

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan 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 (Sugiyono, 2013, p. 2). Dengan demikian, peneliti dapat mengungkapkan kembali bahwa metode penelitian merupakan cara sistematis yang digunakan dalam sebuah penelitian agar diketahui hasil dari penelitian tersebut. Maka, untuk keperluan penelitian ini, peneliti memilih metode penelitian *Pre-Experimental Design* karena dalam penelitian ini terdapat variabel luar (variabel independen) yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Ada pun desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Keterangan:

- O₁** : Prates, untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa sebelum penerapan teknik permainan *Bingo*.
- X** : Perlakuan, berupa penerapan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis.
- O₂** : Pascates, untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa setelah penerapan teknik permainan *Bingo* (Sugiyono, 2013, p. 111).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2014, p. 173)”. Dari pengertian tersebut, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis Semester 2 Tahun Akademik 2016/2017 yang berjumlah 69 orang.

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2014, p. 174) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Teknik sampling yang dilakukan oleh peneliti yaitu teknik *simple random sampling*; pengambilan anggota sampel dari populasi dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Roscoe dalam Sugiyono (2013, p. 131) mengemukakan saran-saran tentang ukuran sampel dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.
2. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, pegawai negeri-swasta dan lain-lain) maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30.
3. Bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan multivarian (misalnya korelasi atau regresi ganda), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti.
4. Untuk penelitian eksperimen sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 sampai dengan 20.

Dengan demikian, dari pemaparan tersebut di atas, yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis Semester 2 Tahun Akademik 2016/2017 sebanyak 30 orang.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2013, p. 61) adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dari pengertian tersebut, maka terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel bebas (x), yaitu teknik permainan *Bingo*; dan
2. Variabel terikat (y), yaitu kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis.

3.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka berikut ini adalah penjabaran istilah-istilah yang peneliti gunakan:

1. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2017), “efektivitas memiliki arti yang sama dengan kata keefektifan, yaitu keadaan berpengaruh; hal berkesan; keberhasilan (tentang usaha, tindakan)”. Jadi yang dimaksud dengan efektivitas dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan penggunaan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis yang diukur dengan menggunakan rumus *t-test*.

2. Teknik Permainan

Teknik permainan merupakan salah satu cara untuk mengarahkan kegiatan peserta didik dalam mencapai tujuan dari pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Yang dimaksud teknik permainan dalam penelitian ini yaitu teknik permainan *bingo*.

3. Permainan *Bingo*

Permainan *Bingo* merupakan salah satu kegiatan dalam pembelajaran aktif karena sifatnya yang menyenangkan (Ginnis, 2007). Permainan *Bingo* ini memiliki banyak variasi dalam penggunaannya, salah satunya yaitu dengan menggunakan gambar dan teks seperti yang digunakan oleh peneliti dalam

penelitian ini untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis.

4. Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mana pembaca dapat memperoleh suatu informasi melalui bentuk tulisan. Keterampilan membaca dalam penelitian ini menitikberatkan pada aspek membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat dasar (A1+).

3.6 Instrumen Penelitian

“Instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013, p. 148)”. Sementara menurut Arikunto (2014, p. 203) “instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah”. Ada pun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.6.1 Lembar Tes

Tes adalah salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang bersifat abstrak, tidak kasat mata, tidak kongkret, seperti kemampuan berpikir, kemampuan mengingat, serta kemampuan berbicara atau kemampuan menulis dan kemampuan-kemampuan bahasa yang lain (Djiwandono, 2010, p. 15).

Sebelum melakukan tes, peneliti terlebih dahulu merumuskan aspek materi dan kisi-kisi soal yang akan diujikan kepada mahasiswa dengan mengacu kepada taksonomi Bloom dalam Gunawan dan Palupi (2016). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua aspek kognitif, yaitu aspek mengetahui (C1) dan aspek memahami (C2). Ada pun aspek kompetensi tes yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Aspek Kompetensi Soal Tes

Jenis Soal	C1	C2	Jumlah Poin
Membaca	25 Poin		25
Total			25
%			100

Di bawah ini disajikan kisi-kisi soal prates yang digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks mahasiswa sebelum dilakukan perlakuan yang dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal Prates

Domain	Jenis Soal	Nomor Soal	Jumlah Bobot Skor	Jumlah Waktu
Texte 1				
Mengetahui	Pilihan Ganda	1	1 poin	1 menit
	Esai Singkat	2	1 poin	1 menit
Memahami	Benar Salah	3	5 poin	5 menit
Texte 2				
Mengetahui	Pilihan Ganda	1	1 poin	1 menit
	Esai Singkat	3, 5, 6	6 poin	6 menit
Memahami	Pilihan	2, 4	11 poin	16 menit
Total			25 poin	30 menit

Sementara di bawah ini disajikan kisi-kisi soal pascates yang digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks mahasiswa setelah dilakukan perlakuan yang dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Soal Pascates

