

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai 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 (Sugiyono, 2013 : 6)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pra eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *the one-shot case study*, pada desain ini terdapat satu kelompok diberikan *treatment*, kemudian diberikan tes untuk selanjutnya dikaji hasilnya. Metode penelitian ini tidak terdapat kelompok kontrol dan tidak terdapat *pre-test*, metode ini merupakan pengembangan dari *pra-experimental design*, karena eksperimen ini belum merupakan eksperimen yang sesungguhnya. Skema dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut :



X : Treatment yang diberikan (Variabel Independen)

O : Observasi (Variabel Dependen)

(Sugiyono, 2013 : 110)

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 kesimpulan (Sugiyono, 2013 : 117). Sukmadinata (2012 : 250) mengungkapkan bahwa kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian disebut populasi.

Dari definisi di atas, maka dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah keterampilan berbicara bahasa Perancis pada siswa SMA Plus Pariwisata Bandung.

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013 : 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Senada dengan pendapat tersebut, Sukmadinata (2012 : 250) menyatakan bahwa kelompok kecil yang secara nyata diteliti dan dapat ditarik kesimpulan dari padanya disebut sampel.

Berdasarkan dari pernyataan di atas, sampel dari penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 sebanyak 20 orang.

3.3 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, 2013 : 60). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013 : 61).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi variabel bebas adalah Penggunaan Media *Board Game*, sedangkan variabel terikatnya adalah Keterampilan Berbicara Siswa.

3.4 Definisi Operasional

Penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media dalam situs <http://www.jofde.ca/index.php/ide/article/view/234/608> menyatakan “*un média est le véhicule d’un message, de la source (qui peut être une personne humaine ou un objet inanimé) jusqu’au récepteur d’un message.*”

(Media merupakan penyalur pesan, sumber yang dapat berupa seseorang atau objek yang tidak bergerak kepada penerima pesan).

Sementara Briggs dalam Susilana dan Riyana (2008 : 5) menyatakan bahwa “media dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar”.

Dalam penelitian ini, media tersebut adalah *board game*. Menurut www.oxforddictionaries.com, “*Board Game is any game played on a board, especially one that involves the movement of pieces on the board, such as chess or checkers*” (*Board game* adalah permainan yang melibatkan gerakan karakter yang dimainkan atau benda lainnya pada putaran papan). *Board game* yang digunakan adalah papan permainan berisi 46 petak yang terdiri dari empat karakter dan lima puluh pertanyaan.

2. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata permainan berasal dari kata dasar main yang menunjukkan suatu kegiatan yang menyenangkan. Para ahli psikologi menyarankan agar dalam proses pembelajaran memakai permainan, karena sangat bermanfaat bagi perkembangan atau pembentukan diri siswa.

Permainan adalah suatu alat yang jika diaplikasikan pada proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Keterampilan berbicara menurut Galisson dan Coste (1976 : 208) adalah *“c’est une compétence linguistique de faire la communication orale utilisant une langue. Ainsi nous pouvons exprimer notre sentiment ou notre idée en langue orale”* (berbicara adalah kemahiran bahasa untuk komunikasi lisan menggunakan bahasa. Jadi kita dapat mengungkapkan perasaan, ide dalam bahasa lisan).

Dalam penelitian ini, keterampilan berbicara yang digunakan adalah setingkat DELF (*Diplôme d’Études en Langue Française*) A1, yaitu tingkatan yang paling dasar dalam berbahasa Perancis.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis yang pada akhirnya mendapatkan kesimpulan.

Data-data yang diperoleh haruslah data-data yang bersifat objektif, untuk itu peneliti menggunakan instrumen penelitian berikut ini :

3.5.1 Tes Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis

Dalam penelitian ini, terdapat dua instrumen yaitu tes dan angket. Tes adalah salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa. Hal ini sependapat dengan Sudjana dan Ibrahim (2001 : 100) yang menyatakan bahwa tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, lisan ataupun perbuatan. Tes dilaksanakan setelah siswa diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *board game*.

Untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa, peneliti memberikan satu kali tes yang berbentuk perintah untuk berdialog dengan satu temannya. Tema yang diberikan dalam tes keterampilan berbicara ini adalah tema yang sesuai dengan materi yang disampaikan saat *treatment*, yaitu *L'identité* dan *La Famille*. Tes yang diberikan pada siswa telah terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen ahli yang biasa disebut *Expert Judgment* untuk dinilai validitasnya.

Format penilaian yang digunakan peneliti untuk mengukur tes berbicara ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Format Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis

No	Penilaian Aspek Berbicara	Tingkat Pencapaian				
		1	2	3	4	5
1.	<i>Compréhension de la consigne</i> (pemahaman terhadap perintah yang diberikan)					
2.	<i>Fluidité</i> (kelancaran)					
3.	<i>Structures simples correctes</i> (tata bahasa)					
4.	<i>Lexique approprié</i> (kosakata)					
5.	<i>Correction phonétique</i> (pengucapan)					

Untuk setiap unsur penilaian di atas, berikut adalah tabel rinciannya :

Tabel 3.2

Komponen Penilaian

Pemahaman terhadap Perintah yang Diberikan

Kriteria	Nilai
Mengerti seluruhnya tanpa kesulitan	5
Mengerti hampir seluruhnya dalam kecepatan normal meskipun pengulangan kadang-kadang masih perlu	4
Mengerti soal dalam kecepatan di bawah normal dengan beberapa pengulangan	3
Mengerti meskipun dengan banyak kesukaran dalam mengikuti apa yang terdapat dalam soal dengan pengulangan yang sering	2
Tidak memahami bahasa yang ditulis dalam soal sederhana	1

Kelancaran

Kriteria	Nilai
Pembicaraan sangat lancar seperti penutur asli dan terstruktur	5
Pembicaraan lancar hanya sedikit gangguan yang tidak berarti	4
Pembicaraan kadang-kadang masih ragu-ragu, kalimat tidak lengkap	3
Pembicaraan kurang lancar kecuali untuk kalimat pendek dan telah rutin	2
Pembicaraan tidak lancar dan mengulang-ngulang, gugup, bingung dan banyak diam sehingga pembicaraan tersendat	1

Tata Bahasa

Kriteria	Nilai
Tidak lebih dari dua kesalahan selama berlangsungnya lisan	5
Ada sedikit kesalahan struktur kalimat karena tidak berhati-hati	4
Kadang-kadang terjadi kesalahan dalam penggunaan pola tertentu, tetapi tidak mengganggu komunikasi	3
Sering terjadi kesalahan dalam struktur kalimat sehingga pembicaraan sulit untuk dimengerti	2
Penggunaan tata bahasa hampir selalu tidak tepat	1

Kosakata

Kriteria	Nilai
Pemilihan kata-kata atau istilah sangat tepat dan beragam	5
Pemakaian kata-kata atau istilah kurang cocok, tetapi tidak membatasi percakapan	4
Beberapa pemakaian kata-kata atau istilah tidak tepat tetapi tidak mengganggu pemahaman	3
Menggunakan istilah-istilah sederhana dan pembicara sukar mengutarakan pikirannya karena perbendaharaan kata yang kurang. Percakapan terbatas pada informasi yang sangat mendasar	2
Penggunaan kosakata tidak tepat dalam percakapan yang paling sederhana sekalipun.	1

Pengucapan

Kriteria	Nilai
Ucapan sudah standar (sudah seperti penutur asli)	5
Ucapannya dapat dipahami walaupun terdengar jelas ia memiliki aksentuasi tertentu dan tidak terjadi salah ucap yang mencolok	4
Pengaruh ucapan asing (daerah) dan kesalahan ucapan tidak menyebabkan kesalahpahaman	3
Pengaruh ucapan asing (daerah) yang memaksa orang mendengarkan dengan teliti, salah ucap yang menyebabkan kesalahpahaman	2
Terdapat banyak kesalahan ucapan sehingga sulit dapat dipahami	1

Nurgiyantoro (2010 : 415-416), Mudini dan Purba (2009 : 25-27), Tagliante (2005 : 200-201)

3.5.2 Angket

Menurut Sugiyono (2013 : 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sementara itu Sukmadinata (2012 : 219) berpendapat bahwa angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung, jadi peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden, dalam hal ini responden adalah siswa.

