

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut.

3.1.1 Media Pembelajaran

Seperti yang di kutip dari <http://Fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%Agdia>, bahwa "*on nomme média un moyen de difusion d'informations(comme la presse, la radio, la television), utilisé pour communiquer* " Yang berarti bahwa media adalah alat untuk mengantarkan informasi yang digunakan untuk berkomunikasi.

Sadiman, (2008:7) menyatakan pembelajaran adalah *instruction*. Usaha – usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber – sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha terjadinya proses belajar mengajar.

Dengan demikian media pembelajaran merupakan wahana penyampai informasi belajar atau pengantar pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak di capai.

Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Iklan berbentuk Audiovisual yang diharapkan dapat memberikan motivasi pada siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis.

3.1.2 Media Iklan Audiovisual

Jefkins (1995: 11) bahwa : “iklan merupakan pesan yang paling persuasif yang di arahkan kepada seseorang atau calon pembeli atas barang dan jasa tertentu”. Dengan definisi tersebut, media iklan merupakan media alternative yang di gunakan untuk proses belajar mengajar.

Dalam <http://Wikipedia.id/wiki/mediaIklan>, Setiawan bahwa, yang dimaksud dengan media iklan adalah segala sarana komunikasi yang dipakai untuk mengantarkan dan menyebarkan pesan – pesan iklan. Dalam kutipan tersebut media iklan merupakan media penyampai pesan untuk pembelajaran.

Bretz (1971) dalam situs: <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2009441-media-pembelajaran/> menerangkan bahwa: media digolongkan berdasarkan tiga unsur pokok (Audio, Visual dan Audiovisual).

“Media Audiovisual terdiri dari : Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD. Media computer merupakan media yang memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas”.

Media Iklan Audiovisual merupakan media penyampai pesan yang digunakan untuk media pembelajaran.

3.1.3 Penggunaan Media Audiovisual dalam Kelas FLE (*français langue étrangère*)

Ducrot dalam http://www.frenchresources.info/pdf/jean_michel_ducrot.pdf menyatakan bahwa tujuan umum pembelajaran dengan menggunakan video audiovisual yaitu:

“A quoi sert le travail sur des documents vidéo en classe de FLE ? (1) Amener l'apprenant à observer, apprécier, critiquer, porter un jugement sur ce qu'il voit; (2). Apprendre à décoder des images, des sons, des situations culturelles, en ayant recours à des documents authentiques ou semi-authentiques filmé; (3) Développer l'imagination de l'apprenant, l'amener à deviner, anticiper, formuler des hypothèses; (4) Le rendre capable de produire, reformuler, résumer, synthétiser; (5) Permettre à l'élève de construire son savoir, notamment grâce à l'utilisation d'une Ressource telle que la vidéo.”

Pernyataan di atas menjelaskan mengenai tujuan umum pembelajaran media video didalam kelas sebagai berikut :

1. Menemani/ mengajak peserta didik untuk mengamati, menilai, menilai, kritik, membuat keputusan tentang apa yang di lihatnya.
2. Belajar untuk memecahkan kode gambar, suara, situasi budaya dengan menggunakan bahan asli atau semi-otentik.
3. Mengembangkan imajinasi pembelajar, mencoba menebak, mengantisipasi,asumsi.
4. Membuat siswa mampu memproduksi, rephrase, meringkas, mensintesis.
5. Memungkinkan pembelajar untuk membangun pengetahuan mereka, termasuk melalui penggunaan sumber daya seperti video.

Dari pernyataan tersebut, penulis menggunakan media iklan audio visual dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis

3.1.4 Penguasaan Kosakata

Menurut Tarigan (1986 : 54) bahwa :

“Pengertian penguasaan kosakata di bagi ke dalam beberapa kelompok, yaitu :

1. Penguasaan kosakata reseptif
Penguasaan kosakata reseptif artinya proses memahami apa – apa yang di tuturkan orang lain. Reseptif diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, pemahaman hanya dalam proses pemikiran.
2. Penguasaan produktif
Penguasaan produktif yaitu proses mengkomunikasikan ide pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan. Dengan kata lain pemahaman terhadap kosakata dengan cara mampu menerapkan kosakata yang bersangkutan dalam suatu konteks kalimat. Dengan demikian akan jelas makna yang di kandung oleh kosakata tersebut.
3. Penguasaan penulisan, yang tidak kalah penting dengan penguasaan produktif dan reseptif, penguasaan kelompok ini adalah penguasaan kosakata secara tepat dan sempurna dan di tuangkan lewat tulisan.”

