)</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3

Dalam penelitian ini, skor terbesar yang akan diperoleh mahasiswa adalah 15 poin. Untuk lebih jelasnya, peneliti akan memaparkan format penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian Tes Menulis Karangan Narasi

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor	Skor Maksimal
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan.	1. Isi karangan sangat sesuai dengan judul/tema 2. Isi karangan sesuai dengan judul/tema, walaupun ada hal-hal yang tidak tepat tetapi tidak berpengaruh 3. Isi karangan tidak sesuai dengan judul/tema	1 0,5 0	1

2	Organisasi karangan	<p>1. Semua berkaitan antara isi dan kalimat.</p> <p>2. Satu kesalahan yang tidak berkaitan antara isi dan kalimat.</p> <p>3. Dua/tiga kesalahan yang tidak berkaitan antara isi dan kalimat.</p> <p>4. Empat/lebih kesalahan yang tidak berkaitan antara isi dan kalimat.</p>	<p>2</p> <p>1,5</p> <p>1</p> <p>0,5</p>	2

		5. Tidak ada yang berkaitan antara isi dan kalimat.	0	
3	Ketepatan informasi	<p>1. Penceritaan objek sangat terperinci dan sangat jelas, pembaca bisa mengalami pengalaman yang diceritakan oleh penulis</p> <p>2. Penceritaan objek kurang jelas, tetapi pembaca dapat merasakan pengalaman yang diceritakan oleh penulis.</p> <p>3. Penceritaan objek tidak jelas dan pembaca kurang merasakan pengalaman yang diceritakan oleh penulis.</p> <p>4. Penceritaan objek tidak jelas pembaca tidak</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>2.5</p> <p>2</p>	3

		dapat merasakan pengalaman diceritakan oleh		
		5. Penceritaan objek beragam dan cukup jelas, pembaca dapat merasakan pengalaman yang ditulis oleh penulis.	1.5	
		6. Penceritaan objek cukup beragam dan cukup jelas, pembaca dapat merasakan pengalaman yang ditulis oleh penulis.	1	
		7. Penceritaan objek tidak beragam dan tidak jelas, dan pembaca tidak dapat memahami isi karangan.	0.5	
		8. Penceritaan objek sangat tidak jelas.	0	

4	Struktur Kalimat	1. Tidak ada satupun struktur kalimat yang salah	3	3
		2. Terdapat sedikit kesalahan struktur kalimat, terjadi karena tidak berhati-hati.	2,5	
		3. Terdapat beberapa kesalahan struktur kalimat, tetapi masih dianggap baik.	2	
		4. Terdapat sedikit kesalahan struktur kalimat yang menunjukkan kurangnya penguasaan kosakata.	1,5	
		5. Terdapat cukup banyak kesalahan struktur kalimat yang menunjukkan	1	

		<p>kurangnya penguasaan kosakata</p> <p>6. Terdapat banyak kesalahan kesalahan struktur kalimat yang menunjukkan kurangnya penguasaan kosakata.</p> <p>7. Terdapat sangat banyak kesalahan kesalahan struktur kalimat (<i>grammaire</i>) maupun karena ketidak hati-hatian.</p>	<p>0,5</p> <p>0</p>	
5	Kesesuaian kosakata	<p>1. Pemilihan kata atau istilah sangat tepat dan beragam.</p> <p>2. Pemakaian kata atau istilah sangat tepat tetapi tidak beragam.</p>	<p>3</p> <p>2,5</p>	3

		3. Beberapa pemakaian kata atau istilah tepat dan dapat dipahami.	2	
		4. Beberapa pemakaian kata atau istilah kurang tepat tetapi dapat dipahami.	1,5	
		5. Beberapa pemakaian kata atau istilah tidak tepat tetapi tidak mengganggu pemahaman.	1	
		6. Beberapa pemakaian kata atau istilah tidak tepat dan mengganggu pemahaman.	0,5	
		7. Pengarang memiliki sedikit pembendaharaan kata, dan tidak memakai kata atau istilah yang seharusnya	0	

