

## BAB III

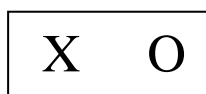
### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain penelitian pre-experimental. Cresswell (2009, p.145-146) mengemukakan desain eksperimental sebagai “*experimental design is to test the impact of a treatment (or on intervention) on an outcome, controlling for all other factors that might influence that outcome*” [desain eksperimental digunakan untuk menguji dampak dari suatu perlakuan (atau intervensi) pada suatu hasil, mengendalikan semua faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil itu]. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sugiyono untuk mendukung penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Sugiyono (2015, p.74) mengungkapkan bahwa ada beberapa bentuk dari experimental desain yaitu *Pre-experimental design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design*. Design Experimental dibagi kedalam tiga jenis, diantaranya yaitu *One-shote case Study, One-group Pretest –Posttest design, dan Intact-group Comparaison*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *One shote case study*. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, p.110) bahwa dalam penelitian ini terdapat satu kelompok yang diberi treatment atau perlakuan, tes dan selanjutnya observasi hasil.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan :

X : Perlakuan (*treatment*) berupa teknik permainan *Memory Games*. (variabel independen)

O : Tes pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis setelah diberikan treatment. (variabel dependen)

### 3.2 Partisipan

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti penggunaan teknik permainan *Memory Games* dengan responden siswa *Niveau A1* SMK Ma'arif Bandung kelas XI dikarenakan partisipan sudah mempelajari berbagai macam kosakata sehari-hari terkait pekerjaan, warna, dan sebagainya.

### 3.3 Populasi Dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan wilayah atau kumpulan dari apa yang akan diteliti. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015, p.117) bahwa “populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subyek/obyek yang dipelajari, tetap meliputi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu”. Karena diperlukannya populasi untuk menjadi responden dalam penelitian ini maka peneliti memilih siswa kelas XI dengan karakteristik kemampuan menulis bahasa Perancis *niveau A1* pada siswa kelas XI SMK Ma'arif Bandung.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari populasi penelitian. Amirullah (2013, p. 68) mengatakan bahwa “sampel merupakan suatu subkelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian”. Sedangkan Sujarweni (2014, p. 65) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik dalam populasi yang digunakan dalam penelitian”.

Berdasarkan pendapat tersebut sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Ma'arif Bandung yang berjumlah 26 orang.

#### 3.3.3 Variabel Penelitian

Sebuah variabel menurut Cresswell (2009, p.150-151) bahwa,

*“Although readers of proposal learn about the variables in purpose statements and research questions/hypotheses section, it is useful in the method section to relate the variables to the specific question or hypothesis on the instrument”*

[Meskipun para pembaca proposal mempelajari tentang variabel-variabel dalam pernyataan dan bagian pertanyaan/hipotesis penelitian,

ada baiknya dibagian metode untuk menghubungkan variabel dengan pertanyaan spesifik atau hipotesis pada instrumen].

Adapun beberapa macam variabel yang mempengaruhi variabel lainnya menurut Sugiyono (2015, p.61) yaitu variabel independen (variabel bebas), variabel dependen (variabel terikat), variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol. Namun ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Variabel independen (X) : Teknik Permainan *Memory Games*.

Variabel dependen (Y) : Pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan sebagai alat ukur terhadap bagaimana jalannya penelitian ini. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, p.148) yaitu “karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”.

Terdapat beberapa instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat ukur, sebagai berikut :

#### 3.4.1 Tes

Arikunto (2012, p.193) mengemukakan bahwa “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan hanya satu kali yaitu setelah siswa diberikan treatment atau perlakuan selama pembelajaran di kelas. Tes yang digunakan berupa tes menulis deskriptif. Adapun teks deskriptif yang diujikan kepada responden yaitu mendeskripsikan seseorang yang diberikan kepada 26 orang siswa sebagai sampel.

Dalam memberikan penilaian terhadap hasil tes siswa, peneliti menggunakan kriteria penilaian dari Tagliante (2005, p.70) sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis**

