

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Emzir (2009 : 28) mengungkapkan bahwa:

Kualitatif merupakan suatu penelitian yang menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstrutivist (seperti makna jamak dari pengalaman individual, makna yang secara sosial dan historis dibangun dengan maksud mengembangkan suatu teori atau pola. Atau pandangan advokasi / partisipatori (seperti orientasi politik, isu, kolaboratif, atau orientasi perubahan) atau keduanya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one shot case study*, yaitu penelitian praeksperimen yang hanya menggunakan kelompok tunggal, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2006: 110). Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Keterangan:

X : *treatment* (perlakuan)

T2 : *posttest* (pascates)

Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan sebanyak dua langkah, yaitu:

1. Memberikan perlakuan (*treatment*) berupa teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.
2. Memberikan tes berbicara bahasa Perancis untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penerapan teknik *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*.

Untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti menggunakan pula metode kuantitatif untuk menjabarkan data statistik, seperti hasil tes mau pun hasil pengolahan data, yang akan diformat ke dalam bentuk tabulasi data.

Setiadi (2010: 1) mengungkapkan bahwa:

Penelitian kuantitatif adalah penelitian tentang masalah sosial di dunia pendidikan, yang didasarkan pada pengujian sebuah teori yang terbentuk dari sejumlah variabel, diukur dengan angka dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan kebenaran dari generalisasi teori yang dirumuskan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi Penelitian

Menurut Setiadi (2010: 40), “Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian.” Sedangkan Arikunto (2006: 130) berpendapat bahwa, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang bersumber dari manusia.

Dengan demikian, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA SMA Sandy Putra Bandung yang berjumlah 73 siswa.

3.2.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah wakil atau bagian dari populasi yang diteliti. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Setiadi (2010: 40) yang mengungkapkan bahwa, “Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data atau subjek penelitian.”

Dalam penelitian ini, peneliti tidak mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel dalam menganalisis data. Peneliti memperoleh sampel dengan menggunakan teknik *random sampling*, yaitu teknik yang pengambilan sampelnya dilakukan secara acak, maka sampel yang diambil yaitu siswa kelas XII IPA 2 SMA Sandy Putra Bandung yang berjumlah 20 siswa.

3.3 Lokasi Penelitian

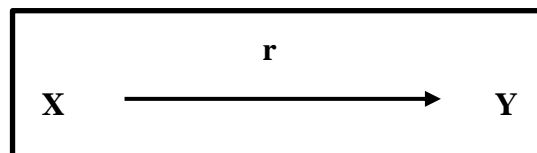
Penelitian ini dilakukan di SMA Sandhy Putra Bandung yang berlokasi di Jalan Radio Palasari Kecamatan Dayeuh Kolot Kabupaten Bandung.

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi dua variabel utama yang digunakan yaitu, variabel bebas, dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut adalah :

1. Permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* yang ditetapkan sebagai variabel bebas atau disebut juga dengan variabel (X).
2. Kemampuan berbicara siswa yang kemudian ditetapkan sebagai variabel terikat atau disebut juga variabel (Y).

Keterkaitan kedua variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*

Y : Kemampuan berbicara siswa kelas XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung

r : Koefisien variabel X terhadap variabel Y (hubungan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dan pembelajaran berbicara bahasa Perancis)

3.5 Definisi Operasional

1. Teknik Permainan

Dalam kamus Bahasa Perancis *Le Robert Micro Edition Brochée* (Rey, 1995: 707) menjelaskan bahwa, “*Jeu est une activité physique ou mentale qui n’a pas d’autre but que le plaisir qu’elle procure, amusement, divertissement, recreation*”. Artinya, permainan merupakan aktivitas fisik atau mental yang memiliki tujuan untuk kesenangan, seperti hiburan dan rekreasi.

Teknik permainan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan papan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*.

2. Berbicara

“Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan” (Tarigan, 2008:16).

Berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berbicara dalam bahasa Perancis.

3. Kemampuan Berbicara

Menurut Arsjad (1988 : 17), “Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.”

Kemampuan berbicara yang dimaksud oleh peneliti adalah kemampuan siswa dalam mengungkapkan kalimat sederhana tentang makanan dan minuman dalam bahasa Prancis dengan baik dan benar.

