

METODE PENELITIAN

3.1. Definisi Operasional

Menurut Azwar (2003 ; 74) “Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variable yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variable tersebut yang dapat diamati.” Adapun definisi dari variabel-variabel yang ada di dalam penelitian ini adalah :

- a. “Efektivitas adalah keberhasilan tindakan” (Depdikbud, 1999 : 250). Sumber yang berbeda mendefinisikan efektivitas, yaitu “Sejauh mana dapat mencapai tujuan pada waktu yang tepat.” (www.efektivitas.com). Namun pada intinya efektivitas dapat pula dikatakan sebagai suatu keberhasilan dan dalam penelitian ini efektivitas didefinisikan sebagai keberhasilan metode bermain peran sebagai alat atau cara pengajaran bahasa Prancis di SMA Plus Pariwisata.
- b. “Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.” (www.gurupkn.woedpress.com)

3.2. Metode Penelitian

Di dalam melakukan sebuah penelitian ilmiah, seorang peneliti harus dapat memilih dan menentukan metode penelitian yang tepat dan mungkin dilaksanakan untuk mencapai tujuan penelitian. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Azwar (2003 : 19), “Seorang peneliti harus dapat memilih dan

menentukan metode yang tepat dan mungkin dilaksanakan (*feasible*) guna mencapai tujuan penelitiannya.”

Metode penelitian adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk melakukan penelitian sehingga tujuan penelitiannya tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Surachmad (1989 : 131) yaitu :

Metode penelitian adalah cara utama yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara utama itu digunakan setelah menyelidik memperhitungkan kewajaran ditinjau dari tujuan penyelidikan serta dari situasi penyelidikan.

Dilihat dari tujuan yang ingin dicapai, maka metode yang paling tepat untuk digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu atau kuasi eksperimental. Kuasi eksperimental adalah sebuah metode penelitian eksperimen yang pengontrolannya tidak bisa dilakukan secara ketat atau secara penuh sebab penelitian dilakukan di dalam kelas. Sedangkan menurut Syamsuddin dan Damaianti (2006 : 151), “Penelitian eksperimental juga dapat diartikan sebagai sebuah studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi dan mengontrol fenomena. Selain itu penelitian dengan pendekatan percobaan dan eksperimental dimaksudkan untuk menyelidiki kemampuan sebab akibat (*cause and effect relationship*), dengan mengekspos satu atau lebih kondisi eksperimen, seperti yang dikutip dari Danim (2002) dalam Syamsuddin dan Damaianti (2006). Hal ini juga dibahas oleh Arikunto (1990 : 272) “Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang

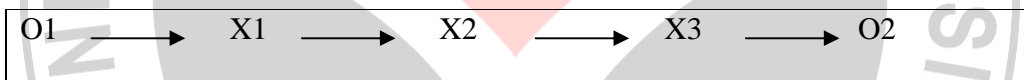
dikenakan pada objek selidik.” Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004 : 44), yaitu

:

Dalam penelitian eksperimen, situasi kelas sebagai tempat mengkondisi perlakuan tidak memungkinkan pengontrolan yang demikian ketat seperti dikehendaki dalam eksperimen sejati. Oleh karena itu perlu dicari atau dilakukan desain eksperimen dengan pengontrolan yang sesuai dengan kondisi yang ada (situasional). Desain tersebut adalah desain eksperimen semu (kuasi eksperimental).

Pada tahap awal, dilakukan prates terlebih dahulu. Kemudian, kelas tersebut diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran. Tahap selanjutnya adalah pemberian pascates hal ini dilakukan untuk dapat melihat hasil dari penelitian.

Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut :



Keterangan :

- O1 : Prates, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan.
- X1 : Perlakuan pertama yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pengajaran bahasa Prancis dengan menggunakan metode bermain peran.
- X2 : Perlakuan kedua yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pengajaran bahasa Prancis dengan menggunakan metode bermain peran.
- X3 : Perlakuan ketiga yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pengajaran bahasa Prancis dengan menggunakan metode bermain peran.
- O2 : Pascates, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dan Sampel yang digunakan dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut :

3.3.1. Populasi

Populasi adalah seluruh jumlah objek penelitian. Pengertian tersebut terungkap dalam pendapat Arikunto (1998 : 115), bahwa “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.”

