

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

“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 keputusannya” (Sutedi, 2009: 45). Sedangkan fungsi dari metode penelitian ini adalah sebagai cara untuk mempermudah suatu kegiatan dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Setiap jenis penelitian memiliki metode penelitian yang berbeda, disesuaikan dengan tujuan penelitian itu sendiri.

Terdapat berbagai jenis penelitian yang dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Ali membagi jenis penelitian berdasarkan fungsi dan kegunaannya, yaitu penelitian dasar, penelitian terapan, penelitian tindakan, penelitian evaluatif, dan penelitian *assesment*. Dilihat dari tujuannya, Sukmadinata menggolongkan penelitian menjadi penelitian deskriptif, penelitian prediktif, penelitian improftif, dan penelitian eksplanatif. Dari segi metode, Sukardi menggolongkan penelitian menjadi penelitian deskriptif, penelitian sejarah, penelitian survey, penelitian eksperimen, dan penelitian *ex-postfakto*. Sedangkan, penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilihat dari segi pendekatan dan jenis data (Sutedi, 2009: 15).

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecri

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Untuk penelitian eksperimental, Campbell & Stanley dalam Arikunto (2006: 84) membagi penelitian eksperimental ini menjadi 2 jenis yaitu *pre experimental design* dan *true eksperimental design*.

Dalam penelitian yang ini, peneliti memiliki tujuan untuk memperoleh gambaran terkait efektivitas teknik permainan *circular word puzzles* dalam meningkatkan kemampuan siswa terkait keterampilan menulis kalimat bahasa Perancis. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan metode penelitian pra eksperimen untuk menguji efektivitas teknik permainan *circular word puzzles* dalam menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis ini.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian pra-eksperimen adalah prates dan pasca tes grup, dengan pola desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Ket: O_1 : prates (tes awal)
 X : *treatment* (perlakuan)
 O_2 : pasca tes (tes akhir), (Arikunto, 2006: 85)

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan Evaluasi Cecri

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Dalam penelitian ini observasi dilakukan 2 kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Sedangkan perbedaan antara hasil observasi sebelum dan sesudah eksperimen diasumsikan sebagai efek dari *treatment* atau perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” Sugiyono (2005: 55).

Populasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah karakteristik siswa SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013 kelas XII IPS 4 yang berjumlah 40 peserta didik dalam menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis.

“Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” Sugiyono (2005: 56). Ruslan (2003: 147) menuliskan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian eksperimental yaitu minimum sekitar 15 objek per kelompok. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 peserta didik di kelas XII IPS 4 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013 Semester Ganjil.

3.3 Lokasi Penelitian

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

Lokasi tempat dimana penelitian ini diadakan adalah di SMA Negeri 1 Rancaekek yang beralamat di Jl. Walini Rancaekek – Kabupaten Bandung.

3.4 Variabel Penelitian

“Variabel adalah gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati” Sugiyono (2006: 2). Terdapat empat macam variabel berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, yaitu variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, dan variabel intervening (Sugiyono, 2006: 3-4).

Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Sugiyono (2006: 3) menyebutkan bahwa *“Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat)”*. Sedangkan, *“variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”*.

Variabel independen (variabel bebas) dalam penelitian ini adalah teknik permainan *circular word puzzles*, sedangkan variabel dependen (variabel terikat) dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis.

3.5 Definisi Operasional

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari penelitian ini, berikut adalah beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian yang berjudul

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis (Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013):

1. Efektivitas

“L’efficacité est capacité de produire un résultat avec le minimum effort” (Rey *et al.*, 2011: 232). (Efektivitas adalah kapasitas atau kemampuan dalam memperoleh hasil dengan upaya yang seminimal mungkin).

Efektivitas yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan teknik permainan *circular word puzzles* sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat Bahasa Perancis pada siswa.

2. Teknik Permainan

Huizinga dalam Sopiawati (2010: 135) menyebutkan bahwa:

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d’une fin de soi, accompagnée d’un sentiment de tension ou de joie, et d’une conscience d’être.

