

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Di dalam metode ilmiah terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah (yang didalamnya terdapat ciri-ciri keilmuan seperti rasional, empiris, dan sistematis), data yang dapat diamati (empiris) dan valid, tujuan yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan, serta memiliki kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2011: 6) metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai:

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.

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Kedua metode penelitian ini dipilih dikarenakan data hasil penelitian berupa kuantitatif dan kualitatif. Adapun data hasil penelitian secara kuantitatif yaitu dari data skor lembar observasi, tes menyimak dan angket. Sedangkan data hasil penelitian secara kualitatif yaitu data dari komentar observer dan kualifikasi keterlaksanaan pada lembar observasi.

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2011: 13), “metode kuantitatif dan kualitatif sering dipasangkan dengan nama metode yang tradisional dan metode baru. Metode kuantitatif dinamakan sebagai metode tradisional, positivistik, ilmiah/*scientific*, dan *discovery*.” Metode Kuantitatif disebut sebagai metode tradisional karena metode ini sudah cukup lama sebagai metode untuk penelitian, positivistik karena dilandaskan pada filsafat positivisme, ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu

konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis, *discovery* karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru.

Metode kualitatif disebut sebagai metode baru karena eksistensinya belum lama. Metode kualitatif disebut metode postpositivistik, artistik, dan interpretif. Metode kualitatif disebut postpositivistik karena dilandaskan pada filsafat *postpositivisme*, artistik karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolat), interpretif karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan untuk penelitian media permainan *Tic-Tac-Toe* adalah *One Shot Case Study* yaitu suatu desain penelitian yang diberikan perlakuan terhadap suatu kelompok dengan media permainan *Tic-Tac-Toe* dan selanjutnya diobservasi hasilnya dengan menggunakan *posttest*.

Perlakuan	Tes
X	O

(Sugiyono, 2011: 110)

Keterangan : X = *Treatment* yang diberikan

O = Observasi

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Di dalam sebuah penelitian dibutuhkan populasi yang digunakan untuk melakukan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan *variabel* yang telah ditentukan. Menurut Sugiyono (2011: 117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa-siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Rancaekek.

3.2.2 Sampel

Dalam pengambilan sampel penelitian terdapat beberapa teknik, diantaranya teknik *random* atau acak, teknik stratifikasi, teknik purposif, teknik area, teknik sampel sistematis dan teknik quota. Namun yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik area, yaitu teknik yang dilakukan berdasarkan wilayah yang menjadi skop penelitian yang dianggap mewakilinya (Setiadi, 2010: 41). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Rancaekek tahun pelajaran 2013-2014.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Lokasi yang digunakan untuk melakukan penelitian ini yaitu SMA Negeri 1 Rancaekek yang terletak di Jl. Walini Rancaekek Telp. (022) 7797974 Kabupaten Bandung.

3.4 Variabel Penelitian

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas : Media permainan *Tic Tac Toe* dan model pengajaran langsung.

Variabel terikat : Keterampilan menyimak bahasa Perancis.

3.5 Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu “Penggunaan Media Permainan *Tic-Tac-Toe* melalui Model Pengajaran Langsung dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Perancis di SMA” maka perlu diberikan penjelasan mengenai variabel-variabelnya sebagai berikut:

1) Permainan *Tic-Tac-Toe*

Permainan *Tic Tac Toe* atau dalam bahasa Perancis disebut dengan *Jeu de Morpion* adalah

« *Le morpion est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour et dont le but est de créer le premier un alignement de trois symboles sur un damier de 9 cases. Jeu simple, se jouant généralement avec papier et crayon.* »

(<http://jb.martinez.free.fr/jeux/morpion/histoire.html>)

[Permainan *Tic Tac Toe* adalah sebuah permainan teka-teki yang dilakukan oleh dua pemain secara bergiliran. Tujuannya adalah untuk membuat sebuah deretan dari tiga simbol pada papan yang terdiri dari 9 kotak. Permainan sederhana, yang biasanya dimainkan dengan menggunakan kertas dan pulpen.]

