

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2015, hlm. 107)

3.1.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan teknik *One-Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat prates sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono, 2015, hlm. 111). Desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut berdasarkan (Sugiyono, 2015, hlm. 3)

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

- O_1 : prates, diberikan untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan mahasiswa sebelum diberikan treatment (perlakuan)
- X : perlakuan, berupa pengajaran mengenai menulis karangan narasi bahasa Perancis menggunakan Webtoon.
- O_2 : pascates, diberikan untuk mendeskripsikan kemampuan mahasiswa setelah dilakukan perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015, hlm. 117). Populasi dalam penelitian ini adalah keterampilan berbahasa.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (Sugiyono, 2015, hlm. 118). Sampel dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI semester III kelas B dengan menggunakan teknik *random sampling*.

Roscoe (dikutip dalam Sekaran, 2006) memberikan pedoman jumlah sampel sebagai berikut :

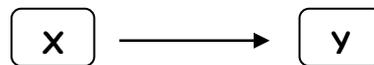
- 1) Sebaiknya ukuran sampel diantara 30 s/d 40 elemen.
- 2) Jika sampel dipecah lagi ke dalam subsampel (laki/perempuan, SD/SMP/SMU,dsb) jumlah minimum subsampel harus 30.
- 3) Pada penelitian multivarite/penelitian dengan jumlah variabel lebih dari dua (termasuk analisis regresi mutivarite) ukuran sampel harus beberapa kali lebih besar (10 kali) dari jumlah variabel yang akan dianalisis.
- 4) Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, dengan pengendalian yang ketat, ukuran sampel bisa antara 10 s/d 20 elemen.

3.3 Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian yaitu Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamatkan di Jl. Setiabudhi No.229, Isola, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154 tepatnya di Gedung FPBS Lt. 4, Departemen Bahasa Perancis.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah *segala sesuatu yang berbentuk apa saja* yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2015, hlm. 60). Dalam penelitian ini digunakan variabel independen dan variabel dependen, yaitu variabel Webtoon dan variabel keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis.



X : Penggunaan Webtoon merupakan variabel bebas.

Y : Keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis merupakan variabel terikat.

3.5 Definisi Operasional

3.5.1 Webtoon

Berdasarkan laman web (Webtoon, 2015) di Korea Selatan komik web tidak digunakan sebagai istilah pada umumnya. Biasanya, Korea menggunakan istilah webtoon (gabungan dari *web* dan *cartoon*) untuk komik web. Dalam penelitian ini Webtoon merupakan sumber bahan yang diujicobakan dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis.

3.5.2 Keterampilan Menulis

Menurut Nur (2012, hlm. 9) menulis adalah suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, pengetahuan dan pengalaman-pengalaman hidupnya melalui bahasa tulis yang jelas sehingga pembaca mengerti apa yang dimaksud penulis. Dalam penelitian ini keterampilan menulis yang dimaksud adalah menulis karangan narasi bahasa Perancis.

3.5.3 Teks / Karangan Narasi

Berdasarkan laman web (Genre et types de texte, t.t) menyebutkan bahwa :

“*Texte narratif : il sert à raconter des événements, des suites de faits. Genres : récit historique, roman, légende, reportage journalistique, nouvelle...*”

[Teks narasi : berfungsi untuk menceritakan peristiwa, urutan peristiwa. Genre: narasi sejarah, roman, legenda, laporan berita]. Dalam penelitian ini teks / karangan narasi yang dimaksudkan adalah karangan narasi bahasa Perancis.

3.6 Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dari perencanaan dalam suatu penelitian ini adalah menyusun instrumen penelitian atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Adapun instrumen yang akan peneliti berikan berupa tes dan angket yang penjelasannya akan dijabarkan sebagai berikut.

3.6.1 Tes

Tes adalah suatu metode untuk menentukan kemampuan siswa menyelesaikan sejumlah tugas tertentu atau mendemonstrasikan penguasaan atau keterampilan atau pengetahuan pada suatu materi pelajaran. (Overton, 2008)

Tes yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan menulis karangan narasi bahasa Perancis mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis semester III kelas B melalui penggunaan Webtoon.

3.6.2 Angket

Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2006, hlm. 151)

Angket yang dibuat dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kesan dan pendapat responden mengenai Webtoon pada keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis.

3.7 Validitas dan Reliabilitas

Dalam penelitian ini dibutuhkan validitas dan realibilitas agar hasil penelitian tepat dan jelas. Instrumen penelitian yang sudah diuji validitasnya akan menunjukkan hasil yang konsisten (*realible*). Realibitas pengukuran instrumen penelitian diperlukan untuk mencapai hasil pengukuran yang valid.

3.7.1 Validitas

Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya. Dalam mengukur validitas perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan

instrumen. Validitas bertujuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan menggunakan instrumen yang telah teruji validitasnya oleh dosen penimbang ahli, diharapkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menjadi valid. (Sugiyono, 2015, hlm. 173).