Menurut Sugiyono (2004 : 72), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Plus Pariwisata Bandung tahun ajaran 2008 – 2009 dengan jumlah siswa 25 orang.

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan wakil dari populasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (1998 : 117) bahwa “ Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.”

Sugiyono (2004 : 73) berpendapat bahwa “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel total yaitu seluruh siswa X SMA Plus Pariwisata yang berjumlah 25 orang siswa.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti di dalam melakukan penelitiannya untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk mengumpulkan beberapa data yang akan digunakan dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrument-instrumen penelitian sebagai berikut :

3.4.1 Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah tes. Menurut Sudjana (2001 : 100) bahwa “Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu secara tertulis, lisan ataupun perbuatan.” Disini penulis melakukan prates dan pascates untuk mengetahui perbandingan penguasaan pembelajaran bahasa Prancis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode bermain peran.

Dalam hal ini, peneliti memberikan pra tes dan pasca tes kepada siswa yang menjadi sample penelitian. Untuk menilai hasil dari tes tersebut, penulis menggunakan skala penilaian dari Nurgiantoro (1995 : 399), sebagai berikut :

Tabel III. 3
Standar Skala Penilaian

Skala Penilaian	Penjelasan
8,5 – 10	Baik sekali
7,5 – 8,4	Baik
6,0 – 7,4	Cukup

4,0 – 5,9	Kurang
0 – 3,9	Kurang sekali

3.4.2 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

Pengertian angket menurut pendapat Hadi (1998 : 137) yaitu, “Angket merupakan alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan pertanyaan secara tertulis yang di jawab dengan tertulis pula oleh responden.”

Dalam hal ini, penulis memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada siswa yang menjadi sampel penelitian untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

Dalam penelitian ini, data angket diambil secara langsung dari responden. Angket disebarikan kepada sampel yang diteliti. Angket ini berjumlah 25 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan yang hanya memberikan kesempatan kepada respondennya untuk memilih satu saja dari alternatif jawaban yang telah disediakan saja.

Agket tersebut disusun dengan kisi-kisi sebagai berikut :

Tabel III.4

Kisi- Kisi Angket

Nomor pertanyaan	Tipe pertanyaan
No. 1 s/d 5	Pertanyaan mengenai pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis sebelum menggunakan metode bermain peran.
No. 6 s/d 13	Pertanyaan mengenai pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis sebelum menggunakan metode bermain peran mencakup 4 keterampilan berbahasa.
No. 14 s/d 19 dan 24	Pertanyaan mengenai pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis setelah menggunakan metode bermain peran
No. 20 s/d 23	Pertanyaan mengenai pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis sesudah menggunakan metode bermain peran, mencakup 4 keterampilan berbahasa
No. 25	Pertanyaan mengenai langkah-langkah penggunaan metode bermain peran di dalam proses belajar mengajar

3.5. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dibuat agar peneliti dapat menjalankan penelitian dengan baik. Tahapan penelitian berisi tentang langkah-langkah yang akan dilakukan saat melakukan penelitian. Berikut tahapan penelitian yang akan dilakukan saat penelitian :

1. Pelaksanaan Prates :

Penelitian diawali dengan diberikannya prates pada tanggal 1 desember 2008.

Tahap ini dilaksanakan sebanyak satu kali dengan jumlah soal 20 butir soal.

2. Pelaksanaan perlakuan :

Perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan setelah prates diberikan, yaitu tanggal tanggal 2, 3, 4 Desember 2008. Berikut skenario pembelajaran yang akan dilakukan :

a. Kegiatan awal

- Persiapan
- Mengucapkan salam dengan '*bonjour à tous*'
- Melakukan apersepsi, yakni mengulas sedikit tentang materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum bahasa Prancis yang telah diberikan.

b. Kegiatan inti

- Membahas materi *La Présentation* dalam bahasa Prancis
- Membacakan sebuah dialog tentang *La Présentation*
- Peserta didik diminta membaca nyaring dialog tersebut
- Setelah membaca sebuah dialog, peserta didik diminta mengartikan kalimat percakapan di dalam teks
- Peserta didik di minta mengidentifikasi penggunaan kata kerja bentuk pertama serta *être* dan *avoir* dalam kalimat dan mengkonjugasikannya ke dalam subjek yang berbeda.
- Membagi kelompok yang terdiri dari 3 orang