Yang dimaksud permainan *Tic Tac Toe* dalam penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan menyenangkan. *Tic-Tac-Toe* adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang (atau lebih). Permainan ini menggunakan media kertas dan pulpen sebagai alat bermainnya. Setiap pemain memilih simbol yaitu simbol X dan simbol O. Tujuan dari permainan ini adalah pemain harus membentuk garis (vertikal, horizontal ataupun diagonal) dengan simbol yang telah mereka pilih.

2) Pengajaran Langsung

Menurut Kuhn, Rosenshine dan Steven (Eggen dan Kauchak, 2012: 363):

model pengajaran langsung adalah suatu model yang menggunakan peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan latihan dan umpan balik siswa untuk membantu mereka untuk mendapatkan

pengetahuan dan keterampilan nyata yang dibutuhkan untuk pembelajaran lebih jauh.

Di dalam penelitian ini, pengajaran langsung dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yang di dalam salah satu tahapannya yaitu tahapan membimbing pelatihan, guru menggunakan media *Tic-Tac-Toe* dengan dibantu oleh audio yang berbeda-beda. Audio tersebut diputar sebanyak tiga kali kemudian guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai audio yang telah diputar sebelumnya.

3) Pembelajaran Menyimak

Pada penelitian ini, pembelajaran menyimak dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran pengajaran langsung yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan pengajaran langsung terhadap kemampuan menyimak siswa diperoleh dari hasil posttest dengan menggunakan 10 soal dalam bentuk uraian objektif.

3.6 Instrumen Penelitian

Hasil pada suatu penelitian bersumber dari data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat pada saat tahap persiapan. Instrumen penelitian tersebut digunakan untuk memperoleh jawaban yang ada pada rumusan masalah. Menurut Arikunto (2011: 25), instrumen (alat) adalah “sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien”. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Lembar Observasi Proses Pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan sebagai data untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Tic-Tac-Toe* yang diisi oleh observer. Sebelum lembar observasi ini diisi oleh observer, terlebih dahulu dilakukan pelatihan atau diskusi mengenai cara

penggunaannya. Lembar observasi akan digunakan di setiap pertemuan dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran selama pertemuan berlangsung. Adapun indikator yang digunakan pada lembar observasi ini menggunakan langkah-langkah dari media permainan *Tic-Tac-Toe* yaitu: (a) menyiapkan papan bergambar yang terbuat dari karton dengan susunan vertikal, horizontal, diagonal yang terdiri dari 9 petak; (b) menyajikan materi; (c) melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Tic-Tac-Toe*; (d) menyimpulkan hasil pembelajaran, evaluasi, dan penutup.

2) Tes Keterampilan Menyimak

Tes keterampilan menyimak dilaksanakan untuk memperoleh data hasil pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Perancis pada siswa. Tes keterampilan menyimak berbentuk soal uraian objektif. Tes keterampilan menyimak ini dilakukan pada saat tes akhir.

3) Angket

Selain lembar observasi dan tes keterampilan menyimak, angket juga merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Menurut Hendri (2009: 1) angket atau kuesioner adalah “daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh periset untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan pertanyaan”. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon dari para siswa (responden) mengenai penggunaan media permainan *Tic-Tac-Toe* dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis.

3.7 Validitas

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk dan isi. Menurut Arikunto (2011: 67) “validitas konstruk adalah validitas yang dilakukan untuk mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam Tujuan Instruksional Khusus. Sedangkan validitas isi adalah validitas yang dilakukan untuk mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi dan isi

pelajaran yang diberikan”. Validitas konstruk dilakukan oleh dua dosen ahli yaitu ibu Dr. Yulianti Mutiarsih, M. Pd dan ibu Hj. Farida Amalia, M. Pd. Sedangkan validitas isi dilakukan oleh guru mata pelajaran (bahasa Perancis) yang ada di sekolah tempat dilakukannya penelitian yaitu ibu Dra. Tuti Sutiarti.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

3.8.1 Tes

Data merupakan bukti nyata yang diperoleh pada suatu penelitian. Data tersebut dapat diperoleh dengan banyak cara, salahsatunya adalah dengan melakukan tes terhadap sampel yang ada. Menurut Arikunto (2011: 53) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan tes berupa uraian objektif yang terdiri dari 10 soal dari audio mengenai *La Vie Quotidienne* yang telah diperdengarkan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa setelah menggunakan media *Tic-Tac-Toe* melalui pengajaran langsung pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rancaekek tahun pelajaran 2013/2014.