Nurgiyantoro (2010 : 91) menyatakan bahwa angket dapat bersifat terbuka, tertutup atau gabungan antara keduanya. Angket bersifat terbuka jika siswa diberi kebebasan untuk menjawab sesuai dengan keyakinannya, tertutup jika jawaban yang harus dipilih dan sudah tersedia, serta gabungan keduanya ketika jika disediakan pilihan jawaban tetapi sekaligus boleh mengisi jawaban sendiri.

Peneliti memberikan angket yang bersifat gabungan kepada siswa. Angket berupa pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan esai untuk mengetahui keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa, minat siswa terhadap keterampilan berbicara, kesulitan siswa saat berbicara bahasa Perancis, penyebab kesulitan siswa dalam mengungkapkan pendapat secara lisan dalam bahasa Perancis, dan pendapat siswa tentang media *board game*. Peneliti memberikan dua puluh butir pertanyaan. Sebelum membuat angket, peneliti membuat kisi-kisi angket dan mengembangkannya kedalam bentuk pertanyaan. Adapun spesifikasi pertanyaan angket adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket

No	Aspek yang Diamati	No. Soal	Jumlah Pertanyaan
1	Tanggapan siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Perancis	1,2,3	3
2	Kesulitan yang dihadapi siswa	4,5,6	3
3	Seberapa sering kesulitan ditemui	7	1
4	Usaha dalam menghadapi kesulitan	8,9	2
5	Pengetahuan siswa tentang media pembelajaran	10,11	2
6	Pengetahuan siswa tentang <i>board game</i>	12,13	2
7	Tanggapan siswa tentang media pembelajaran <i>board game</i>	14,15,16,17	4
8	Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran <i>board game</i>	18, 19	2
9	Saran untuk perbaikan media pembelajaran <i>board game</i> selanjutnya	20	1

3.5.3 Lembar Observasi

Menurut Sutrisno dalam Sugiyono (2013 : 203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Dengan adanya lembar observasi siswa dan lembar observasi kegiatan pembelajaran, diharapkan peneliti dapat mengetahui sikap, respon dan ketertarikan para siswa terhadap penerapan media *board game* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Lembar observasi ini akan memudahkan peneliti untuk mengevaluasi proses mengajar dengan penggunaan media *board game* berdasarkan observasi sikap para siswa dalam kelas.

3.5.4 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan cara pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis buku, dokumen, media cetak, elektronik dan lainnya yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Menurut Suryabrata dalam Sugiyono (2013 : 52) mengungkapkan bahwa studi pustaka digunakan untuk memperoleh data-data teoretis berupa teori-teori, konsep-konsep, generalisasi-generalisasi hasil penelitian yang dapat disajikan sebagai landasan teori untuk pelaksanaan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang masalah yang sedang diteliti, dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah tersebut.

3.6 Validitas

Dalam sebuah penelitian, uji validitas adalah sebuah keharusan. Hal tersebut untuk menjamin penelitian instrumen penelitian tersebut sesuai dan ajeg antara masalah penelitian dengan hasil yang menjadi target penelitian tersebut. Sukardi (2008 : 31) mengemukakan validitas instrumen suatu evaluasi tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Lebih tepatnya, validitas menunjukkan kepada kesesuaian diantara tes

dengan hasil interpretasi tes. Misalnya suatu tes berbicara, dapat dikatakan valid bila siswa yang lulus berhasil menunjukkan jika memang siswa tersebut memahami apa yang dibicarakannya pada saat tes.

Sementara itu, Nurgiyantoro (2005 : 103) mengungkapkan bahwa,

Prosedur yang biasa dilakukan adalah kesahihan tes terlihat bila alat tersebut mempunyai kesesuaian dengan tujuan dan deskripsi bahan pelajaran yang diajarkan. Untuk mengetahuinya, alat tes tersebut dapat dikonsultasikan dan dievaluasikan kepada orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgement*).