Dari ketiga pengertian penguasaan kosakata tersebut, dapat dijelaskan bahwa penguasaan kosakata dibagi dalam beberapa kelompok, yaitu: penguasaan reseptif (mampu mengerti dalam proses pemikirannya saja, namun tidak dapat di sampaikan kembali kepada orang lain), penguasaan produktif (mampu mengerti dan memahami serta dapat mengaplikasikannya dalam sebuah konteks kalimat), sedangkan penguasaan penulisan (mampu menguasai kosakata secara tepat dan sempurna yang dapat dituangkan lewat tulisan).

3.2 Metode Penelitian

(2008 : 6) menguraikan bahwa, dalam sebuah penelitian dibutuhkan metode penelitian pendidikan. “Metode penelitian pendidikan 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 dalam bidang pendidikan.” Dengan demikian maka penelitian merupakan suatu usaha atau kegiatan atau proses yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Desain penelitian yang di gunakan adalah *One-Group Pretest-Postest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Sugiyono (2008:110)

Keterangan:

- O1 : Prates, dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahas Prancis siswa sebelum perlakuan
- X : Perlakuan yang dilakukan kepada sampel penelitian, berupa pengajaran meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Prancis dengan menggunakan media iklan audio visual.
- O2 : Pascates, dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa setelah perlakuan.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini memiliki populasi dan sampel sebagai berikut:

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2008: 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah karakteristik tingkat penguasaan kosakata bahasa Prancis kelas X Jurusan Akomodasi Perhotelan SMK Sangkuriang 2 Cimahi.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2008:118). “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah karakteristik tingkat penguasaan kosakata bahasa Prancis 20 orang siswa kelas X Jurusan Akomodasi Perhotelan SMK Sangkuriang 2 Cimahi.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2008: 60) mengatakan bahwa variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel juga dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.

Variabel Independen atau sering disebut variabel bebas yaitu: variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat

(Sugiyono 2008:61). Variabel bebas dalam penelitian ini, yakni; Penggunaan Media Iklan Video

Variabel Dependen atau sering di sebut variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variable bebas (Sugiyono 2008:61).

Variabel terikat dalam penelitian ini, yakni; penguasaan kosakata bahasa Prancis

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. (Sugiyono, 2008:97). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen-instrumen sebagai berikut :

3.5.1 Studi Kepustakaan

Hadi (1998:139) mengatakan bahwa studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan data teoretis melalui bahan-bahan yang berhubungan dengan topik penelitian seperti buku-buku, catatan , dan dokumen penting lainnya.

Dalam pengumpulan data ini, penulis mengumpulkan teori dan data-data yang mendukung dari berbagai macam sumber seperti buku, catatan, skripsi, makalah, internet, dan lain sebagainya.

3.5.2 Observasi

“ Observasi adalah pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang nampak pada objek penelitian” (Hadi, 1998:129). Penulis melaksanakan sendiri proses belajar mengajar dalam penelitian ini.

3.5.3 Angket

“ Angket adalah daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan” Purwadarmita (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2003:52).

Teknik pengumpulan data melalui angket ini bertujuan untuk mengetahui data non inteligensi siswa dan sekaligus dapat mempertegas data inteligensi siswa. Jumlah pertanyaan yang terdapat pada angket penelitian ini sebanyak 20 buah dengan kategori pertanyaan sebagai berikut:

3.5.4 Tes

Tes yaitu serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Maksud dari tes dalam penelitian ini yaitu tes kemampuan penguasaan kosakata bahasa Prancis.

Tabel 3.1

Kisi – Kisi Pertanyaan Angket

No.	Kategori pertanyaan	No. soal	banyaknya	%
1.	Pendapat siswa tentang mata pelajaran bahasa Prancis	1, 2, 3	3	20,1%
2.	Pendapat siswa tentang seberapa pentingkah bahasa Prancis	4	1	6,7%
3.	Menarik atau tidak materi penguasaan kosakata	5, 6	2	25,4%
4.	Pendapat siswa tentang kesulitan dalam belajar kosakata bahasa Prancis	7,8	2	25,4%
5.	Pengetahuan Siswa tentang iklan audiovisual	9,10,11,12	4	26,8%
6.	Pendapat siswa tentang penggunaan media iklan audiovisual terhadap penguasaan kosakata bahasa Prancis	13,14,15	3	20,1%
	TOTAL		15	100%

Tabel 3.2

Rekapitulasi Bahan *prates* dan *pascates*

No	Bahan Tes	Aspek	Jumlah soal	Bobot nilai
1	Kosakata profesi seseorang yang bekerja di hotel	Kognitif	5	5
2	Menjodohkan kosakata ruangan yang ada di hotel kemudian membuat kalimat sesuai dengan gambar	Kognitif	5	15
3	Kosakata benda yang ada di dalam kamar hotel atau di kamar mandi	Kognitif, afektif	5	5
4	Kosakata mengenai fasilitas yang disediakan di hotel	Kognitif	15	15
	Jumlah		30	40/4= 10

Tabel 3.3

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

3.6 Validitas

Menurut Arikunto (1998: 160). “ 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 bahab pelajaran yang diajarkan. Untuk mengetahuinya, alat tes tersebut dapat dikonsultasikan dan atau dievaluasikan kepada orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgment*).”