Untuk mengolah data hasil tes menyimak, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut ini:

- Mencari nilai rata-rata (*Mean*)

$$X_1 = \frac{\sum \bar{x}}{n}$$

Keterangan :

X_1 = Nilai rata-rata kelompok sebelum perlakuan

$\sum \bar{x}$ = Jumlah total nilai tes setelah perlakuan

n = Jumlah peserta

3.8.2 Angket

Angket diberikan pada siswa atau responden setelah tes dilakukan. Hal ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana respon para siswa terhadap media permainan *Tic-Tac-Toe* dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis.

Dalam penyusunan angket ini, terdapat beberapa langkah menurut Sakai (Setiadi, 2010 : 28) yaitu:

- 1) Merumuskan kisi-kisi dan item pertanyaan
- 2) Merumuskan dan menetapkan bentuk jawaban yang diharapkan
- 3) Melampaskan atau menghaluskan bahasa agar mudah dipahami oleh responden
- 4) Merumuskan secara lengkap
- 5) Membuat petunjuk atau perintah pengisian
- 6) Memilih bentuk yang ditetapkan
- 7) Mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing
- 8) Mengolah dan merevisinya
- 9) Memperbaiki dan menetapkan bentuknya
- 10) Percetakan dan penggandaan

Adapun kisi-kisi angket yang telah dirancang oleh peneliti dalam penelitian ini:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Angket

No	Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
1	Kesan terhadap pembelajaran bahasa Perancis	2
2	Kendala yang dialami siswa saat berbicara bahasa Perancis	2
3	Tanggapan siswa terhadap keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Perancis	3
4	Pengetahuan siswa mengenai media	1

	permainan <i>Tic-Tac-Toe</i>	
5	Kesan terhadap media permainan <i>Tic-Tac-Toe</i> terhadap pembelajaran berbicara bahasa Perancis	1
6	Tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan <i>Tic-Tac-Toe</i> dalam pembelajaran bahasa Perancis	3
7	Kendala yang dialami saat menggunakan media permainan <i>Tic-Tac-Toe</i>	1
8	Kelebihan dan kekurangan penggunaan media permainan <i>Tic-Tac-Toe</i>	1
9	Saran terbuka untuk penggunaan media permainan <i>Tic-Tac-Toe</i>	1

Untuk mengolah data hasil dari angket, langkah-langkah yang digunakan adalah:

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

Keterangan :

P : Prosentase Jawaban

f : Frekuensi setiap jawaban dari responden

N : Jumlah responden

100 % : Presentase frekuensi dari tiap jawaban responden

3.9 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahap yang akan ditempuh yaitu:

1) Tahap Perencanaan/Persiapan

Pada tahap perencanaan/persiapan penelitian, langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Studi literatur yaitu untuk memperoleh sumber yang akurat agar mendukung penelitian yang akan dilaksanakan nanti.
- b. Membuat proposal penelitian.
- c. Mengajukan proposal penelitian yang telah dibuat.
- d. Analisis kurikulum dan materi pembelajaran SMA yaitu untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai agar dapat digunakan sebagai pedoman untuk dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal serta sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada.
- e. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan media yang akan digunakan pada setiap pembelajaran.
- f. Membuat media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- g. Membuat instrumen penelitian untuk proses pembelajaran yaitu lembar observasi, tes menyimak serta angket.
- h. Melakukan penelaahan instrumen dan media penelitian oleh ahli.
- i. Membuat jadwal kegiatan pembelajaran.
- j. Melakukan uji coba instrumen penelitian untuk proses pembelajaran.
- k. Melakukan analisis instrumen penelitian untuk proses pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Tic-Tac-Toe* melalui Model Pengajaran Langsung.
- b. Mengamati keterlaksanaan langkah-langkah proses pembelajaran guru oleh observer.
- c. Melaksanakan *posttest*.

3) Tahap Penutup

Pada tahap terakhir atau penutup, langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Mengolah data hasil *posttest*.
- b. Menganalisis data hasil *posttest*
- c. Menganalisis data pada media di setiap pertemuan
- d. Membuat kesimpulan.