3.6 Instrumen Penelitian

“Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti di dalam menggunakan metode pengumpulan data,” (Arikunto, 2009: 100). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua instrumen sebagai berikut:

1 Observasi

Menurut Margono (2007: 158), “Teknik observasi langsung adalah teknik di mana peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat berlangsungnya peristiwa.”

Teknik observasi langsung dalam penelitian ini adalah dengan mengadakan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2 Tes

Menurut Arikunto (2006: 150), “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.”

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berbicara bahasa Perancis tingkat DELF A1 CECRL Junior dengan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*.

3 Angket

Suharsimi Arikunto (2006: 151) menjelaskan bahwa, “Angket adalah 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 berfungsi untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

3.7 Validitas

Nurgiantoro (1995: 103) mengungkapkan bahwa:

Kesahihan tes terlihat bila alat tersebut mempunyai kesesuaian dengan tujuan dan deskripsi baham pelajaran yang diajarkan. Untuk mengetahuinya, alat tes tersebut dapat dikonsultasikan dan atau dievaluasikan kepada orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgement*).

Berdasarkan pendapat tersebut, untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti berkonsultasi kepada dosen pembimbing skripsi, kemudian peneliti mengajukan *Expert Judgement* kepada para dosen pembimbing ahli untuk dievaluasi tingkat kevalidannya.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

3.8.1 Studi Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan teori-teori yang diperlukan melalui berbagai sumber yang dikemukakan oleh para ahli, baik yang bersumber dari buku, internet, ataupun sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian ini.

3.8.2 Observasi

Teknik pengumpulan data selanjutnya, yaitu observasi. Observasi tersebut dipergunakan oleh peneliti untuk mengamati aktivitas siswa dan guru bahasa Perancis selama pembelajaran di kelas. Adapun format lembar observasi aktivitas siswa dan guru sebagai berikut.

Tabel 3.1

Format Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : Bahasa Perancis

Kelas / Semester : XII / 1

Waktu : 4 x 45 Menit

No.	Aspek yang diamati	Nilai			
		A	B	C	D
1	Kemampuan membuka pelajaran				
	a. Menarik perhatian siswa				
	b. Memberikan motivasi				
	c. Memberikan acuan bahan yang akan 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. Menampakkan penguasaan materi				
	d. Mencerminkan keluasan wawasan				
4	Proses Pembelajaran				
	a. Kesesuaian penggunaan teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i> dengan tahapan: <ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan materi; • Menempatkan siswa pada 4 tim, yang terdiri dari 5 orang/tim; • Menempatkan siswa pada meja turnamen; • Membimbing siswa menjalankan teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i>; 				
	b. Kejelasan dalam menerangkan dan memberi contoh				
	c. Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan siswa				
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu				
5	Kemampuan menggunakan media				
	a. Ketepatan saat penggunaan				
	b. Keterampilan saat penggunaan				
	c. Membantu peningkatan proses pembelajaran				
	d. Menampilkan inovasi media				
7	Kemampuan menutup pembelajaran				
	a. Peninjauan materi				
	b. Memberikan kesempatan bertanya				
	c. Menugaskan kegiatan kolikuler				
	d. Menginformasikan bahan materi selanjutnya				

(Sumber: P2JK)

Komentar :

Kriteria Penilaian

A = 3 – 3,9

B = 2 – 2,9

C = 1 – 1,9

D = 0,0 – 0,9

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, observasi tidak hanya dilakukan kepada guru, melainkan dilakukan kepada siswa juga. Berikut adalah format lembar observasi aktifitas siswa:

Tabel 3.2

Format Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : SMA Sandhy Putra

Mata Pelajaran : Bahasa Perancis

Kelas / Semester : XII / 1

Waktu : 4 x 45 Menit

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa	Persentase (%)
1	Aktivitas Siswa Selama Mengikuti Proses Belajar Mengajar		
	a. Siswa memperhatikan penjelasan mengenai teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i> beserta aturan permainan.		
	b. Siswa mengajukan pendapat dan pertanyaan		
	c. Siswa serius menjalankan permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i>		

(Sumber: P2JK)

Komentar:

Putri Rahayu Pertiwi, 2014

KEGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN JEU DE LA TABLE DES NOURRITURES ET DES BOISSONS TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