(Permainan adalah tindakan atau kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas waktu dan tempat tertentu, dengan aturan yang tidak mengikat tapi menarik, untuk mendapatkan pemenang, yang disertai dengan rasa ketegangan atau sukacita).

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan Evaluasi Cecri

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Teknik permainan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah teknik permainan yang dapat memberikan rasa senang dan motivasi kepada siswa sehingga dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran menulis kalimat Bahasa Perancis.

3. *Circular Word Puzzles*

Circular word puzzles adalah kumpulan kata yang dibentuk ke dalam lingkaran *puzzle*. Seperti yang dituliskan oleh Widyantoro, et al (2008: 102) “*Circular words are those words which can be placed into a circular puzzle*”.

Dalam penelitian ini, *circular word puzzles* akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis. *Circular word puzzles* ini berisikan kosakata Bahasa Perancis yang telah disesuaikan dengan tema pembelajaran.

4. Keterampilan Menulis Kalimat

Rey, et al. (2011: 230) memaparkan pengertian menulis adalah “*Tracer des signes d’écriture, un ensemble organisé de ces signes*” (penggabungan tanda-tanda secara tertulis, untuk membentuk suatu kesatuan).

Kemudian, Ehrlich (2004: 1) menyebutkan bahwa, “*kalimat adalah sekelompok kata yang membentuk sebuah pernyataan dan dapat diikuti oleh*

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Ceclr

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

titik, tanda tanya, atau tanda seru”. Pengertian di atas sejalan dengan Delatour, et al. (1991:7) yang menyebutkan pengertian kalimat sebagai berikut:

Une phrase est un assemblage de mots formant une unité de sens. À l'écrit le premier mot commence par une majuscule et le dernier est suivi d'un point (.), d'un point d'exclamation(!), d'un point d'interrogation (?) ou de points de suspension (...). (1991:7).

(kalimat adalah gabungan dari beberapa kata yang membentuk suatu kesatuan makna. Dalam tulisan kata pertama oleh huruf besar dan kata terakhir diikuti oleh titik (.), tanda seru (!), tanda tanya (?) atau titik-titik (...)).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis kalimat adalah sebuah keterampilan menggabungkan kata-kata untuk membentuk sebuah pernyataan dan makna dengan penggunaan tanda baca yang berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi tulisan tersebut. Keterampilan menulis kalimat yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006: 160).

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Dalam sebuah penelitian, keberadaan instrumen sangat menentukan hasil daripada sebuah penelitian. Jenis instrumen yang digunakan sangat ditentukan oleh beberapa hal, yaitu: objek penelitian, sumber data, waktu dan dana yang tersedia, jumlah tenaga peneliti, dan teknik yang akan digunakan bila data sudah terkumpul (Arikunto, 2006: 160). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

3.6.1 Tes

Arikunto (2006: 150) menyebutkan 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.*

Terdapat tiga jenis tes, yaitu tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan (Sutedi, 2009: 125). Dalam penelitian ini, tes yang akan digunakan adalah berupa tes tertulis, yaitu berupa tulisan siswa dalam menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *circular word puzzles*.

Terdapat dua kali tes yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini, yaitu prates dan pasca tes. Kedua tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis. Prates berfungsi sebagai alat ukur pengetahuan siswa dalam menulis kalimat Bahasa Perancis sebelum mendapatkan perlakuan teknik pembelajaran berupa teknik permainan *circular word puzzles*, sedangkan pasca tes bertujuan untuk mengukur

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

kemampuan siswa dalam keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis setelah menggunakan teknik permainan *circular word puzzles*.

Pada prates, peneliti memberikan soal kepada siswa untuk membuat kalimat yang berkaitan dengan *les activités des étudiants dans le temps libre* sebanyak 10 kalimat tanpa menggunakan teknik permainan *circular word puzzles*, kemudian pada pasca tes peneliti meminta siswa untuk membuat kalimat bertemakan *les goûts* sebanyak 10 kalimat dengan menggunakan teknik permainan *circular word puzzles*.