		dipakai, disamping itu terdapat kosakata yang tidak tepat.		
6	Penggunaan bentuk waktu yang tepat dan keberagaman kalimat.	1. Tidak ada kesalahan penggunaan bentuk waktu, dan kata yang digunakan beragam. 2. Terdapat sedikit kesalahan penggunaan bentuk waktu tetapi kata yang digunakan beragam 3. Terdapat sedikit kesalahan penggunaan bentuk waktu dan konjugasi kata kerja. 4. Terdapat tiga kesalahan penggunaan bentuk waktu	3 2.5 2 1,5	2

		dan kata yang digunakan kurang beragam.		
		5. Terdapat banyak kesalahan penggunaan bentuk waktu dan konjugasi kata yang digunakan tidak beragam.	1	
		6. Terdapat banyak kesalahan penggunaan bentuk waktu dan konjugasi, kata yang digunakan tidak sesuai dengan tema.	0	
Total Skor				15

Setelah data diperoleh, peneliti kemudian mengolah data dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut berikut:

Peneliti menggunakan rumus-rumus di bawah ini untuk memperoleh hasil data tes.

1. Mencari nilai rata-rata (*mean*) tes:

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

Keterangan:

- \bar{Y} : Nilai rata-rata
 $\sum y$: Jumlah total nilai tes
 N : Jumlah responden

(Nurgiyantoro, 2010:219)

Tabel 3.3
Penentuan Kriteria Penguasaan 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
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

3.6.3 Angket

Menurut Arikunto (2009 : 102) dijelaskan bahwa angket merupakan “daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain, yaitu responden, dengan tujuan agar responden tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan”. Angket berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada mahasiswa yang mengikuti tahap perlakuan, dan tahap tes untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Angket tersebut diberikan untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa tentang karangan narasi dan media kartu mimpi bergambar, kesulitan yang mereka temukan dan upaya apa saja yang mereka lakukan dalam membuat karangan narasi bahasa Perancis dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar. Jumlah pertanyaan angket sebanyak 20 butir.

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan peneliti pada penyusunan angket dalam penelitian ini antara lain :

- 1) Membuat kisi-kisi angket.
- 2) Mengembangkan kisi-kisi angket menjadi pertanyaan.
- 3) Untuk menjamin validitas, angket tersebut dikonsultasikan kepada dosen penilai ahli.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket

No.	Aspek Pertanyaan	Nomor Soal	Jumlah Nomor Soal	Persentase (%)
1.	Minat mahasiswa terhadap bahasa Perancis	1, 2, 3,4,5	5	25
2.	Pendapat mahasiswa terhadap kegiatan menulis bahasa Perancis.	6	1	5
3.	Pengalaman mahasiswa terhadap kegiatan menulis karangan dalam bahasa Perancis.	7	1	5
4.	Kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam menulis karangan narasi berbahasa Perancis;	8,9,10	3	15
5.	Usaha mahasiswa mengatasi kesulitan dalam menulis karangan narasi berbahasa Perancis;	11	1	5
6.	Pengetahuan mahasiswa tentang jenis karangan	12	1	5
7.	Pengalaman mahasiswa dalam menulis karangan narasi.	13	1	5
8.	Pengetahuan mahasiswa tentang karangan narasi.	14	1	5
9.	Pendapat mahasiswa tentang media kartu mimpi bergambar dalam pembelajaran menulis karangan narasi bahasa Perancis;	15, 16, 17, 18	4	20

10.	Kelebihan dan kekurangan media kartu mimpi bergambar.	19, 20	2	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

Untuk menganalisis hasil angket, peneliti menggunakan aturan-aturan sebagai berikut :

Tabel 3.5

Presentase Analisis Hasil Angket

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

(Sudjana, 2005 : 131)

3.6.4 Observasi

Selain memberikan tes dan angket kepada mahasiswa (subjek penelitian), peneliti membuat lembar observasi untuk mengetahui aktivitas mahasiswa dan peneliti selama perlakuan (*treatment*) berlangsung.