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

3.8.3 Tes

Peneliti mengadakan tes berbicara kepada siswa XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung semester 1 Tahun Ajaran 2013/2014 dengan menggunakan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*. Penulis menggunakan acuan standar penilaian tes bahasa Perancis Dasar (DELFD) tingkat A1 CECRL menurut Tagliante (2005: 136) yang dikombinasikan dengan skala penilaian tes kemampuan berbicara menurut Nurgiyantoro (2010: 409). Berikut adalah tabel kriteria penilaian kemampuan berbicara bahasa Perancis:

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tatabahasa / (<i>Structure du niveau A1</i>)					
2	Kesesuaian isi pembicaraan / (<i>Réalisation des fonctions discursives</i>)					
3	Ketepatan kata / (<i>Étendue du vocabulaire</i>)					
4	Pelafalan / (<i>Prononciation</i>)					
5	Kelancaran / (<i>Fluidité</i>)					
Jumlah skor	 / 100				

Berkaitan dengan tabel di atas, berikut rincian tabel kriteria penilaian kemampuan berbicara bahasa Perancis tersebut:

Tabel 3.4

Rincian Kriteria Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis

Tata Bahasa (<i>Structure du niveau A1</i>)	
Standar Penilaian	Nilai
Tidak terdapat kesalahan struktur bahasa	5
Terdapat sedikit kesalahan struktur bahasa	4
Terdapat beberapa kesalahan sehingga alur pembicaraan sedikit sulit dimengerti	3
Terdapat banyak kesalahan sehingga alur pembicaraan sulit dimengerti	2
Terlalu banyak kesalahan sehingga alur pembicaraan sangat sulit dimengerti	1
Kesesuaian isi pembicaraan (<i>Réalisation des fonctions discursives</i>)	
Standar Penilaian	Nilai
Memiliki bahan pembicaraan yang sangat sesuai dengan tema atau topik pembicaraan	5
Terdapat sedikit kesalahan namun pembicaraan tetap sesuai dengan tema atau topik pembicaraan	4
Terdapat cukup banyak kesalahan namun tetap berada pada tema atau topik pembicaraan	3
Terdapat banyak kesalahan karena topik pembicaraan keluar dari tema atau topik pembicaraan	2
Adanya penyimpangan dari topik pembicaraan sehingga tidak dapat dimengerti sama sekali	1
Ketepatan kata (<i>Étendue du vocabulaire</i>)	
Standar Penilaian	Nilai
Menggunakan kosakata dan ungkapan yang sangat tepat dan bervariasi	5
Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat, tetapi tidak bervariasi	4
Menggunakan kosakata yang cukup tepat, tetapi tidak bervariasi	3

Menggunakan kosakata yang tidak tepat sehingga muncul kesulitan dalam memahami pembicaraan	2
Menggunakan kosakata yang sangat sedikit sehingga tersendatnya pembicaraan.	1
Pelafalan (<i>Pronoetiation</i>)	
Standar Penilaian	Nilai
Pengucapan sudah sangat sesuai dengan standar	5
Pengucapan cukup sesua dengan standar	4
Terkadang muncul kesalahan dalam pengucapan sehingga pembicaraan agak sulit dimengerti	3
Terdapat banyak kesalahan dalam pengucapan sehingga pembicaraan sulit dimengerti	2
Terdapat banyak sekali kesalahan dalam pengucapan sehingga pembicaraan sangat sulit dimengerti	1
Kelancaran (<i>Fluidité</i>)	
Standar Penilaian	Nilai
Pembicaraan sangat lancar, tepat, dan mudah dipahami	5
Pembicaraan lancar namun terdapat sedikit kesalahan tetapi pembicaraan masih dapat dipahami	4
Pembicaraan cukup lancar tetapi terdapat cukup banyak kesalahan	3
Pembicaraan kurang lancar dan agak sering terhenti	2
Pembicaraan sangat tidak lancar, dan sangat sering terhenti	1

Sedangkan, untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil pascates, dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata (*mean*)

$\sum \bar{X}$: jumlah seluruh nilai pascatest

n : banyaknya subjek

2. Penentuan Patokan dengan Persentase:

Perhitungan persentase dapat dilakukan untuk menentukan batas minimal kelulusan dan pemberian nilai tertentu. Penghitungan patokan persentase tidaklah rumit, karena cukup sederhana dan mudah untuk diproses. Berikut adalah penentuan patokan dengan perhitungan persentase untuk skala sepuluh (seratus).