Adapun kisi-kisi dalam soal tes keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Soal

No	Standar	Kompetensi	Bahan	Materi	Indikator soal	Bentuk	No
----	---------	------------	-------	--------	----------------	--------	----

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecri

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

	Kompetensi	Dasar	Kelas/ Semester			tes	soal
1.	Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang hobi.	1) Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat (KD 4). 2) Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat (KD 4)	XII/1	<i>Écrire la phrase simple</i>	Mengungkapkan gagasan secara tertulis dalam bentuk kalimat sederhana yang menceritakan kegiatan dan hobi yang dilakukan oleh siswa dalam waktu luang dengan menggunakan teknik permainan <i>circular word puzzles</i> .	Essay	1

Format penilaian untuk menulis kalimat sederhana yang diberikan kepada siswa adalah berdasarkan kriteria standar penilaian tes Bahasa Perancis dasar

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

untuk tingkat A1 yang diperoleh dari Tagliante (2005: 70) dengan mengacu kepada standarisasi CECRL dan dikembangkan sendiri oleh peneliti. Adapun format penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Aspek Penilaian Tes Keterampilan Menulis Kalimat

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor	Skor Maksimal
1.	<i>Structures simples correctes</i> (Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat)	1) Tidak ada satupun struktur kalimat, konjugasi, penggunaan artikel, dan penulisan kata yang salah. 2) Terdapat kesalahan dalam konjugasi, atau penggunaan artikel, atau penulisan kata dalam kalimat. 3) Terdapat kesalahan konjugasi, penggunaan artikel untuk kata benda, dan penulisan kata dalam kalimat. 4) Banyak kesalahan dalam keseluruhan kalimat seperti kesalahan konjugasi, penggunaan artikel, dan penulisan kata sehingga kalimat tidak dapat dimengerti artinya. 5) Tidak ada kalimat yang dibentuk	2 1,5 1 0,5 0	 2
TOTAL SKOR				2

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecri

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

3.6.2 Angket

Faisal menyebutkan bahwa “*angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian)*” (Sutedi, 2009: 133). Sedangkan Arikunto (2006: 151), menyebutkan bahwa “*angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden ...*”.

Angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini setelah siswa diberikan prates, perlakuan, dan pasca tes. Adapun tujuan dari penyebaran angket kepada siswa ini adalah untuk memperoleh data mengenai minat siswa dalam belajar Bahasa Perancis, pengetahuan siswa terhadap jenis dan pembentukan kalimat, kendala dan penyelesaian siswa ketika menulis kalimat Bahasa Perancis, serta tanggapan dan pendapat siswa tentang teknik permainan *circular word puzzles* dalam menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis.

Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam membuat angket penelitian ini, yaitu:

1. menyusun kisi-kisi angket,
2. mengembangkan kisi-kisi tersebut ke dalam bentuk pertanyaan,
3. menyusun urutan pertanyaan angket,
4. memeriksakan angket penelitian tersebut kepada dosen pembimbing,
5. menguji validitas angket kepada dua orang *expert*.

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Adapun kisi-kisi dalam pembuatan angket penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Penelitian

No	Aspek Pertanyaan	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal	Persentase (%)
1.	Pendapat siswa tentang pelajaran Bahasa Perancis	1	1	7
2.	Pendapat siswa tentang keterampilan menulis Bahasa Perancis	2, 3	2	13
3.	Pengetahuan siswa tentang kalimat Bahasa Perancis	4, 5	2	13
4.	Kendala dan penyelesaian siswa ketika menulis kalimat Bahasa Perancis	6, 7	2	13
5.	Pendapat siswa tentang teknik permainan dalam pembelajaran Bahasa Perancis	8	1	7

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

6.	Pendapat siswa tentang teknik permainan CWP dan aplikasinya dalam menulis kalimat Bahasa Perancis	9, 10, 11, 12	4	27
7.	Kelebihan dan kekurangan teknik permainan CWP dalam menulis kalimat Bahasa Perancis	13, 14	2	13
8.	Saran siswa tentang teknik permainan CWP	15	1	7
Jumlah			15	100

