

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu. Dengan kata kunci cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris* berarti *dan sistematis*. Rasional berarti kegiatan ini dilakukan dengan cara yang masuk akal sehingga terjangkau dalam penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis (Sugiono, 2011: 2). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah *teknik permainan acak kata bergambar*, sedangkan variabel terikatnya adalah *kemampuan berbicara mahasiswa*

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Shot Case Study*”. Dalam penelitian ini sampel akan diberi perlakuan untuk mengembangkan satu tema dengan bantuan teknik acak kata yang berbasis

gambar. Tujuan diberikan perlakuan ini adalah untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa dengan menggunakan bantuan teknik permainan acak kata yang berbasis gambar terhadap tema yang akan dibahas dan melatih mahasiswa untuk berfikir kritis dan sistematis. Pada desain ini, terdapat perlakuan dan observasi setelah dilakukan perlakuan seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2010: 124).

Tabel 3.1
Desain Penelitian *One Shot Case Study*

| Kelompok | Perlakuan | Tes |
|------------|-----------|-----|
| Eksperimen | X | O |

Keterangan:

- X : *Treatment* atau perlakuan dilaksanakan dengan menggunakan teknik permainan acak kata berbasis gambar dengan tema “*L’indonesie*”.
- O : Tes dilaksanakan sebanyak satu kali, yakni dengan memberikan tes berbicara bahasa Perancis dengan mengembangkan kata bergambar, dengan tema “*La France*” dengan bantuan teknik permainan acak kata berbasis gambar

3.3 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2011:80) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sementara itu, yang dimaksud sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah keterampilan berbahasa mahasiswa, khususnya keterampilan berbicara mahasiswa semester III Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Ajaran 2011/2012. Sebagai sampelnya adalah keterampilan berbicara mahasiswa semester III Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis UPI.

3.4 Variabel

Variable 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, 2011:38). Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:39).

Berdasarkan penjelasan di atas, yang menjadi variabel bebas adalah *penggunaan teknik permainan acak kata berbasis gambar*, sedangkan variabel terikatnya adalah *kemampuan berbicara mahasiswa*.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan agar judul penelitian ini mudah dipahami dan tidak menimbulkan kesalahpahaman penafsiran, maka penulis merumuskan definisi operasional yang menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.5.1 Teknik Permainan Acak Kata Berbasis Gambar

Teknik acak kata berbasis gambar adalah suatu teknik permainan komunikasi yang dapat diterapkan oleh pengajar bahasa. Teknik permainan acak kata berbasis gambar mengandung pengertian suatu cara untuk melakukan sesuatu dengan pilihan kata yang diperjelas dengan gambar agar lebih mudah dipahami yang dipilih menggunakan pilihan peluang. Teknik permainan acak kata berbasis gambar di sini maksudnya adalah kata-kata bergambar yang diacak oleh mahasiswa kemudian dikembangkan menjadi suatu pembahasan yang sesuai dengan tema yang ditentukan kemudian disampaikan di depan kelas. Teknik permainan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dan untuk meningkatkan kosakata mahasiswa.

3.5.2 Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Pembelajaran keterampilan berbicara adalah pembelajaran komunikasi lisan. Keterampilan berbicara sebagai salah satu kompetensi komunikatif yang diajarkan di Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang bertujuan agar “setelah mengikuti pembelajaran ini mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan komunikatif untuk mengekspresikan gagasan dan idenya serta mengungkapkan kembali pemahamannya terhadap sebuah wacana bahasa Perancis yang baik dan benar” (Silabus *Communication Orale III* UPI). Keterampilan berbicara yang dimaksud adalah keterampilan memproduksi kalimat dari kata berbais gambar yang disajikan.

3.6 Teknik Penelitian

Untuk memperoleh teori dan data yang diperlukan bagi penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penelitian sebagai berikut.

3.6.1 Teknik Penelitian Kepustakaan

Teknik penelitian kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan teori-teori, konsep-konsep generalisasi-generalisasi hasil penelitian yang dapat disajikan sebagai landasan teori untuk pelaksanaan penelitian (Suryabrata dalam Sugiyono, 2011: 52).

3.6.2 Tes

Tes yaitu alat yang digunakan agar mahasiswa dapat terkondisi untuk memproduksi data yang diinginkan oleh peneliti (Setiyadi, 2006:151). Tes yang digunakan berupa tes keterampilan berbicara, tes dilakukan sesudah adanya perlakuan.