- Setiap kelompok diminta untuk membuat percakapan yang bertema *La Présentation* dengan menggunakan unsur-unsur gramatikal verba kelompok pertama (-er), *être* dan *avoir*.
- Peserta didik diminta untuk menghafalkan dialog yang telah mereka buat.
- Peserta didik diminta memainkan peran yang telah mereka buat di depan kelas.
- Guru mengevaluasi dan mengawasi kegiatan selama proses bermain peran berlangsung

c. Kegiatan akhir

- Peserta didik diberi kesempatan untuk diskusi dan bertanya
- Membahas ujaran-ujaran komunikatif dan menyimpulkan materi bersama-sama

3. Pelaksanaan Pascates :

Pascates dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan atau *treatment* yaitu dengan memberikan 20 butir soal yang sama seperti pada saat prates. Pascates dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2008.

3.6 Teknik Pengolahan Data

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

3.6.1 Tes

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mencari nilai rata-rata (mean) nilai prates:

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

Keterangan : \bar{X} : Nilai Rata-rata

$\sum X$: Jumlah total nilai prates

n : Jumlah peserta prates

2. Mencari nilai rata-rata (mean) nilai pascates:

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

Keterangan : \bar{Y} : Nilai Rata-rata

$\sum Y$: Jumlah total nilai pascates

n : Jumlah peserta pascates

(Nurgiantoro, 1995 : 355)

3. Menghitung taraf signifikansi perbedaan dan mean dengan jalan menghitung nilai t (t-hitung), untuk menghitung efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Prancis dengan rumusnya :

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

Keterangan : d : $y - x$

Md : Mean dari perbedaan prates dengan pascates

Xd : Deviasi

X²d : Kuadrat deviasi

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

db : Derajat kebebasan (Ditentukan dengan $N - 1$)

(Arikunto, 1998 : 263)

4. Mean deviasi prates dan pascates

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

5. Deviasi subjek

$$Xd = d - Md$$

6. Derajat kebebasan

$$d.b = N - 1$$

7. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, maka dilakukan pengujian hipotesis yaitu hipotesis kerja (H_k) dan hipotesis nol (H_0), sebagai berikut :

H_k : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dan pascates

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan nilai prates dan pascates

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

H_k diterima apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$

H_k ditolak apabila t-hitung < t-tabel

3.6.2 Angket

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket dengan cara menghitung jumlah keseluruhan responden yang memilih jawaban yang tersedia, kemudian jumlah tersebut diubah ke dalam bentuk persentase dengan cara sebagai berikut :

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

Keterangan : f : Frekuensi alternatif jawaban

n. : Jumlah siswa

100 % : Persentase

Tabel III. 5

Interpretasi Penghitungan Persentase

Besar persentase	Interprestase
0 %	Tidak ada
1% - 25%	Sebagian Kecil
26% - 49%	Hampir Setengahnya
50 %	Setengahnya
51 % - 75 %	Sebagian Besar
76 % - 99 %	Pada Umumnya

100 %	Seluruhnya
-------	------------

(Supardi,

1979 : 20)

3.7 Validitas

Menurut Arikunto (1998 : 103). “Validitas tes adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument.”

Menurut Nurgiantoro, (1995 : 103), bahwa :

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*).

Berdasarkan pendapat tersebut, sebelum memberikan tes kepada siswa, terlebih dahulu alat tes dikonsultasikan kepada pengajar bidang studi Bahasa Prancis di SMA Plus Pariwisata, dan dosen tenaga ahli penimbang. Program Pendidikan Bahasa Prancis UPI. Kemudian, penulis meminta pertimbangan kepada tim ahli penimbang (*expert judgement*) untuk menilainya.

3.8 Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen dapat terlihat dari perbedaan hasil nilai prates dan pascates yang diberikan, Instrumen tes tersebut dapat dipercaya apabila nilai rata-rata prates lebih baik daripada nilai rata-rata pascates. Meskipun hasil pada pascates lebih baik, akan tetapi karena kenaikannya

dialami oleh semua siswa maka tes yang digunakan memiliki reliabel yang tinggi.