Dengan demikian, untuk mendapatkan instrumen yang valid, peneliti mengkonsultasikan instrumen penelitian serta meminta pertimbangan kepada dosen pembimbing dan dosen penimbang ahli (*expert judgement*) Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FPBS UPI.

3.7 Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen dapat terlihat dari perbedaan hasil nilai prates dan postes yang diberikan. Reliabilitas suatu instrumen evaluasi adalah keajegan/kekonsistenan intrumen tersebut bila diberikan kepada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda,atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (Suherman dan Sukjaya, 1990:167).

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Tes

Data yang peneliti peroleh kemudian dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah menurut Nurgiantoro (1995 : 355)

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengolah data yang diproses dari hasil tes adalah sebagai berikut:

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

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

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

$\sum \bar{X}$: Jumlah total nilai prates

n : Jumlah peserta tes

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

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

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

$\sum \bar{Y}$: Jumlah total nilai pascates

n : Jumlah peserta tes

3. Menghitung nilai t (t-hitung) untuk menghitung efektivitas penggunaan media iklan audiovisual terhadap kemampuan berbicara bahasa perancis siswa, menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

d : y - x

Md : Mean dari perbedaan prates dan pacates

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d - md)

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

N : Subjek pada sample

d.b : Ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 1998:263)

4. Mean deviasi prates dan pascates

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

N

5. Deviasi subjek

$$Xd = d - Md$$

6. Derajat kebebasan

$$d.b = N - 1$$

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

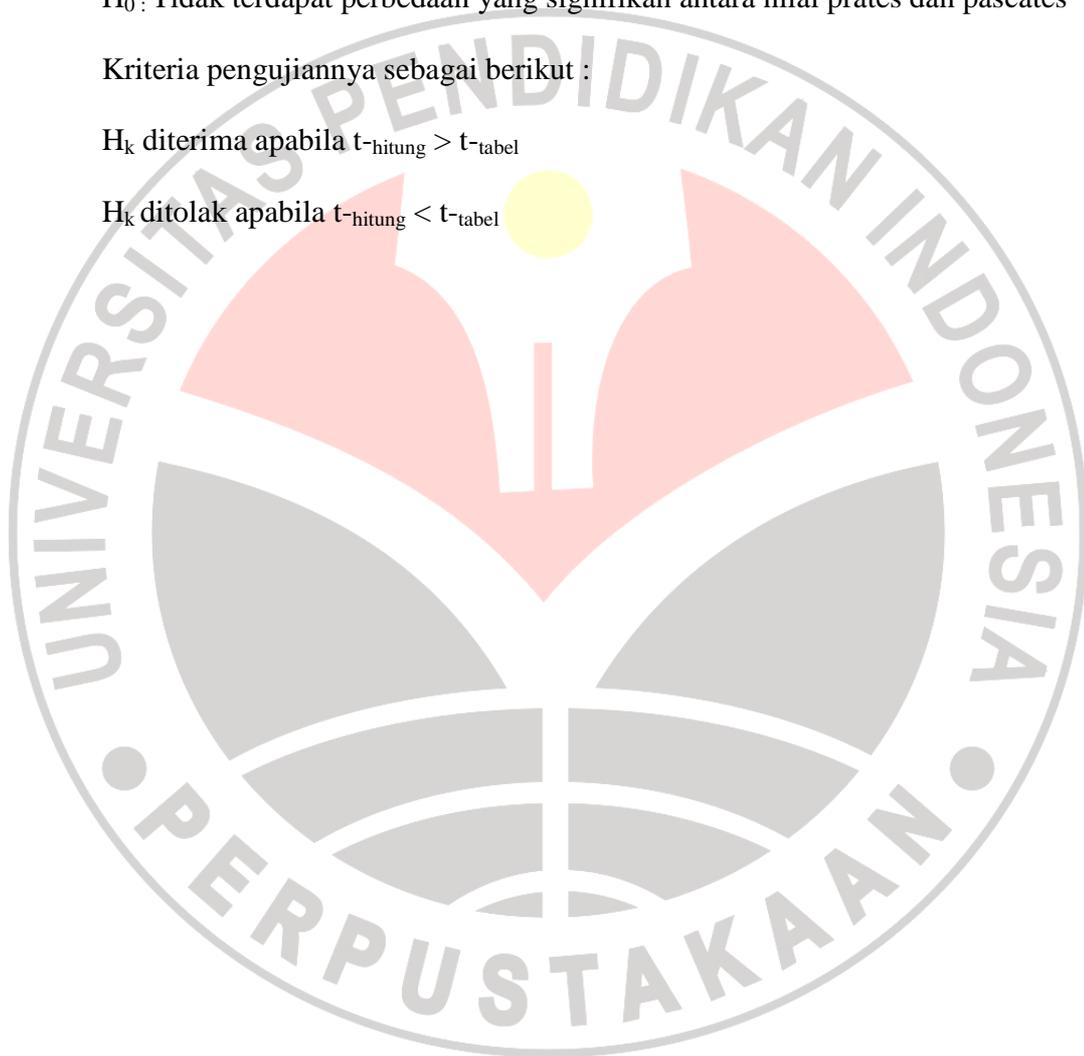
H_k : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dan pascates