Alat tes yang dipakai adalah suatu teknik permainan komunikasi yang dilaksanakan dengan cara memberi pilihan kata berbasis gambar kepada mahasiswa kemudian mahasiswa disuruh menjelaskan dan menggambarkan isi dan tema dari kata dan gambar tersebut. Kata berbasis gambar tersebut disediakan agar dapat mengetahui kemampuan berbahasa yang diinginkan oleh peneliti. Untuk penilaian kemampuan berbicara, peneliti menggunakan kriteria penilaian dari Breton, dkk (2005 :85) , sebagai berikut :

Tabel 3.2
Format Penilaian pada Keterampilan Berbicara

| | | | | | | | | | |
|---|---|-----|---|-----|---|-----------|---|-----|---|
| Ketaatan terhadap perintah yang diberikan | 0 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | | |
| Ketepatan informasi yang diberikan. | 0 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | | |
| Kosakata kesesuaian kosa kata | 0 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | | |
| Gramatikal penggunaan kalimat sederhana yang tepat. | 0 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 |
| Kejelasan ucapan yang cukup bisa dipahami. | 0 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | | |
| Total skor | | | | | | 16 | | | |

Diadaptasi dari Breton, dkk (2005:85)

3.6.3 Angket

Menurut Sugiyono (2011:142) angket adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa wawancara tertulis dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Peneliti menyebarkan angket kepada mahasiswa yang mengikuti tahap perlakuan, dan tahap test untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Angket yang diberikan untuk mengetahui pengetahuan dan pendapat mahasiswa tentang keterampilan berbicara dan teknik permainan acak kata bergambar dan kesulitan apa saja yang dihadapi mahasiswa dalam mengembangkan kata bergambar yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan acak kata bergambar. Pertanyaan angket yang diberikan berjumlah 20 pertanyaan.

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan yang akan dijelaskan di bawah ini.

3.7.1 Persiapan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah yang perlu dilakukan sebagai persiapan sebelum melakukan penelitian secara langsung di lapangan.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menyusun instrumen penelitian, mengumpulkan dan membuat tema untuk tes berbicara. Kedua, menentukan dan mengkonsultasikan teknik permainan kata berbasis gambar dan menguji validitas instrument melalui penilaian para dosen penimbang ahli (*expert judgement*)

3.7.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 dan 11 Januari 2012, di ruang perkuliahan Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap awal adalah tahap perlakuan (*treatment*). Peneliti memberikan perlakuan berupa langkah-langkah pembelajaran berbicara dengan penggunaan teknik permainan acak kata berbasis gambar sesuai dengan tema yang diberikan.
- 2) Tahap kedua adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa dengan menggunakan teknik permainan acak kata berbasis gambar. Di sini peneliti telah menyediakan 20 kata berbasis gambar yang dibuat sendiri oleh penulis dengan mengambil gambar dari internet. Kata berbasis gambar dibuat berbentuk kartu sehingga lebih mudah untuk diacak oleh mahasiswa dengan tema “*La France*”. Setiap mahasiswa berhak mengacak dan mengambil 5 dari kartu kata bergambar yang telah disediakan.

3.8 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2010:210). Validitas tes memiliki arti sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih memiliki validitas yang tinggi.

Berdasarkan pengertian di atas, maka penulis melakukan uji validitas isi sebelum memberikannya kepada subjek penelitian ini, terlebih dahulu penulis melakukan uji validitas isi dengan “*expert judgement*” kepada para dosen penilai ahli.

3.9 Teknik Pengolahan Data

3.9.1 Tes

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

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

Keterangan:

\bar{X} : nilai rata-rata

$\sum \bar{x}$: jumlah total nilai *pre-test*

n : jumlah peserta *pre-test*

(Arikunto, 2006:219)

3.9.2 Angket

Untuk menganalisis data dari angket, peneliti menggunakan rumus:

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

Keterangan:

F : Frekuensi jawaban dari responden

N : Jumlah responden

% : Persentase tiap jawaban responden

Agar lebih mudah dalam menganalisis angket peneliti menggunakan aturan-aturan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.3
Presentase Analisis Hasil Angket

| Besar persentase | Interpretasi |
|------------------|--------------------|
| 0% | tidak ada |
| 1-25% | sebagian kecil |
| 26-49% | hampir setengahnya |
| 50% | Setengahnya |
| 51-75% | sebagian besar |
| 76-99% | hampir seluruhnya |
| 100% | Seluruhnya |

(Arikunto, 2006: 263)