Tabel 3.5

Penentuan Patokan dengan Perhitungan Persentase Skala Sepuluh

Interval presentase 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
0% - 15%	1	Buruk sekali

(Nurgiantoro, 1995: 400)

3.8.4 Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa kelas XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung semester 1 Tahun Ajaran 2013/2014 yang telah mendapatkan pembelajaran bahasa Perancis, dalam hal ini kemampuan berbicara, dengan menggunakan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*. Jumlah pertanyaan yang terdapat dalam angket sebanyak 20 buah, dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Angket

No	Aspek yang diteliti	Nomor Soal	Jumlah	%
1.	Minat siswa terhadap bahasa Perancis	1, 2	2	10 %
2.	Minat siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Perancis	3, 4	2	10 %
3.	Usaha siswa untuk melatih keterampilan berbicara dalam bahasa Perancis	5	1	5
4.	Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran berbicara dalam bahasa Perancis	6, 7	2	10 %
5.	Teknik yang digunakan dalam permainan pembelajaran berbicara dalam bahasa Perancis	8, 9, 10	3	15 %
5.	Pendapat siswa tentang penggunaan teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.	11, 12	2	10 %
6.	Pendapat siswa terhadap pembelajaran berbicara dalam bahasa Perancis setelah menggunakan teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i>	13, 14, 15, 16,	4	20 %
7.	Kelebihan dan kekurangan penerapan teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	17, 18	2	10 %
8.	Saran untuk perbaikan dalam penggunaan teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i> dalam	19	1	5 %

	pembelajaran berbicara bahasa Perancis			
9.	Efektivitas teknik permainan <i>Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons</i> dalam pembelajaran bahasa Perancis menurut pendapat siswa	20	1	5 %
Jumlah keseluruhan pertanyaan		20	20	100 %

Untuk mengolah data hasil angket tersebut, peneliti menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

F : frekuensi alternatif jawaban

n : jumlah responden

100% : persentase

Interpretasi perhitungan persentase

Besar persentase	Interprestasi
0 %	Tidak ada
1 % - 25 %	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50 %	Setengahnya
51% - 75%	Sebagian besar
76% - 99%	Pada umumnya
100 %	Seluruhnya

(Arikunto, 2006: 263)

3.9 Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan beberapa tahap untuk menganalisis data-data dalam penelitian ini, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan, dan tahap penyimpulan data. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

3.9.1 Persiapan Pengumpulan Data

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian melalui kajian pustaka dari berbagai sumber. Kemudian, tahap selanjutnya adalah menyusun proposal dan instrumen penelitian berupa tes, angket, serta mengkonsultasikannya dengan dosen pembimbing skripsi, dan peneliti mengajukan *Expert Judgement* kepada para dosen pembimbing ahli untuk dievaluasi tingkat kevalidannya.

3.9.2 Pelaksanaan Eksperimen

Pelaksanaan eksperimen dalam penelitian ini, dilakukan dalam 1 kali pertemuan, yaitu 2 jam pelajaran, selama 90 menit. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap pelaksanaan eksperimen adalah perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis. Langkah selanjutnya, peneliti memberikan tes pada siswa untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian penulis menyebarkan angket yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*. Setelah itu, peneliti mendeskripsikan hasil analisis data.

3.9.3 Pengelolaan dan Penyimpulan Data

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengelolaan dan penyimpulan data dalam penelitian ini adalah verifikasi data, yaitu memeriksa kembali kelengkapan jumlah data dan pengisian angket yang telah diisi oleh siswa. Kemudian, peneliti merekap data-data yang telah diperoleh berupa tulisan dan hasil tes. Selanjutnya, peneliti melakukan penilaian data yang menggunakan kategori penilaian yang telah dibuat sebelumnya. Langkah terakhir adalah menghitung seluruh hasil data untuk membuktikan kebenaran hipotesis sehingga peneliti dapat menarik suatu kesimpulan.