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dan pascates

Kriteria pengujiannya sebagai berikut :

H_k diterima apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

H_k ditolak apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$



Tabel 3.5

Penentuan Patokan dengan Perhitungan Persentase untuk Skala Sepuluh

Interval persentase tingkat penguasaan	Nilai ubahan 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

(Nurgiantoro, 1995 : 400)

3.8.2 Angket

Dalam menghitung data angket, peneliti menggunakan teknik menghitung persentase angket dengan rumus:

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

Keterangan : f = Frekuensi tiap jawaban dari responden

n = Jumlah responden

% = Persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

Perhitungan tersebut mengacu pada kategori sebagai berikut:

0% = tak seorangpun

1 – 25% = sebagian kecil

26 – 49% = hampir setengah

50% = setengah

51 – 75% = lebih dari setengah

76- 99% = hampir seluruhnya

100% = seluruhnya

(Nurgiantoro, 1995 : 410)

3.9 Pelaksanaan Penelitian

Oleh karena keterbatasan waktu, pelaksanaan eksperimen tentang penggunaan media iklan audio Visual dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis hanya berlangsung selama 3 hari pada bulan Mei 2011. Untuk lebih jelasnya peneliti memberikan tahapan – tahapan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan *prates*

Prates dilaksanakan untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Prancis siswa sebelum mendapat perlakuan/treatment. Oleh karena itu kegiatan ini di lakukan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan pembelajaran atau *treatment*

Perlakuan/treatment dilaksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan media iklan audiovisual berlangsung yang mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah di buat oleh peneliti sebelumnya.

3. Pelaksanaan *pascates*

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan media iklan audio visual, peneliti memberikan pascates kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kosakata bahasa Prancis siswa serta untuk mengetahui kesulitan apa saja yang di hadapi siswa dalam menguasai kosakata bahasa Prancis.

3.10 Skenario Pembelajaran Kosakata dengan Media Audiovisual.

Dalam proses pembelajaran ini, peneliti melakukan pembelajaran terhadap 20 orang siswa dalam satu kelas yaitu kelas X sebagai kelas eksperimen. Materi pembelajaran tersebut menggunakan media iklan audiovisual.

Proses penguasaan kosakata dengan menggunakan media audiovisual di laksanakan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

saat perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Kegiatan Awal

- Guru membuka pelajaran dengan salam
- Guru mengabsensi siswa
- Guru memotivasi siswa agar siap untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan
- Guru memberi gambaran dan penjelasan mengenai materi yang akan di pelajari

b. Kegiatan Inti

- Guru menyiapkan laptop serta infokus sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran
- Guru memberikan keterangan kepada siswa mengenai fungsi dan kegunaan media iklan audio visual
- Guru memperlihatkan beberapa cuplikan hotel berjudul : *Hotel de Crillon, Hotel L'Iroko, dan Hotel Ritz Paris*
- Siswa melihat cuplikan beberapa iklan hotel tersebut.

- Guru meminta beberapa siswa satu persatu berdiri mendekati gambar kemudian menyebutkan beberapa kosakata sambil menunjukan benda yang ada dalam cuplikan iklan audio visual tersebut.
- Siswa yang tidak bisa menjawab di berikan hukuman menuliskan 2 kosakata yang mereka tahu di papan tulis.
- Guru menuliskan beberapa kata kunci seperti : *la chambre, la sale de bains, le restaurant, l'accueil.*
- Siswa di berikan beberapa tes tulisan mengenai kosakata benda dan ruangan yang terdapat di Hotel tersebut.

c. Kegiatan Akhir

- Guru dan siswa menyimpulkan materi apa saja yang baru saja di ajarkan.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang baru saja di kerjakan.