3.7.2 Reliabilitas

Reliabilitas menyangkut masalah ketepatan alat ukur. Suatu instrument dianggap reliabel apabila instrumen tersebut dapat dipercaya sebagai alat ukur data penelitian. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan hasil yang sama. (Sugiyono, 2015, hlm. 173).

3.8 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

3.8.1 Tes

Instrumen penelitian yang reliabilitasnya diuji dengan prates dan pascates dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden. Jadi, *dalam hal ini instrumennya sama, respondennya sama, dan waktunya yang berbeda*. Realibilitas diukur dari koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliable. Pengujian cara ini sering juga disebut *stability* (Sugiyono, 2015, hlm. 184). Dalam penelitian ini, mahasiswa telah melaksanakan tes menulis karangan narasi bahasa Perancis sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan Webtoon.

Penilaian yang diberikan dalam penelitian ini berpedoman pada penilaiin keterampilan menulis karangan narasi menurut Nurgiyantoro (2009, hlm. 307-308). Peneliti menjabarkan aspek yang dinilai dalam keterampilan menulis sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Aspek	Skor	Tingkat	Indikator
Isi (bobot 25)	22 – 25	Sangat baik	Isi cerita menggambarkan tema dan judul dengan sangat tepat
	18 – 21	Baik	Isi cerita menggambarkan tema dan judul dengan tepat
	14 – 17	Sedang	Isi cerita cukup menggambarkan tema dan judul
	10 – 13	Kurang	Isi cerita kurang menggambarkan tema dan judul
Struktur Narasi (bobot 25)	22 – 25	Sangat baik	Karangan memiliki unsur narasi dan menggambarkan keseluruhan isi cerita dengan sangat tepat
	18 – 21	Baik	Karangan memiliki unsur narasi dan menggambarkan keseluruhan isi cerita dengan tepat

	14 – 17	Sedang	Karangan memiliki unsur narasi dan cukup menggambarkan keseluruhan isi cerita
	10 – 13	Kurang	Karangan memiliki unsur narasi dan kurang menggambarkan keseluruhan isi cerita
Organisasi (bobot 20)	18 – 20	Sangat baik	Pokok pikiran diungkapkan dan dikembangkan dengan sangat sistematis ; urutan sangat logis dan padu
	14 – 17	Baik	Pokok pikiran diungkapkan dan dikembangkan dengan sistematis ; urutan logis dan padu
	10 – 13	Sedang	Pokok pikiran diungkapkan dan dikembangkan dengan cukup sistematis ; urutan sangat logis dan padu
	7 – 9	Kurang	Pokok pikiran diungkapkan dan dikembangkan kurang sistematis ; urutan sangat logis dan padu
Kosakata (bobot 20)	18 – 20	Sangat baik	Perbendaharaan kata sangat variatif ; sangat sesuai dengan situasi

	14 – 17	Baik	Perbendaharaan kata variatif ; sesuai dengan situasi
	10 – 13	Sedang	Perbendaharaan kata terbatas ; cukup sesuai dengan situasi
	7 – 9	Kurang	Banyak pengulangan kata ; kurang sesuai dengan situasi
Penulisan (bobot 10)	9 – 10	Sangat baik	Sangat menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan (kelengkapan huruf, tanda baca, huruf kapital)
	7 – 8	Baik	Cukup menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan (beberapa kata yang tidak lengkap ; tanda baca, penggunaan huruf kapital cukup tepat)
	5 – 6	Sedang	Kurang menguasai kaidah penulisan kata dan kesalahan penulisan ejaan (banyak kata yang tidak lengkap ; kurang menguasai tanda baca, huruf kapital yang kurang tepat)
	3 – 4	Kurang	Tidak menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan (hampir semua kata tidak lengkap ; tidak menguasai tanda baca, huruf kapital dan spasi hampir semua tidak tepat)
Nilai maksimum	100		

diadaptasi dari Nurgiyantoro (2009, hlm. 307 – 308)

Berdasarkan hasil analisa data dengan pedoman penilaian keterampilan menulis yang disesuaikan dengan pedoman penilaian CECRL A2, berikut skala penilaian menurut Suharyadi & Purwanto (2004, hlm. 45)

A = Sangat baik, apabila memenuhi skor 86 sampai dengan 100

B = Baik, apabila memenuhi skor 76 sampai dengan 85

C = Sedang, apabila memenuhi skor 66 sampai dengan 75

D = Kurang, apabila memenuhi skor 56 sampai dengan 65

E = Kurang sekali, apabila memenuhi skor kurang dari 56

3.8.2 Angket

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 199), kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI semester III kelas B diminta untuk mengisi angket tentang kualitas penggunaan Webtoon dan mengkaji pengaruh apakah yang diberikan Webtoon tersebut terhadap keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis mahasiswa.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket

No.	Aspek Pertanyaan	Nomor soal	Jumlah nomor soal	%
1.	Tanggapan siswa			

	terhadap keterampilan menulis	1, 3, 4	3	15%
2.	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam menulis	2	1	5%
3.	Pengetahuan mahasiswa tentang Webtoon	5, 6, 7, 8	4	20%
4.	Usaha siswa untuk mengatasi kesulitan	9	1	5%
5.	Tanggapan mahasiswa terhadap minat belajar menulis	10	1	5%

diadaptasi dari Arikunto (2006, hlm. 151)

3.8.3 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini terdapat langkah-langkah untuk analisis data, diantaranya : (1) menganalisis hasil tulisan karangan narasi mahasiswa dari setiap aspek penilaian, (2) menemukan hasil skor siswa dari prates dan pascates, dan (3) uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t.

3.8.3.1 Tes

Rumus pengolahan data dari prates dan pascates yaitu :

a. Mencari rata-rata (*mean*) :

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

Keterangan :

\bar{y} = nilai rata-rata tes

$\sum y$ = jumlah total nilai tes

n = banyaknya subjek

b. Mencari selisih (*gain*) antara variabel x dan y :

$$d = y - x$$

Keterangan :

d = selisih variabel x dan y

y = nilai *pascates*

x = nilai *prates*

c. Rata-rata selisih nilai *prates* dan *pascates* :

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

Md = mean dari selisih *prates* dan *pascates*

$\sum d$ = jumlah selisih variabel x dan y

n = jumlah subjek

d. Deviasi masing-masing subjek :

$$Xd = d - Md$$

Keterangan :

Xd = deviasi masing-masing subjek

d = selisih variabel x dan y

Md = *mean* dari perbedaan *prates* dan *pascates*

e. Menguji signifikansi *t_{hitung}* dengan cara membandingkan besarnya *t_{hitung}* dan *t_{tabel}* :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{\sqrt{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

d = y - x

md = *mean* dari deviasi (d) antara *prates* dan *pascates*

xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

n = banyaknya subjek

f. Melakukan uji hipotesis dengan prosedur kerja sebagai berikut :

Nilai yang diperoleh dari hasil t_{hitung} akan dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Ketentuan hasil perbandingan :

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima atau hipotesis kerja ditolak (H_a).
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak atau hipotesis kerja diterima (H_a).

3.8.3.2 Angket

Hasil analisa angket menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

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

Keterangan :

- P = persentase
 f = jumlah jawaban
 n = jumlah responden

Hasil analisa angket tersebut ditafsirkan dengan kategori yang terdapat dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.3 Kategori Tafsiran Angket

Interval Persentase	Penafsiran
0 %	Tidak seorangpun
1 % - 25 %	Sebagian kecil
26 % - 49 %	Hampir setengahnya
50 %	Setengahnya
51 % - 75 %	Lebih dari setengahnya
76 % - 99 %	Sebagian besar
100 %	Seluruhnya

diadaptasi dari Arikunto (2006, hlm. 263)

3.9 Prosedur Penelitian

Dalam sebuah penelitian, terdapat prosedur yang harus dilaksanakan oleh peneliti mulai dari tahap persiapan, tahapan proses dan penyusunan skenario pembelajaran, hingga penyusunan laporan penelitian. Adapun ketiga tahapan tersebut, dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Penelitian

a) Tahapan pengumpulan data teori

Tahapan ini dilaksanakan sebelum membuat proposal penelitian

b) Kajian pustaka

Penelitian ini mengumpulkan data dan teori dari studi pustaka berupa media cetak seperti buku sumber, dokumen, silabus, maupun artikel ilmiah yang sudah diupload ke situs web.

c) Penyusunan instrumen penelitian dan *expert judgement*

Peneliti menyusun instrumen penelitian berupa tes dan angket, serta melampirkan Hand Out “*Materi Karangan Narasi*”, Silabus Pembelajaran, soal tes, kunci jawaban tes, dan angket.

d) Dosen Penimbang Ahli memberikan kesediaannya menilai instrumen penelitian yang layak digunakan untuk penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a) Perizinan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengajukan perizinan kepada dosen penimbang ahli dengan menyerahkan proposal penelitian.

b) Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam penelitian ini Webtoon diterapkan pada saat *treatment* dan *pascates*. Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran dijabarkan sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

- a. Peneliti menjelaskan materi karangan narasi
- b. Peneliti memperkenalkan Webtoon

2) Kegiatan inti

- a. Peneliti membentuk kelompok
- b. Peneliti memberikan Webtoon dengan judul yang sama
- c. Peneliti memberikan tugas kelompok
- d. Peneliti memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya

3) Kegiatan penutup

- a. Peneliti meminta setiap perwakilan kelompok menceritakan kembali karangan narasi dari Webtoon

3. Pengolahan Data

- 1) Mengolah data hasil dari *prates* dan *pascates*.
- 2) Mengolah data angket.