

BAB III

METODE PENELITIAN

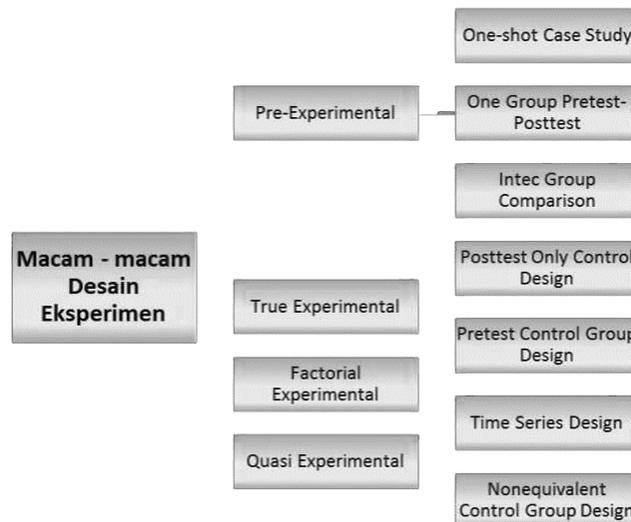
3.1 Metode dan Desain Penelitian

Menurut Sutedi, (2009: 53) metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa metode penelitian adalah sebuah cara untuk mendapatkan sebuah hasil data dari sebuah fenomena tertentu, data tersebut didapat dari penelitian yang dilakukan terhadap fenomena tersebut. Maka dalam sebuah penelitian, penggunaan metode yang tepat dapat mempengaruhi proses penelitian yang dilakukan dan juga menghasilkan data yang akurat.

Sugiyono (2012:72) menjelaskan bahwa terdapat tiga metode penelitian jika digolongkan dari segi tempat penelitiannya, yaitu penelitian eksperimen, penelitian naturalistik (kualitatif), dan survey. Metode penelitian eksperimen sendiri diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain yang tentunya dalam kondisi yang terkendali.

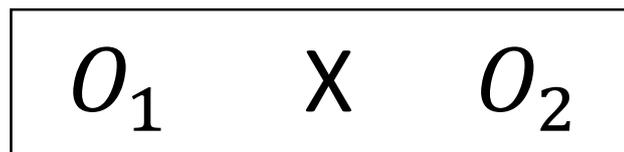
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2012:74) menjelaskan bahwa pada metode eksperimen terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam sebuah penelitian :



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental : One Group Pretest-Posttest*. Maka tahapan penelitiannya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2

Tahapan Penelitian

Keterangan :

O_1 : *pretest*

X : *treatment*

O_2 : *posttest*

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,

2012:117). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan menulis karangan narasi mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis semester V Tahun Ajaran 2015/2016.

3.2.2 Sampel

Arikunto, (2006:131) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara acak (*random sampling*). Peneliti mengambil sepertiga dari jumlah populasi, yaitu karakteristik kemampuan menulis karangan narasi dari 20 mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis semester V Tahun Ajaran 2015/2016.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2008: 60) “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.”

Berdasarkan pengertian tersebut, maka variabel dalam penelitian ini dibagi ke dalam dua variabel, yaitu:

1. Variabel terikat : Keterampilan menulis karangan narasi
2. Variabel bebas : Permainan tradisional *Gagarudaan*

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menjelaskan istilah-istilah penting yang menjadi kata kunci di dalam penelitian ini, sehingga tidak terdapat kekeliruan dan salah pengertian akan penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Permainan Tradisional

Secara umum, teknik permainan merupakan salah satu jenis teknik pembelajaran, Heriawan (2012:165) menjelaskan bahwa teknik

pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Teknik permainan digunakan untuk memberikan kenyamanan kepada peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, kenyamanan tersebut didapat lewat permainan yang diberikan oleh guru. Sedangkan teknik permainan tradisional sendiri memiliki fungsi yang lebih spesifik, yaitu bertujuan melestarikan permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia. Sukirman (2004) menjelaskan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *Gagarudaan* yang berasal dari daerah Jawa Barat, permainan ini juga dikenal dengan nama *ABC Lima Dasar*.

2. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah menuangkan bahasa ujaran ke dalam sebuah tulisan, dan merupakan sebuah mekanisme curahan ide, gagasan atau ilmu yang dituliskan dengan struktur yang benar, berkoherensi dengan baik antar paragraf dan bebas dari kesalahan-kesalahan mekanik seperti ejaan dan tanda baca (Alwasilah, 2005: 43). Di dalam penelitian ini, keterampilan menulis adalah keterampilan mahasiswa dalam menulis suatu karangan narasi bahasa Perancis, yaitu *fait-divers*.

3. Karangan Narasi

Narasi adalah jenis tulisan yang menceritakan suatu kejadian tertentu secara lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Tulisan ini terbagi ke dalam dua jenis, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Karangan narasi dalam penelitian ini adalah narasi ekspositoris dalam bahasa Perancis, yaitu *fait-*

divers, yang isinya menceritakan suatu berita atau kejadian dalam bentuk rubrik-rubrik kecil.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 101) “instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Untuk mendapatkan data penelitian yang akurat, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes dan angket. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

3.5.1 Tes

Untuk menguji kemampuan menulis mahasiswa, menggunakan tes adalah salah satu cara yang dapat digunakan. Lewat tes tersebut, tingkat kemampuan mahasiswa dapat terlihat dengan jelas. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Arikunto (2006:150), “Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Tes yang akan diberikan di dalam penelitian ini berupa tes menulis karangan narasi *fait-divers*.

Berikut adalah lembar tes yang akan diberikan kepada mahasiswa:

Nama :
NIM :
Durée : 45 minutes
Rédigez un fait divers en utilisant ces mots obligatoires :
voiture, maison, animal, casser, faire, tomber, grand, rapide, chaud, mal, fort,
beaucoup (80 – 100 mots).

Gambar 3.3

Lembar Tes

3.5.2 Angket

Selain menguji kemampuan menulis mahasiswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa tentang penggunaan teknik permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran menulis tersebut. Untuk mendapatkan data mengenai pendapat responden tentang teknik permainan tradisional *Gagarudaan* ini, maka digunakan angket yang menghasilkan data mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan teknik permainan tradisional *Gagarudaan*.

Angket diberikan kepada 20 orang mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis semester V Tahun Ajaran 2015/2016 yang juga menjadi sampel dalam penelitian ini. Kisi-kisi pertanyaan yang terdapat di dalam angket ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Kisi-kisi Pertanyaan Angket

Variabel penelitian	Indikator	Butir soal	Persentase %
Pembelajaran menulis	Ketertarikan mahasiswa dalam menulis bahasa Perancis	1, 2	10
	Intensitas menulis bahasa Perancis	3	10
	Kesulitan dan solusi yang dialami dalam menulis bahasa Perancis	4, 5	20
Teknik permainan tradisional <i>Gagarudaan</i>	Pengetahuan dan pengenalan tentang teknik permainan tradisional <i>Gagarudaan</i> .	6, 8	20
	Ketertarikan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.	7	10
	Harapan setelah menggunakan teknik permainan tradisional <i>Gagarudaan</i> .	9, 10	20
	Kendala yang dihadapi pada saat penggunaan teknik permainan tradisional <i>Gagarudaan</i> .	11, 12	10

3.6 Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah pengukuran tingkat kesahihan dari sebuah instrumen, pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang dipakai

dapat digunakan di dalam penelitian. Apabila instrumen tersebut valid, maka hasilnya akan valid pula, dengan demikian validitas ini sangatlah penting untuk dilakukan. Sugiyono (2012:12) menjelaskan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Selanjutnya Sugiyono (2012:122) menjelaskan kembali bahwa:

Validitas terbagi ke dalam dua jenis, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal terbagi menjadi dua jenis yang terdiri dari construct validity yang disusun berdasarkan teori yang relevan dan content validity yang disusun berdasarkan rancangan/program yang telah ada. Construct validity dapat diuji dengan konsultasi ahli yang dilanjutkan dengan analisis faktor sedangkan content validity dapat diuji dengan membandingkan program yang telah ada dan konsultasi ahli.