Pada penelitian ini, peneliti telah meminta dua orang dosen ahli untuk memberikan *expert judgement*.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus-rumus tertentu untuk menghitung hasil tes dan angket dan penjelasan secara deskriptif untuk hasil observasi selama penelitian. Teknik pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut :

3.7.1. Tes

Dari data yang diperoleh kemudian diolah dengan mencari nilai rata-rata (*mean*) tes :

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

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah total nilai berbicara

N : Jumlah peserta

(Nurgiyantoro, 2010 : 219)

3.7.2 Angket

Untuk menganalisis data angket, peneliti menggunakan rumus :

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

% : persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

F : Frekuensi tiap jawaban dari responden

N : Jumlah responden

Agar lebih mudah dalam menginterpretasikan hasil perhitungan, dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.4
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

(Arikunto, 2006 : 263)

3.7.3 Lembar Observasi

Menurut Sugiyono (2013 : 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala - gejala alam dan bila responden diamati tidak terlalu besar. Lembar observasi ini akan memudahkan peneliti untuk mengevaluasi proses belajar mengajar dan penggunaan media *board game* berdasarkan observasi sikap para siswa di kelas dan jalannya kegiatan pembelajaran, sehingga lembar observasi ini akan mendukung hasil analisis peneliti terhadap angket yang disebarakan kepada siswa.

Untuk memperoleh hasil observasi ini, peneliti meminta bantuan dua orang *observer*. *Observer* yang ditunjuk adalah Fahrul Abdul Aziz dan Setyo Nugroho yang merupakan mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis. Setiap *observer* mengamati kegiatan pembelajaran dan siswa melalui lembar yang disediakan.

Tabel yang digunakan dalam lembar observasi kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Nilai					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian penggunaan media <i>board game</i> dengan pokok bahasan						
2.	Penggunaan <i>board game</i> mampu menarik perhatian siswa sehingga antusias untuk mengikuti pembelajaran						

3.	Penggunaan <i>board game</i> dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis						
4.	Mampu menggali pengetahuan siswa mengenai materi yang dipelajari						
5.	Mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa mengenai materi yang dipelajari						
6.	Kemampuan berkomunikasi dan interaksi						
7.	Antusias siswa dalam bertanya dan atau berpendapat						
8.	Kecermatan dalam pemanfaatan waktu						
9.	Menampilkan inovasi dalam pembelajaran						
10.	<i>Board game</i> terorganisasi dengan baik						

Keterangan :

1 : Sangat Kurang 4 : Baik

2 : Kurang 5 : Sangat Baik

3 : Cukup

Sementara itu, tabel yang digunakan dalam lembar observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru		
2.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi pelajaran		
3.	Siswa aktif bertanya mengenai materi pembelajaran		
4.	Siswa mengajukan pertanyaan dan pendapat mengenai media <i>board game</i> yang akan digunakan		
5.	Siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan <i>board game</i>		
Persentase Rata-Rata Keaktifan Siswa (%)			

Keterangan :

> 80% : Sangat Baik

60% - 79,99% : Baik

40% - 59,99% : Cukup

20% - 39,99% : Kurang

0% - 19,99% : Sangat Kurang

3.8 Prosedur Penelitian

3.8.1 Persiapan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah yang perlu dilakukan sebagai persiapan sebelum melakukan penelitian di lapangan secara langsung. Adapun tahap – tahapnya adalah sebagai berikut :

- Mengumpulkan data untuk pembuatan instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang dipersiapkan terdiri dari pembuatan format penilaian, pembuatan RPP dan skenario pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Perancis menggunakan media pembelajaran *board game*, membuat angket, dan membuat soal tes.