Dalam penelitian ini, terdapat dua orang observator yang bertugas untuk menilai perilaku mahasiswa sebagai objek penelitian dan menilai perilaku peneliti dalam kegiatan perlakuan (*treatment*), sehingga dapat dilihat aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan kemampuan peneliti dalam

Novi Hernawati, 2014

Penggunaan Media Kartu Mimpi Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan

Narasi

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

menggunakan media kartu mimpi bergambar. Untuk penilaian aktivitas mahasiswa dan peneliti selama perlakuan (*treatment*) berlangsung, peneliti membuat lembar observasi aktivitas mahasiswa dan peneliti sebagai berikut:

Tabel 3.6
Format Observasi Aktivitas Mahasiswa

No	Kriteria dan Aspek Penilaian	Jumlah Mahasiswa	Keterangan
1	mahasiswa memperhatikan penjelasan peneliti		
2	mahasiswa serius mendengarkan tujuan yang diberikan oleh peneliti		
3	mahasiswa mengajukan pertanyaan mengenai media media kartu mimpi bergambar yang akan digunakan		
4	mahasiswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar.		
5	Mahasiswa yang menyimpang dari KBM		
Persentase Rata-Rata (%)			

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Tes

Tes menurut Sudjana (2004 : 100) adalah "... alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, secara lisan, atau secara perbuatan"). Adapun tes yang akan

dilaksanakan pada penelitian ini adalah tes dalam tahap akhir atau *posttest*, dimana Perlakuan (*treatment*) ditempatkan sebelum *test* pada kelas eksperimen. Kemudian *posttest* berfungsi untuk mengetahui kemampuan mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI tahun akademik 2013/2014 dalam menulis karangan narasi bahasa Perancis setelah menggunakan media kartu mimpi bergambar.

Dalam tes tersebut, mahasiswa diberikan soal yaitu membuat karangan narasi dalam bahasa Perancis sesuai dengan perintah atau *consigne*.

3.7.2 Angket

Menurut Arikunto (2009:128), “Angket atau kuesioner (*questionnaires*) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui”.

Angket dapat bersifat terbuka, tertutup, atau gabungan keduanya. Ia bersifat terbuka jika peserta didik diberi kebebasan untuk menjawab sesuai dengan keyakinannya, tertutup jika jawaban yang harus dipilih sudah tersedia, dan gabungan keduanya jika disediakan pilihan jawaban tetapi sekaligus boleh mengisi jawaban sendiri. Angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui respon peserta terhadap penggunaan media kartu mimpi bergambar.

3.7.3 Observasi

Selain menggunakan tes dan angket, peneliti juga menggunakan lembar observasi. Hadi (Sugiyono 2011:196) menyatakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

Dalam penelitian ini, terdapat dua orang observator yang bertugas untuk menilai perilaku mahasiswa sebagai objek penelitian dan menilai perilaku peneliti dalam kegiatan perlakuan (*treatment*), sehingga dapat dilihat aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan kemampuan peneliti dalam

menggunakan media kartu mimpi bergambar. Untuk penilaian aktivitas mahasiswa dan peneliti selama perlakuan (*treatment*) berlangsung, peneliti memberikan lembar observasi aktivitas mahasiswa dan peneliti yang akan menjadi dosen dalam penggunaan media kartu mimpi bergambar dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

3.8.1 Persiapan Pengumpulan Data

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh data mengenai keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI tahun akademik 2013/2014. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti melakukan langkah-langkah yang perlu untuk dilaksanakan sebagai persiapan sebelum melakukan penelitian secara langsung di lapangan. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menyusun seluruh instrumen penelitian, yaitu membuat tema karangan narasi, kriteria penilaian karangan narasi, serta angket yang ditujukan untuk subjek penelitian. Kedua, menentukan, menguji validitas instrumen melalui penilaian para dosen penilai ahli.

3.8.2 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, dimulai dengan tahap perlakuan (*treatment*) dan tahap tes sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis.

1) Perlakuan (*treatment*)

Perlakuan dilakukan sebanyak dua kali kepada seluruh subjek penelitian. Perlakuan pertama dan kedua dilakukan dengan cara yang sama yakni menggunakan media kartu mimpi bergambar sebagai media untuk membantu menulis karangan narasi bahasa Perancis. Adapun tahapan-tahapan proses pembelajaran menulis karangan narasi bahasa Perancis menggunakan media kartu mimpi bergambar yaitu :