Aspek yang dinilai	Skor dan kriteria penilaian				
	0	0,5	1	1,5	2
<i>Compréhension de la consigne</i> (kepatuhan terhadap perintah)	Tidak tepat dan tidak sesuai dengan perintah	Mendekati perintah	Cukup sesuai dengan perintah	Sudah sesuai, tetapi masih ada sedikit kesalahan	Tepat dan sesuai dengan perintah
<i>Performance globale</i> (tampilan secara umum)	Kalimat yang ditulis tidak sesuai	Ada banyak kesalahan	Cukup sesuai	Masih ada sedikit kesalahan	Ditulis dengan benar dan tepat
<i>Structure simples correctes</i> (ketepatan struktur kalimat sederhana)	Terdapat banyak kesalahan struktur dan kalimatnya tidak dapat dipahami	Terdapat banyak kesalahan struktur kalimat	Terdapat kesalahan struktur yang cukup banyak tetapi kalimatnya masih dapat dipahami	Terdapat sedikit kesalahan struktur tetapi kalimatnya dianggap baik	Tidak ada kesalahan struktur
<i>Lexique approprié (décrire domaine privé)</i> (penyesuaian kosakata)	Kosakata yang ditulis tidak sesuai	Terdapat banyak kesalahan kosakata	Kosakata yang ditulis cukup sesuai	Terdapat sedikit kesalahan kosakata	Kosakata ditulis benar dan tepat
<i>Présence d'articulateur très simples comme &lt;&lt;et&gt;&gt; et &lt;&lt;mais&gt;&gt;</i> (penggunaan konjungsi yang sangat sederhana seperti “dan” dan “tetapi”)	Terdapat banyak kesalahan konjugasi dan tidak dapat dipahami	Terdapat banyak kesalahan konjugasi tetapi masih bisa dipahami	Terdapat kesalahan konjugasi tetapi masih sesuai	Terdapat sedikit kesalahan konjugasi	Penggunaan konjugasi yang tepat dan sesuai
<b>Total</b>					<b>10</b>

**Tagliante (2005)**

### 3.4.2 Angket

Untuk mendapatkan pendapat dari peserta penelitian maka dari itu dibutuhkan angket untuk menunjang hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Seperti yang dikatakan oleh Arikunto (2010, p.102) angket merupakan “daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yaitu responden

dengan tujuan agar responden tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan”.

Sedangkan menurut Dornyei (2003, p.8) angket yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa dapat menggunakan jenis angket *attitudinal* dengan menggunakan rincian pertanyaan seputar sikap (*attitudinal questions*). Dornyei (2003, p.8) mengatakan bahwa,

*"Attitudinal questions are used to find out what people think. This is a broad category that concerns attitudes, opinions, beliefs, interests, and values. These five interrelated terms are not always distinguished or defined very clearly in the literature".*

[Pertanyaan sikap digunakan untuk mencari tahu apa yang dipikirkan seseorang. Pertanyaan yang diajukan seputar sikap, pendapat, kepercayaan, minat dan nilai-nilai. Lima istilah yang saling terkait ini tidak selalu dibedakan atau didefinisikan dengan sangat jelas dalam literatur].

Dalam penelitian ini, angket yang diberikan bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan teknik permainan *Memory Games* sebanyak 20 butir yang menggunakan jenis angket *attitudinal* dari Dornyei (2003), maka disusunlah sebuah kisi-kisi untuk merumuskan pertanyaan dalam angket sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket**

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Persentase (%)</b>
Pembelajaran Menulis	<i>Attitudes</i> : Kesan dan pendapat pembelajar tentang pembelajaran menulis bahasa Perancis	1,2,3	3	15%
	<i>Beliefs</i> : Kesulitan yang dialami pembelajar dalam menulis bahasa Perancis	4,5,6,	3	15%
	<i>Opinions</i> : Cara dan upaya pembelajar untuk mengatasi kesulitan dalam menulis bahasa Perancis	7,8,	2	10%
Teknik permainan <i>Memory Games</i>	<i>Values</i> : Pengetahuan pembelajar tentang teknik permainan <i>Memory Games</i> untuk pembelajaran menulis bahasa Perancis.	9	1	5 %
	<i>Interest</i> : Ketertarikan dan intensitas pembelajar tentang teknik permainan <i>Memory Games</i> untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis	10	1	5%
	<i>Values</i> : Pengaruh penggunaan teknik permainan <i>Memory Games</i> terhadap pembelajaran menulis bahasa Perancis	11,12,13, 14,15,16, 17,18,19, 20	10	50%
	<b>Jumlah</b>		20	100%

### 3.4.3 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Sudjana (2011) mengatakan bahwa “observasi merupakan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun situasi buatan”.