3.7 Validitas

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen” (Arikunto, 2006: 168). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang ingin diukur.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes, oleh sebab itu pengujian yang dilakukan adalah pengujian validitas isi dengan meminta kepada dua orang dosen ahli penimbang (*expert judgement*) untuk menguji validitas instrumen yang berupa *handout*, tes, dan angket. Sugiyono (2005: 272) mengatakan bahwa, “untuk instrumen yang berupa tes, maka

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran...”.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk tujuan mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang diperoleh untuk kepentingan penelitian ini haruslah relevan. Oleh karena itu, dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data agar data yang diperoleh sesuai dengan keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

3.8.1 Studi Pustaka

“Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan” (Nazir, 1988: 111).

Tujuan dari metode studi pustaka dalam penelitian adalah untuk memudahkan peneliti dalam mencari informasi yang relevan dengan masalah penelitian, mengkaji landasan teoritis yang sesuai dengan permasalahan, dan untuk membantu peneliti dalam memecahkan masalah dan memunculkan hipotesis dalam penelitian ini.

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan Evaluasi Cecri

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Melalui teknik pengumpulan studi pustaka ini, peneliti memperoleh sumber informasi yang berkaitan dengan penelitian dari buku-buku, jurnal, catatan, artikel, dan dokumen-dokumen lainnya yang relevan.

3.8.2 Tes

“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” (Arikunto, 2006: 150).

Dalam penelitian ini, tes diberikan kepada siswa untuk memperoleh data dalam mengukur keterampilan siswa terhadap keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis. Tes yang berupa soal uraian dibagi menjadi dua bagian, yaitu tes awal (tes sebelum *treatment*) dan tes akhir (tes setelah *treatment*). Pada tes awal, siswa diminta untuk menuliskan kegiatan yang dilakukan dalam waktu luang mereka dalam bentuk kalimat sederhana sebanyak 10 kalimat. Sedangkan pada tes akhir, siswa diminta membuat kalimat mengenai hobi mereka sebanyak sepuluh kalimat dengan menggunakan teknik permainan *circular word puzzles*.

3.8.3 Angket

“Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui” (Arikunto, 2006: 151).

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Angket yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebanyak 15 butir pertanyaan dengan 14 butir pertanyaan tertutup berbentuk pilihan ganda dan satu butir pertanyaan terbuka berbentuk uraian. Tujuan dalam penyebaran angket ini adalah untuk memperoleh data perihal ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Perancis dan kegiatan menulis, kendala dan penyelesaian yang dilakukan siswa dalam keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis, pendapat siswa mengenai permainan *circular word puzzles*, pendapat siswa mengenai kelebihan dan kekurangan permainan *circular word puzzles*, serta saran siswa terhadap teknik permainan *circular word puzzles* dalam keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis.

3.9 Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti melewati dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap penelitian. Kedua tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

3.9.1 Persiapan Penelitian

Terdapat beberapa hal yang peneliti lakukan sebelum melaksanakan kegiatan penelitian di lapangan, di antaranya adalah:

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

1. Tinjauan pustaka, peneliti melakukan studi pustaka guna memperoleh data yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dan landasan teoritis untuk membantu peneliti dalam merumuskan hipotesis penelitian.
2. Menyusun proposal penelitian yang berisikan gambaran umum mengenai penelitian yang akan dilaksanakan.
3. Mengajukan proposal penelitian pada Seminar Proposal Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis untuk kemudian disahkan dengan keluarnya Surat Keputusan Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2.
4. Menyusun instrumen penelitian yang berupa soal prates, pasca tes, dan angket.
5. Mengkonsultasikan instrumen penelitian pada kedua dosen pembimbing, kemudian meminta dua orang dosen ahli (*expert judgement*) untuk menguji validitas instrumen penelitian tersebut.
6. Menentukan lokasi penelitian yaitu di SMA Negeri 1 Rancaekek, dan meminta surat izin penelitian dari Fakultas untuk kemudian diserahkan kepada pihak sekolah.