1. Pertama-tama mahasiswa diajak berdiskusi mengenai pengertian karangan narasi dan struktur pembuatan karangan narasi. Menurut Mauffrey dan Cohen (2000 : 26) struktur karangan narasi adalah sebagai berikut :
 - a. *Situation Initiale* (situasi awal),
 - b. *Élément Perturbateur* (elemen pengubah),
 - c. *Action contraire pour redresser (ou aggraver) la situation* (aksi berlawanan/ kontra untuk memperburuk keadaan),
 - d. *Redressement (ou aggravation) de la situation* (pemulihan situasi),
 - e. *Situation Finale* (situasi akhir),
2. Peneliti menjelaskan tentang media yang akan digunakan dalam praktik menulis karangan narasi yaitu media kartu mimpi bergambar
3. Peneliti menjelaskan tentang kartu mimpi bergambar dan langkah-langkah menulis karangan narasi dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar.
4. Peneliti memberikan simulasi agar mahasiswa berimajinasi mengenai mimpi yang pernah mereka alami.
5. Peneliti meminta mahasiswa untuk mengambil satu dari beberapa kartu mimpi yang disediakan.
6. Peneliti meminta mahasiswa untuk mencermati beberapa gambar yang terdapat dalam kartu mimpi yang dipilih.
7. Peneliti meminta mahasiswa untuk berimajinasi seolah-olah pernah bermimpi tentang peristiwa yang terdapat dalam gambar.
8. Mahasiswa melakukan eksplorasi dengan mengisi panduan yang ada dalam kartu mimpi, dan diharapkan dengan gambar yang ada dalam kartu mimpi mempermudah mahasiswa dalam mengembangkan ide-ide yang nantinya dikembangkan menjadi sebuah karangan narasi.
9. Selanjutnya data yang sudah ditulis dalam kartu mimpi digunakan sebagai ide untuk menulis karangan narasi.
10. Mahasiswa menulis karangan narasi ±150 kata sesuai tema yang telah mereka pilih.

2) Tes

Tes dilakukan sebanyak satu kali yakni menulis karangan narasi bahasa Perancis ± 150 kata dengan tema « Les Vacances».

3.8.3 Skenario Kegiatan Pembelajaran

Skenario pembelajaran merupakan tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran. Berikut penjabaran skenario pembelajaran saat perlakuan dan tes.

Skenario Kegiatan Pembelajaran

(treatment)

Mata Kuliah : Production Écrite V

Tingkatan : B1

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

Pertemuan ke : 1

Standar Kompetensi:

1. Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan narasi bahasa Perancis.
2. Mampu menangkap pesan dan menuangkannya dalam bentuk karangan narasi dari media kartu mimpi bergambar.

Kompetensi Dasar :

1. Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
2. Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan narasi sesuai dengan konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu menangkap pesan dan menuangkannya dalam bentuk karangan narasi dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar sesuai dengan kaidah penulisan.

II. Indikator

1. Memahami informasi tentang menulis karangan narasi bahasa Perancis.
2. Menulis karangan narasi dalam bahasa Perancis dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar.

III. Materi Pembelajaran :

a. Karangan Narasi

Dikutip dari http://membres.multimania.fr/clo7/expression/texte_narratif.htm dikatakan bahwa “*le texte narratif appelé aussi récit est une histoire qui peut être réelle ou fictive : récit d’aventures, récit historique, récit merveilleux..il est raconté par un narrateur soit à la 1re (je) ou 3e personne (il,elle), selon qu’il est ou non impliqué dans le récit*”.

Karangan narasi adalah sebuah karangan yang menuliskan sebuah cerita nyata atau fiktif diantaranya adalah cerita petualangan, sejarah, serta cerita yang diidealkan. Diceritakan oleh seorang narator, baik dalam sudut pandang orang pertama atau orang ketiga yang terlibat atau pun tidak dalam cerita tersebut.

b. Struktur Karangan Narasi

Struktur dari karangan naratif dalam <http://membres.lycos.fr/clo7/expression/textenarratif.htm>, yaitu :

- a. *La situation initiale du récit* (situasi awal cerita),
- b. *L’élément perturbateur (ou déclencheur) qui vient troubler cette situation initiale* (unsur pengganggu (atau pemicu) yang mengganggu situasi awal),
- c. *Les péripéties (ou actions) qui sont une série de réactions à cette perturbation* (peristiwa atau tindakan adalah serangkaian tanggapan terhadap gangguan),
- d. *L’élément de résolution : une force équilibrante vient stabiliser la transformation* (tahap resolusi menceritakan kemampuan untuk menstabilkan perubahan),
- e. *La situation finale (ou dénouement) qui clôt, momentanément ou définitivement, le récit* (situasi akhir atau penyelesaian yang menutup sementara atau permanen dari sebuah cerita).