Observasi ini dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran pada proses perlakuan (*treatment*). Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti meminta guru mata pelajaran bahasa Perancis di SMK Ma’arif Bandung sebagai observer untuk memberikan penilaian pada lembar observasi peneliti dan siswa. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Lembar Observasi Peneliti**

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	<b>PENDAHULUAN</b> <b>Kemampuan Membuka Pelajaran</b> a. Menunjukkan antusias dan menarik perhatian siswa. b. Memotivasi siswa terkait materi pelajaran yang akan diajarkan. c. Memberi acuan materi ajar yang akan diberikan. d. Menyampaikan rencana kegiatan misalnya individual, kelompok, dan melakukan observasi.					
2.	<b>KEGIATAN INTI</b> <b>Penguasaan Materi Pelajaran</b> a. Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran. b. Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan iptek, dan kehidupan nyata. c. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat. d. Menyajikan materi secara sistematis, logis (mudah dipahami).					

3.	<p><b>Penerapan strategi pembelajaran yang mendidik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.</li> <li>b. Melaksanakan pembelajaran secara runtut dengan menggunakan teknik permainan <i>Memory Games</i> : <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Peneliti memberikan materi singkat tentang <i>decrire une personnes</i> (mendeskripsikan seseorang) menggunakan <i>power point</i> yang berisi kata-kata umum dalam mendeskripsikan seseorang dalam bahasa Perancis.</li> <li>b) Peneliti menggunakan teknik permainan <i>Memory Games</i> dengan media kartu bergambar dan kata yang berkaitan dengan mendeskripsikan seseorang.</li> <li>c) Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk bekerja sama dalam pelaksanaan teknik permainan <i>Memory Games</i>.</li> <li>d) Peneliti memberikan beberapa intruksi permainan kepada siswa.</li> <li>e) Peneliti memberikan kebebasan untuk mengekspresikan kata saat permainan dimulai.</li> </ol> </li> <li>c. Menguasai kelas.</li> <li>d. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual.</li> <li>e. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif.</li> <li>f. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.</li> <li>g. Menggunakan bahasa tulis dan lisan yang baik dan benar.</li> </ol>					
4.	<p><b>Penerapan Pendekatan Saintifik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menumbuhkan kemampuan berinteraksi dan kemampuan bertanya siswa untuk berpikir tingkat tinggi</li> <li>b. Mengkondisikan siswa untuk melakukan proses mengamati.</li> <li>c. Memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif belajar.</li> <li>d. Memfasilitasi siswa untuk mengumpulkan/ mengeksplor pengetahuan dan informasi.</li> <li>e. Membimbing siswa untuk mengasosiasikan (mengajarkan proses berpikir yang logis, sistematis dan kontekstual).</li> </ol>					
5.	<p><b>Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menunjukkan keterampilan dalam penguasaan sumber dan media belajar pembelajaran.</li> <li>b. Menggunakan media /sumber pembelajaran kontekstual</li> <li>c. Menghasilkan tampilan media sebagai pesan yang menarik.</li> <li>d. Melibatkan responden dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran,</li> <li>e. Melibatkan responden dalam pemanfaatan media pembelajaran</li> </ol>					
6.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan responden.</li> <li>b. Mengumpulkan hasil kerja sebagai bahan portofolio.</li> </ol>					
<b>Jumlah</b>						

(Adaptasi dari P2JK,2018)

Komentar observer :

Keterangan :

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

**Tabel 3.4**

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No	Aspek Penilaian Siswa	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.					
2.	Memperhatikan intruksi peneliti.					
3.	Mengikuti proses pembelajaran dengan tertib.					
4.	Mengikuti dan melaksanakan pembelajaran menulis kalimat sederhana menggunakan teknik permainan <i>Memory Games</i> .					
5.	Antusias pada saat penerapan teknik permainan <i>Memory Games</i> pada pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.					
<b>Jumlah</b>						

(Adaptasi dari P2JK,2018)

Komentar observer :

Keterangan :

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

**3.4.4 Validitas Dan Reabilitas Penelitian**

Salah satu syarat untuk mencapai tujuan penelitian adalah instrumen yang valid. Arikunto (2010, p.168) mengemukakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebelum diujikan instrumen penelitian harus ditinjau oleh para penimbang (*expert judgement*) agar validitas dan kelayakannya terjamin. Para penimbang ahli tersebut adalah dosen yang ahli pada bidangnya.

Kaniadita Anisa Ratih, 2019

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MEMORY GAMES BERBASIS MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS DI SMK**

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



Instumen yang baik adalah instrumen yang memberikan data sesuai kenyataan dan harus valid. Tetapi tidak hanya valid saja, dalam instrumen penelitian juga harus reabilitas. Reabilitas menurut Siregar (2013, p.55) bahwa reabilitas adalah cara untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran terdapat gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Reabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan dan konsistensi skor tes.