Selain uji validitas, diperlukan juga uji realibilitas, Siregar (2013:55) menjelaskan bahwa realibilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Untuk menguji validitas dan realibilitas tersebut, peneliti memilih cara melalui konsultasi dengan ahli, yaitu beberapa dosen di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI, untuk mendapatkan pandangan ahli (*expert judgment*).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Untuk dapat mengumpulkan data yang diinginkan, maka diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012:137) bahwa:

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari setting-nya data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (natural setting), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Selanjutnya bila dilihat dari cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuisisioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Sugiyono melanjutkan (2012:142) bahwa angket atau kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Di dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan lewat pemberian tes dan angket. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan lewat studi pustaka.

Tinjauan pustaka sendiri digunakan untuk mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian. Teori-teori tersebut berkaitan dengan hal-hal yang terdapat di dalam penelitian. Penelitian ini berjudul “Penggunaan Teknik Permainan Tradisional *Gagarudaan* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi”, maka teori-teori yang digunakan adalah teori tentang menulis, karangan narasi, dan teknik pembelajaran. Teori-teori tersebut didapatkan lewat buku, internet, *e-book*, artikel, repository, e-journal, dan sumber-sumber lain yang dapat dipercaya dan relevan dengan penelitian yang dilakukan. Selanjutnya dijelaskan mengenai proses pengumpulan data yang dimaksud.

3.7.1 Proses Pengumpulan Data

Proses pengumpulan ini terdiri dari persiapan pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian.

a. Persiapan Pengumpulan Data

Pada awal persiapan pengumpulan data, dilakukan studi pustaka, peneliti mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan di dalam penelitian, khususnya yang berkaitan dengan menulis karangan narasi *fait-divers* dan permainan tradisional *Gagarudaan*. Pengumpulan teori-teori ini didapatkan dari buku, artikel, web, dan e-journal.

Setelah teori-teori yang dibutuhkan telah terkumpul, selanjutnya adalah menyusun instrumen penelitian sesuai dengan teori yang ada. Peneliti menyusun SAP (Satuan Acara Perkuliahan), instrumen

berupa tes menulis *fait-divers*, dan angket mengenai teknik permainan tradisional *Gagarudaan*.

Di akhir persiapan, peneliti mengujikan validitas dan reabilitas dari instrumen yang diujikan melalui konsultasi ahli (*expert judgment*).

b. Pelaksanaan Penelitian

1. Pemberian *pretest*, mahasiswa diberi tes menulis karangan narasi *fait-divers*.
2. Pemberian *treatment*, mahasiswa diberikan perlakuan atau *treatment* berupa teknik permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi, dalam hal ini *fait-divers*.
3. Pemberian *posttest*, mahasiswa kembali diberikan tes menulis karangan *fait-divers* untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang telah dilakukan.
4. Pemberian angket, mahasiswa akan diberikan angket mengenai pendapat mereka tentang teknik permainan tradisional *Gagarudaan* terhadap pembelajaran menulis karangan narasi.

3.7.2 Skenario Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, mahasiswa dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran. Diawali dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran, dan menanyakan tentang sejauh mana kegiatan pelaksanaan pembelajaran menulis. Selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran tersebut sesuai dengan yang terdapat di dalam SAP (Satuan Acara Perkuliahan). Setelah penjelasan SAP, mahasiswa diberikan tes berupa soal menulis karangan narasi *fait-divers* dengan tema dan kosakata-kosakata yang telah ditentukan. Tes ini akan menjadi ukuran sejauh mana kemampuan menulis mahasiswa.