IV. Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Mahasiswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
<p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Peneliti membuka pembelajaran 3. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Menyimak • Menyimak
Kegiatan Inti (30 menit)	
<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan tentang karangan narasi. 2. Menjelaskan penggunaan media kartu mimpi bergambar. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta mahasiswa memilih tema yang telah disediakan 2. Meminta mahasiswa menerapkan langkah-langkah penggunaan media KMB. 3. Meminta mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan peneliti • Menyimak penjelasan peneliti • Memilih tema • Melaksanakan pembelajaran dengan baik • Menulis karangan narasi

<p>menulis karangan narasi sesuai tema yang dipilih.</p> <p>4. Membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengarang.</p> <p>5. Mengawasi dan memotivasi mahasiswa.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • membuat kesimpulan bersama-sama.
Kegiatan Penutup (5 menit)	
<p>1. Peneliti menutup pembelajaran</p> <p>2. Memberikan motivasi untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya,</p>	

V. Buku Sumber :

[http://membres.multimania.fr/clo7/expression/texte narratif.htm](http://membres.multimania.fr/clo7/expression/texte%20narratif.htm)

<http://membres.lycos.fr/clo7/expression/textenarratif.htm>

VI. Media Pembelajaran :

1. Gambar
2. Kartu mimpi
3. Papan tulis
4. LCD

VII. Evaluasi

Tes tulis : evaluasi proses dilakukan pada saat KBM berlangsung dengan cara meminta mahasiswa menulis karangan narasi sesuai tema yang telah

dipilih dengan tujuan untuk melihat ketercapaian indikator keterampilan menulis.

- Soal : *Faites un texte narratif selon le thème choisi ! « Le moment Inoubliable, les Loisirs ». ±150 mots !*

Skenario Kegiatan Pembelajaran

(Tes)

Mata Pelajaran	: Production Écrite V
Tingkatan	: B1
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit
Pertemuan ke	: 2

Standar Kompetensi:

1. Mengungkapkan informasi secara tertulis tentang « *Les moments inoubliables* , *Les Loisirs* ».
2. Mampu menangkap pesan dan menuangkannya dalam bentuk karangan narasi dari media kartu mimpi bergambar.

Kompetensi Dasar :

1. Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
2. Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan narasi sesuai dengan konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu menulis karangan narasi dalam bahasa Perancis dengan tema « *Les Vacances* ».

II. Indikator :

1. Menulis karangan narasi bahasa Perancis tanpa menggunakan media kartu mimpi bergambar.

III. Materi Pembelajaran : Tes

IV. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Mahasiswa
Kegiatan Awal (10 menit)	
<p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Peneliti membuka pembelajaran 3. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Menyimak • Menyimak
Kegiatan Inti (30 menit)	
<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan lembar soal tes dan angket. 2. Meminta mahasiswa mencermati perintah (<i>consigne</i>) pada lembar tes. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta mahasiswa menulis karangan narasi sesuai tema yang telah ditentukan yaitu « <i>Les Vacances</i> » 2. Mengawasi dan memotivasi mahasiswa. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta mahasiswa untuk mengoreksi kembali karangan yang telah ditulis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan peneliti • Menyimak penjelasan peneliti • Menulis karangan narasi • Mengoreksi

Kegiatan Penutup (5 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta mahasiswa untuk mengumpulkan hasil tulisan mereka untuk diolah datanya. 2. Meminta mahasiswa untuk mengisi angket 3. Peneliti menutup pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan • Mengisi angket

VIII. Buku Sumber :

- Tagliante, C. 2005. *L'évaluation et le cadre européen commun*. Paris : CLE International.

IX. Evaluasi

1. Laporan tertulis berupa karangan narasi :
Faites un texte narratif dont le thème « les vacances ». ±150 mots !
2. Format penilaian tes menulis karangan narasi :
Format penilaian menulis karangan narasi diadaptasi dari teori Tagliante dan Keraf (2005). Berikut penjelasan mengenai kriteria penilaian menulis karangan narasi.