### **3.5 Prosedur Penelitian**

#### **3.5.1 Tahap Persiapan**

Berikut adalah langkah – langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tahap persiapan penelitian:

1. Menetapkan pokok bahasan yang sesuai dengan teknik permainan *Memory Games*.
2. Mengumpulkan teori-teori yang relevan sebagai acuan dalam membuat kajian pustaka.
3. Menyusun penelitian secara sistematis.
4. Membuat instrumen penelitian untuk proses pembelajaran dan penelitian berupa rancangan program pembelajaran yaitu tes menulis, angket, dan observasi.
5. Mengkonsultasikan instrumen dan menguji validitas serta reliabilitas instrumen kepada tenaga ahli pembimbing atau *expert judgement*.

#### **3.5.2 Tahap Pelaksanaan**

Berikut adalah langkah – langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tahap pelaksanaan penelitian :

1. Melakukan pembelajaran dengan memberikan materi tentang mendeskripsikan seseorang.
2. Melakukan perlakuan atau *treatment* menggunakan teknik permainan *Memory Games* dengan menggunakan kartu bergambar.
3. Melaksanakan tes menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
4. Memberikan angket.

### 3.5.3 Tahap Penutup

Berikut adalah langkah – langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tahap penutup penelitian :

1. Mengolah dan mendistribusikan data dari hasil tes dan angket.
2. Menganalisis data dari hasil tes dan angket.
3. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

### 3.6 Analisis Data

#### 3.6.1 Analisis Data Hasil Tes

Penelitian dilakukan untuk mendapatkan data yang kemudian dijabarkan dan dianalisis menggunakan aspek-aspek penilaian yang telah ditentukan oleh peneliti. Setelah melakukan penelitian penggunaan teknik permainan *Memory Games*, peneliti memberikan tes sebagai bahan evaluasi siswa dengan tes menulis kalimat sederhana bahasa Perancis. Untuk mendapatkan nilai rata-rata tes setiap siswa, peneliti melakukan penghitungan dengan rumus menurut Nurgiyantoro (2010, p.253) sebagai berikut :

$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Ket :

$X$  : Mean (nilai rata-rata)

$\Sigma X$  : Jumlah Nilai

$N$  : Jumlah Responden

**Tabel 3.5**

**Perhitungan Persentase Skala Sepuluh**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai 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

Kaniadita Anisa Ratih, 2019

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MEMORY GAMES BERBASIS MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS DI SMK**

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

### 3.6.2 Analisis Data Hasil Angket

Untuk menganalisis data angket diatas, peneliti menggunakan rumus berikut:

$$\text{Frekuensi} \frac{F}{Nx} \times 100 \% =$$

Keterangan :

F = frekuensi jawaban dari responden

N = jumlah responden/ siswa

100% = presentase frekuensi dari tiap jawaban responden

**Tabel 3.6**

#### Persentase Analisis Hasil Angket

0%	Tidak ada menjawab
1-25%	Sebagian kecil menjawab
26-49%	Hampir setengahnya menjawab
50%	Setengahnya menjawab
51-75%	Sebagian besar menjawab
76-99%	Hampir seluruhnya menjawab
100%	Seluruhnya menjawab

(Sudjana,2014, p.131)

### 3.6.3 Analisis Data Hasil Observasi

Cara menghitung persentase skor lembar observasi aktivitas peneliti sebagai berikut menurut Arikunto (2010, p.36-37) sebagai berikut:

$$\text{Nilai penampilan mengajar} = \frac{\Sigma \text{ skala penilaian}}{\text{jumlah maksimal per indikator}}$$

**Tabel 3.7**

#### Klasifikasi Hasil Observasi Peneliti

Persentase	Kategori
$1 \leq x \leq 1.8$	Kinerja guru sangat kurang
$1.8 \leq x \leq 2.6$	Kinerja guru kurang
$2.6 \leq x \leq 3.4$	Kinerja guru cukup
$3.4 \leq x \leq 4.4$	Kinerja guru baik
$4.2 \leq x \leq 5$	Kinerja guru sangat baik

Cara menghitung persentase skor lembar observasi aktivitas belajar siswa sebagai berikut :

Kaniadita Anisa Ratih, 2019

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MEMORY GAMES BERBASIS MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS DI SMK**

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

$$\text{Nilai aktivitas belajar siswa} = \frac{\Sigma \text{ skala penilaian}}{\text{jumlah poin}} \times 100\%$$

Tabel 3.8

## Klasifikasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Persentase	Kategori
$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$60\% \leq x \leq 80\%$	Tinggi
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup
$20\% \leq x \leq 40\%$	Rendah
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat rendah