3.9.2 Proses Penelitian

Penelitian dilakukan guna memperoleh data perihal kemampuan siswa dalam keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis dengan melalui beberapa tahapan penelitian, yaitu prates, *treatment*, dan pasca tes. Tahapan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap prates

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis yang berkaitan dengan kegiatan siswa di waktu luang. Pada tahap prates, siswa menulis kalimat tanpa menggunakan teknik permainan *circular word puzzles*.

2. Tahap *treatment* (perlakuan)

Pada tahap ini, perlakuan kepada siswa dilakukan sebanyak dua kali. Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa mengenai jenis-jenis kalimat dan struktur kalimat dalam Bahasa Perancis dan penggunaan teknik permainan *circular word puzzles*.

3. Tahap pasca tes

Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis yang berkaitan dengan hobi setelah mendapat perlakuan teknik permainan *circular word puzzles*. Setelah siswa selesai mengerjakan soal pasca tes berupa tes uraian, peneliti menyebarkan angket kepada siswa untuk memperoleh data tentang minat siswa dalam pembelejaran keterampilan menulis kalimat Bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *circular word puzzles*.

3.9.3 Skenario Pembelajaran

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecri

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Skenario pembelajaran dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu pada saat *treatment* dan pasca tes. Adapun skenario pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Treatment* (perlakuan)

a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Menyapa dan mengabsen siswa.
- Melakukan kegiatan apersepsi: menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan hobi siswa
- Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai yaitu menulis, serta menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis kalimat Bahasa Perancis.
- Memberi materi tentang pola pembentukan kalimat sederhana Bahasa Perancis.
- Memberi contoh kalimat sederhana Bahasa Perancis yang berkaitan dengan hobi dengan melibatkan siswa.

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Elaborasi

- Membagi siswa ke dalam kelompok.
- Membagikan lembaran kertas berisi kosakata dalam bentuk CWP yang berkaitan dengan hobi kepada masing-masing kelompok untuk melaksanakan kegiatan permainan CWP.
- Menjelaskan aturan permainan CWP.
- Meminta setiap kelompok untuk mencermati kosakata dan membuat kalimat dengan menggunakan kosakata yang terdapat dalam CWP.
- Meminta perwakilan setiap kelompok untuk menuliskan kalimat yang telah mereka buat di papan tulis.

Konfirmasi

- Membahas kalimat yang telah dibuat siswa dan meluruskan jawaban yang salah serta menegaskan jawaban yang benar.
 - Memberikan balikan atas apa yang dikerjakan siswa.
- c. Kegiatan Penutup (20 menit)
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
 - Menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan melibatkan siswa.

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

2. Tahap Pasca Tes

a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Menyapa dan mengabsen siswa.
- Melakukan kegiatan apersepsi: menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan hobi siswa
- Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai yaitu menulis, serta menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis kalimat Bahasa Perancis.
- Memberi materi tentang pola pembentukan kalimat sederhana Bahasa Perancis.
- Memberi contoh kalimat sederhana Bahasa Perancis yang berkaitan dengan hobi dengan melibatkan siswa.

Elaborasi

- Membagi siswa ke dalam kelompok.
- Meminta kepada setiap siswa untuk menulis 10 kosakata yang berkaitan dengan hobi dalam bentuk *circular word puzzles*.

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

- Memberikan soal pasca tes kepada siswa yaitu membuat 10 kalimat yang berkaitan dengan hobi siswa berdasarkan kosakata yang telah dibuat.
- Memberikan angket penelitian kepada siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket penelitian.

Konfirmasi

- Membahas kalimat yang telah dibuat siswa dan meluruskan jawaban yang salah serta menegaskan jawaban yang benar.
 - Memberikan balikan atas apa yang dikerjakan siswa.
- c. Kegiatan Penutup (20 menit)
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
 - Menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan melibatkan siswa.

TIKA CHINDRIANI KURNIA, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Circular Word Puzzles Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Kalimat Bahasa Perancis Berdasarkan

Evaluasi Cecl

(Studi Pra Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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