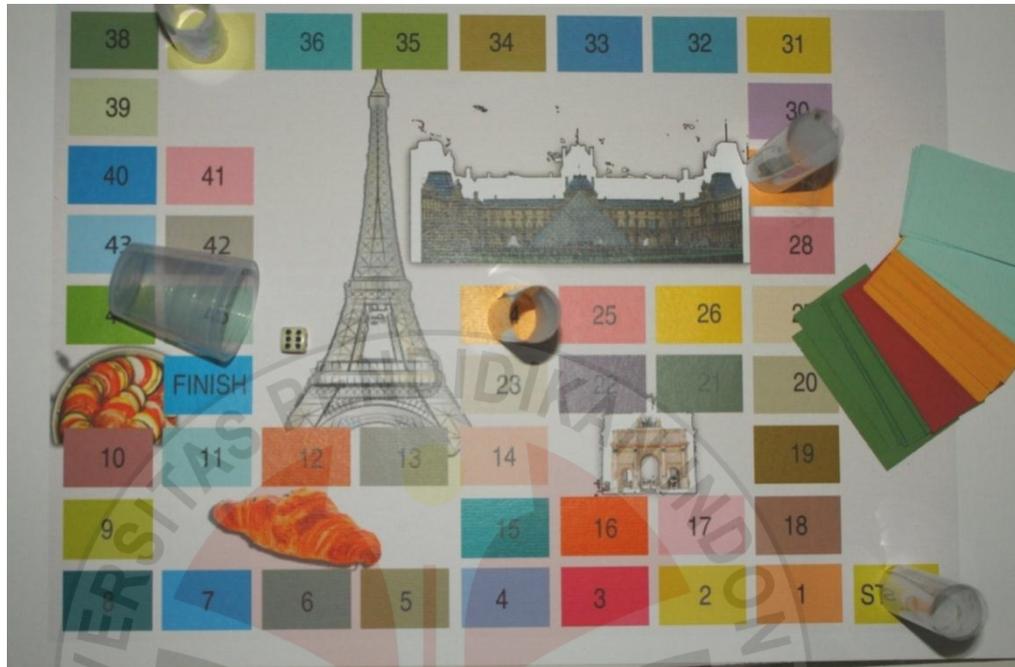
Setelah itu seluruh instrumen penelitian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna mendapatkan instrumen penelitian yang baik. Setelah mendapatkan persetujuan dan pengesahan dari kedua dosen pembimbing selanjutnya peneliti meminta uji kelayakan instrumen penelitian atau biasa disebut *expert judgement* kepada dosen tenaga ahli sampai mendapatkan instrumen yang layak dan valid.

- Membuat *board game*

Desain *board game* terinspirasi dari desain permainan monopoli yang sederhana tetapi menarik. Dalam mendesain *board game* ini, peneliti dibantu oleh *illustrator*. Ketika *board game* sudah jadi, peneliti mencoba *test play* untuk memperkirakan waktu permainan. *Test play* dilakukan sebanyak dua kali, dan pada akhirnya waktu yang dibutuhkan untuk memainkan *board game* adalah 45-60 menit.

Berikut gambar media *board game* beserta komponen-komponennya yang terdiri atas *board*, karakter, kartu permainan dan dadu beserta sloki.

Gambar 3.1
Papan Permainan



Board game berisi 46 petak, setiap siswa yang berhenti dipetak manapun diharuskan mengambil kartu permainan dan melaksanakan isi dari kartu tersebut. Secara keseluruhan papan permainan berukuran 30cm x 42cm.

Gambar 3.2
Karakter



Permainan ini terdiri dari empat karakter, yaitu Asterix, Obelix, Tin Tin dan Smurf. Pemain bebas memilih karakter sesuai dengan keinginannya. Penggunaan karakter dimaksudkan untuk mempermudah pemain untuk membedakan karakter masing-masing pemain.

Gambar 3.3

Kartu Permainan



Kartu permainan diambil ketika pemain atau siswa berhenti di kotak manapun di papan permainan, dan siswa harus menjawab pertanyaan atau melaksanakan perintah yang tertulis dalam kartu permainan. Dalam satu kali permainan terdapat lima puluh kartu permainan dengan soal dan perintah yang berbeda-beda disetiap kartunya.

3.8.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 September dan 3 Oktober 2013 pada siswa SMA kelas XI SMA Plus Pariwisata tahun ajaran 2013/2014, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Tahap awal adalah tahap perlakuan (*treatment*) sebanyak dua kali. Peneliti memberi perlakuan berupa langkah-langkah pembelajaran berbicara menggunakan media pembelajaran *board game* dengan tema *l'identité* dan *la famille*.
2. Tahap kedua adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa setelah diberikan *treatment*. Disini peneliti telah menyediakan perintah (*consigne*) yaitu siswa diharuskan berdialog dengan salah satu temannya mengenai identitas diri. Siswa diperkenankan untuk memilih teman bermain perannya sendiri. Siswa berdialog di depan kelas dan direkam.