Domain	Jenis Soal	Nomor Soal	Jumlah Bobot Skor	Jumlah Waktu
Texte 1				
Mengetahui	Pilihan Ganda	1	1 poin	1 menit
	Esai Singkat	3	5 poin	5 menit
Memahami	Benar Salah	2	1 poin	1 menit

Texte 2				
Mengetahui	Pilihan Ganda	1	1 poin	1 menit
	Esai Singkat	5, 6, 7	6 poin	6 menit
Memahami	Pilihan	2, 3, 4	11 poin	16 menit
Total			25 poin	30 menit

3.6.2 Lembar Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013, p. 199). Instrumen penelitian dengan menggunakan angket ini dibuat untuk mengetahui, khususnya apa yang menjadi kesulitan dalam membaca pemahaman teks dan komentar mahasiswa seputar penerapan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis.

Angket diberikan kepada sampel penelitian yang berjumlah 30 orang dengan kisi-kisi pertanyaan yang terdapat dalam angket tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Pertanyaan Angket

Konstruk	Indikator	Pertanyaan	%
Pembelajaran bahasa Perancis	Pendapat sampel mengenai bahasa Perancis dan ketertarikan dalam mempelajari bahasa Perancis	1, 2	20
	Intensitas membaca teks bahasa Perancis yang dilakukan sampel	3	10
Pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis	Kesulitan yang dialami sampel dalam membaca pemahaman teks bahasa Perancis	4, 5	20
	Solusi yang dilakukan	6	10

	sampel dalam mengatasi kesulitan membaca pemahaman teks bahasa Perancis		
Teknik permainan <i>Bingo</i>	Pengetahuan terhadap teknik permainan <i>Bingo</i>	7	10
	Kesan terhadap pembelajaran menggunakan teknik permainan <i>Bingo</i>	8	10
	Tanggapan dan saran mengenai teknik permainan <i>Bingo</i> dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis	9, 10	20
Jumlah		10	100

3.7 Validitas dan Reliabilitas

Arikunto (2014, p. 211) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan sesuatu instrumen. Dalam hal ini, Sugiyono (2013, p. 173) mendeskripsikan suatu instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi, melakukan uji validitas terhadap instrumen yang digunakan merupakan suatu keharusan agar instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur data yang hendak diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti mengujikan keshahihan instrumen dengan melakukan *expert judgement* oleh tenaga ahli.

Sementara itu, reliabilitas berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2014, p. 221). Sugiyono (2013, p. 173) menjelaskan bahwa

instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang jika digunakan lebih dari sekali dan di waktu yang berbeda akan memberikan hasil data yang tetap sama.

3.8 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

3.8.1 Studi Pustaka

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pustaka dengan cara mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu teori mengenai teknik permainan dan keterampilan membaca pemahaman teks bahasa Perancis. Teori-teori tersebut didapatkan dari buku, jurnal *online*, artikel dan internet.

3.8.2 Tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes agar dapat memperoleh data dalam penelitian sehingga kemudian dapat dianalisis. Tes ini diberikan sebelum (prates) dan sesudah (pascates), masing-masing 1 (satu) kali, setelah dilaksanakannya perlakuan. Prates diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan pascates bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa setelah penggunaan teknik permainan *bingo*. kemudian peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Bingo*.

Untuk mengetahui dan menganalisis data yang telah diperoleh dari tes tersebut, maka peneliti menggunakan rumus-rumus sebagai berikut:

1. Mencari rata-rata prates

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

Keterangan : \bar{X} : nilai rata-rata prates

$\sum x$: jumlah total nilai tes

N : jumlah peserta tes

2. Mencari rata-rata pascates

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

Keterangan : \bar{Y} : nilai rata-rata pascates

$\sum Y$: jumlah total nilai tes

N : jumlah peserta tes

(Nurgiyantoro, 2010, p. 219)

3. Mencari selisih (gain) antara variabel x dan y

$$d = y - x$$

Keterangan : d : selisih variabel x dan y

y : nilai pascates

x : nilai prates

4. Mencari rata-rata dari selisih nilai prates dan pascates

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan : M_d : rata-rata dari selisih prates dan pascates

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

N : banyaknya subjek

5. Deviasi masing-masing subjek

$$X_d = d - M_d$$

Keterangan : X_d : deviasi masing-masing subjek

d : selisih variable y dan x

M_d : rata-rata dari perbedaan prates dan pascates

6. Mencari jumlah deviasi kuadrat masing-masing subjek ($\sum x^2 d$)

7. Mengitung taraf signifikansi t-hitung dengan cara membandingkan besarnya t-hitung dengan t-tabel:

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

Keterangan: d : $y - x$
 Md : rata-rata dari deviasi (d) antara prates dan pascates
 $\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi
 N : banyaknya subjek

(Arikunto, 2014, p. 349)

3.8.3 Angket

Angket yang diberikan berisi kumpulan pertanyaan yang akan diajukan kepada sampel setelah dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mendukung hasil data dari tes yang dilakukan. Angket ini berisi sejumlah pertanyaan mengenai pendapat mahasiswa mengenai pembelajaran bahasa Perancis, kesulitan dalam mempelajari bahasa Perancis, intensitas mahasiswa dalam membaca pemahaman teks bahasa Perancis, dan pendapat mahasiswa terhadap penerapan teknik permainan *Bingo*.