2. Kegiatan Inti

Di dalam kegiatan inti, mahasiswa diberikan perlakuan atau *treatment*, sebelumnya peneliti menjelaskan mengenai teknik permainan tradisional *Gagarudaan* terhadap pembelajaran menulis. Tahapannya adalah sebagai berikut :

- a. Responden yang berjumlah 20 orang dibagi ke dalam 4 kelompok, yang setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang.
- b. Di setiap kelompok ditunjuk satu orang yang bertugas menulis kosakata-kosakata yang ditemukan. 4 orang lainnya bermain, mereka menunjukkan jari-jari mereka sesuai keinginan mereka, setelah semua anak telah menunjukkan jarinya, satu orang menghitung jumlah jari yang keluar sambil mengeja abjad dari A sampai Z, contoh : jika jumlah jari yang keluar ada 14, berarti urutan abjad berhenti di huruf M, maka 4 orang tersebut diharuskan mencari kosakata kata kerja yang berawalan huruf M, seperti Manger, Monter, Marcher, dll.
- c. Apabila ada yang tidak bisa menjawab, maka dia harus mencari di kamus.
- d. Selanjutnya, semua kosakata yang telah ditemukan tersebut ditulis oleh satu orang yang bertugas mencatat.
- e. Langkah b sampai e dilakukan berulang-ulang sebanyak 4 putaran dengan empat jenis kosakata, 4 jenis kosakata yang digunakan adalah *verbe*, *nom*, *adverbe* dan *adjectif*.
- g. Setelah 4 putaran tersebut selesai, setiap sampel diminta untuk menulis sebuah karangan narasi *fait-divers* dengan tema yang telah ditentukan.

Treatment tersebut diberikan sebanyak dua kali. *Treatment* pertama diberikan setelah pemberian *pretest* di pertemuan hari pertama. Selanjutnya, *treatment* kedua diberikan pada pertemuan hari kedua sebelum pemberian *posttest*.

3. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir, mahasiswa kembali diberikan tes menulis karangan narasi *fait-divers* dengan tema yang telah ditentukan, namun berbeda dengan tes yang pertama, di dalam kegiatan akhir, diharapkan mahasiswa dapat lebih banyak menggunakan kosakata baru yang dipengaruhi oleh treatment di kegiatan inti. Di akhir kegiatan, mahasiswa diberikan angket mengenai penggunaan teknik permainan tradisional *Gagarudaan* terhadap pembelajaran menulis, lalu peneliti bersama mahasiswa mengambil kesimpulan dari seluruh kegiatan yang telah dilakukan.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Tes

Berikut adalah rumus-rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil data yang didapat dari instrumen tes :

1. Mencari nilai rata-rata pre-test :

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

Keterangan : \bar{X} : Nilai rata-rata pretest

$\sum X$: Jumlah total nilai tes

N : Jumlah peserta tes

2. Mencari rata-rata *postest* :

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

Keterangan: \bar{Y} : Nilai rata-rata postest

$\sum Y$: Jumlah total nilai tes

N : Jumlah peserta tes

3. Menghitung taraf signifikansi

Berikut adalah rumus untuk mengukur taraf signifikansi perbandingan antara t_{tabel} dan t_{hitung} dalam kemampuan menulis karangan narasi *fait-divers* dengan menggunakan teknik permainan tradisional *Gagarudaan*.

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

Keterangan :

d : Y-X

Md : *Mean* dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

Xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2 D$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah peserta tes/sampel

d.b : Derajat kebebasan ditentukan dengan N-1

3.8.2 Analisis Data Angket

Untuk menganalisis hasil dari angket, berikut adalah rumus yang digunakan:

$$\frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: f : Frekuensi jawaban tiap dari responden

n : Jumlah responden

100% : Persentase tiap jawaban responden

Penjelasan dari representasi dari setiap jawaban responden tersebut, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Persentase Analisis Data Angket

Persentase	Penjelasan
0%	Ditafsirkan tidak ada
1 – 25%	Ditafsirkan sebagian kecil
26 – 49%	Ditafsirkan hampir setengahnya
50%	Ditafsirkan setengahnya
51 – 75%	Ditafsirkan sebagian besar
76 – 99%	Ditafsirkan hampir seluruhnya
100%	Ditafsirkan seluruhnya

(Arikunto, 2006:263)