Untuk menganalisis data angket tersebut, maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

f : frekuensi alternatif jawaban

n : jumlah responden

100 : bilangan tetap

Selanjutnya, guna memperoleh kesimpulan dari setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam angket tersebut, maka peneliti menggunakan perhitungan persentase seperti diuraikan pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5

Interpretasi Perhitungan Persentase

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

(Sudjana, 2009, p. 131)

3.9 Prosedur Penelitian

3.9.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, langkah–langkah yang peneliti lakukan adalah:

1. Melakukan studi dan kajian pustaka untuk menemukan teori–teori yang relevan, bersumber dari buku, jurnal *online*, artikel dan internet.
2. Menyusun dan mengajukan proposal penelitian, yang kemudian proposal tersebut diseminarkan. Setelah diterima, proposal skripsi tersebut dijadikan sebagai sebuah skripsi.
3. Pembuatan instrumen penelitian yaitu lembar tes dan lembar angket. Selain itu, peneliti juga membuat Satuan Acara Perkuliahan (SAP) untuk pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis tingkat A1+. Sebelum penelitian dilakukan, semua instrumen diuji validitasnya melalui *expert judgement*.

3.9.2 Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan prates.

Prates adalah tes awal yang diberikan kepada mahasiswa oleh peneliti, pada prates ini mahasiswa diberikan teks dan diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan pemahaman tentang isi teks yang diujikan.

2. Memberikan perlakuan.

Tahap ini adalah tahap di mana peneliti melakukan perlakuan terhadap mahasiswa dengan menggunakan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis. Pemberian perlakuan ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Langkah–langkah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini, peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengkondisikan kelas agar siap melaksanakan proses pembelajaran. Selanjutnya menanyakan kehadiran dan menjelaskan kepada mahasiswa mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

- b. Kegiatan inti

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu peneliti menjelaskan mengenai teknik permainan *Bingo* kepada mahasiswa beserta

penerapannya melalui langkah-langkah yang telah diadaptasi dari teori Ginnis (2008, p. 87) dan dimodifikasi sebagai berikut:

- 1) Masing-masing mahasiswa diberi teks berbahasa Perancis berikut pertanyaan seputar isi teks dan papan *Bingo* berisi 16 kotak untuk menjawab pertanyaan.
- 2) Mahasiswa membaca teks dan menjawab pertanyaan di papan *Bingo* secara acak.
- 3) Mahasiswa bersama pengajar membahas teks dan jawaban bersama-sama dengan cara pengajar mengambil soal secara acak dari kantong.
- 4) Jawaban mahasiswa dicocokkan penulisannya jika benar diberi tanda silang pada papan *Bingo*.
- 5) Apabila mahasiswa bisa menjawab 4 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal) mahasiswa dapat meneriakkan *Bingo*. Begitu selanjutnya sampai selesai.

c. Kegiatan akhir

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait penggunaan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis. Kemudian peneliti dan mahasiswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dibahas untuk menutup kegiatan pembelajaran.

3. Memberikan pascates.

Setelah kegiatan perlakuan, peneliti memberikan pascates terhadap mahasiswa agar peneliti dapat mengetahui seberapa besar kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa setelah menggunakan teknik permainan *Bingo*.

4. Memberikan angket.

Setelah rangkaian tes dan perlakuan diberikan terhadap mahasiswa, peneliti memberikan angket agar dapat mengetahui pendapat dan kesan mahasiswa terhadap penggunaan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis.

3.9.3 Tahap Pengolahan dan Penyimpulan Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data dan menyimpulkan data tersebut. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengolah data yaitu:

1. Persiapan

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengecekan terhadap data yang telah dikumpulkan, seperti identitas mahasiswa dan kelengkapan data. Peneliti juga memeriksa tes dan angket yang telah diisi oleh mahasiswa.

2. Tabulasi data

Tabulasi yang peneliti lakukan yaitu memberikan skor terhadap tes dan angket yang telah diisi oleh mahasiswa.

3. Penyekoran data

Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian hasil tes dan angket sesuai dengan kategori penilaian pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis yang telah disusun sebelumnya. Tes dan angket tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus dan format penilaian yang sesuai.

4. Analisis penelitian data

Data yang telah dihitung dan diperoleh hasilnya, kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan tabel persentase

5. Menyimpulkan hasil penelitian

6. Mengemukakan saran dan rekomendasi..

(Arikunto, 2014, p. 278)