

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Pelaksanaan sebuah penelitian akan berjalan dengan baik jika adanya perencanaan yang matang. Perencanaan penelitian tersebut berupa langkah-langkah yang harus dilakukan. Perencanaan ini dapat disebut juga dengan metode penelitian.

Terdapat banyak jenis metode penelitian yang dapat diterapkan, seperti penelitian tindakan kelas, penelitian eksperimen murni dan eksperimen semu. Namun pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian eksperimen semu atau pra-eksperimen.

3.1.1 Metode Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitiannya dengan menggunakan desain pra-eksperimen (*one group pretest-posttest design*). Sukmadinata (2009: 208) mengemukakan bahwa

Pra-eksperimen yaitu sepiintas modelnya seperti sebuah eksperimen dengan meneliti satu grup saja tanpa adanya kelas kontrol dan juga penyamaan karakteristik tetapi diberi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di samping perlakuan (*treatment*)”.

Penelitian dengan cara eksperimen atau uji coba ini bertujuan untuk mencari kemungkinan adanya sebab akibat yang ditimbulkan oleh variabel-variabel yang dimanipulasi atau dengan kata lain untuk menguji hubungan kausalitas.

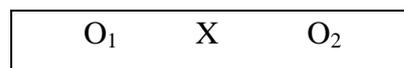
Penelitian eksperimen memiliki beberapa karakteristik yaitu:

1. adanya variabel bebas yang dimanipulasi;
2. adanya variabel lain yang mungkin berpengaruh dan dikontrol agar tetap bersifat konstan;
3. adanya pengaruh manipulasi variabel bebas dan variabel terikat yang diamati secara langsung oleh peneliti.

(Arry dalam Syamsuddin dan Damaianti, 2007: 150)

3.1.2 Desain Penelitian

Berikut ini adalah desain penelitian pra-eksperimen (*one group pretest-posttest design*).



Keterangan

- O_1 : *pretest* (prates) yang dilaksanakan sebelum *treatment*;
- X : *treatment* atau perlakuan, berupa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan teknik permainan *Word Square* dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis pada siswa SMA Sandhy Putra kelas XII IPA I;
- O_2 : *posttest* (pascates) yang dilaksanakan sesudah *treatment*, yakni sampel diberikan test menulis bahasa Perancis dengan tingkat kesulitan yang sama dengan prates, namun dengan tes yang berbeda.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Martono (2011: 74) mengemukakan bahwa

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.

Berdasarkan pendapat di atas, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah pembelajar bahasa Perancis tingkat pemula, yaitu siswa kelas XII IPA 1 SMA Sandhy Putra Tahun Ajaran 2013/2014 sebanyak 48 siswa yang bersifat heterogen, dilihat dari usia, jenis kelamin, dan tingkat kemampuan.

3.2.2 Sampel Penelitian

“*Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.*” (Martono, 2011: 74). Pada penelitian ini,

teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik acak. Pada penelitian ini sampel yang diteliti adalah siswa kelas XII IPA 1 SMA Sandhy Putra Tahun Ajaran 2013/2014, sejumlah 25 orang.

3.3 Lokasi Penelitian

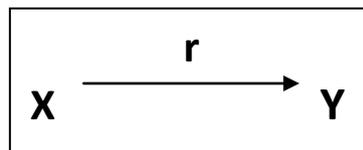
Penelitian akan dilakukan di sebuah lembaga pendidikan dari Lembaga Telkom yang dikelola oleh Yayasan Sandhykara, yaitu SMA Sandhy Putra yang terletak di Jalan Radio Palasari, Bandung.

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membatasi variabel menjadi variabel bebas dan terikat, yaitu :

- Variabel bebas, yakni penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Word Square*; dan
- Variabel terikat yakni keterampilan menulis bahasa Perancis.

Keterkaitan variabel tersebut di atas, dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

- X : Metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan teknik permainan *Word Square*;
- Y : Keterampilan menulis bahasa Perancis;
- r : Koefisien variabel x terhadap variabel y (hubungan).

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pengertian dari istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini guna mempermudah penjelasan ruang lingkup pembahasan yang terdiri dari:

a. Metode Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran kooperatif merujuk pada beberapa pendekatan, dengan cara bekerja sama untuk saling membantu satu sama lain dalam sebuah kelompok atau tim. Dalam penelitian ini, metode pembelajaran kooperatif digunakan dalam pembelajaran bahasa Perancis pada keterampilan menulis.

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament atau TGT merupakan sebuah tipe pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin. *TGT* ini merupakan salah satu tipe dari metode pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning methode*. Unsur penting yang membedakan tipe ini dengan tipe lainnya, yaitu adanya permainan dan turnamen di dalamnya.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran bahasa Perancis pada keterampilan menulis, yaitu menulis kalimat sederhana. Adapun maksud penggunaan *TGT* ini adalah menciptakan pembelajaran yang kondusif atau aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan menulis kalimat sederhana.

c. *Word Square*

Word Square merupakan sebuah teknik permainan dengan mencari sebuah kata pada kotak *Word Square*, kata yang ditemukan akan menjadi sebuah kata kunci untuk dikembangkan menjadi kalimat sederhana. Pada penelitian ini, teknik permainan *Word Square* digunakan sebagai alat penunjang metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

d. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa, selain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan keterampilan menulis adalah membuat kalimat sederhana dengan kata kunci yang ditemukan pada tabel *Word Square*.

3.6 Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data penelitian yang tepat, dibutuhkan instrumen yang akan mendukung dalam kegiatan penelitian. Berikut ini adalah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini.

3.6.1 Tes

Menurut Setiadi (2010: 21) “*Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah selesai satu satuan program tertentu*”. Tes ini berfungsi untuk mencari informasi dari pemahaman dan pengetahuan siswa sebelum atau sesudah mendapatkan pengajaran dalam proses belajar mengajar.

Tes memiliki sifat mengukur, karena setiap pertanyaan memiliki alternatif jawaban tertentu, seperti benar-salah, beberapa pilihan, atau pun yang memiliki skala jawaban (Sukmadinata, 2009: 230).

Tes dapat digunakan sebelum mendapatkan pengajaran atau disebut *prates* dan atau sesudah mendapatkan pengajaran atau disebut *pascates*.

Tes akan diujikan kepada siswa kelas XII IPA 1 SMA Sandhy Putra berupa dua kali tes menulis kalimat sederhana dengan menggunakan teknik permainan *Word Square*. Tes pertama, yaitu *prates*. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum mendapatkan *treatment* atau perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan teknik permainan *Word Square*. Tes kedua, yaitu *pascates*. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan *treatment* atau perlakuan tersebut.

Masing-masing tes ini memiliki 2 butir soal. Untuk soal pertama, siswa diharuskan mencari 10 kata yang terdapat dalam tabel *Word Square* di mana kata tersebut akan menjadi kata kunci. Pada soal kedua, siswa diharuskan membuat 10 kalimat sederhana berdasarkan kata kunci yang telah ditemukan.

3.6.2 Angket

Menurut Setiadi (2010: 27) “*Angket merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian)*”. Angket berfungsi untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden dari pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis.

Dengan menggunakan alat instrumen ini, diharapkan dapat diperoleh pendapat mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan teknik permainan *Word square* dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis. Angket ini diberikan kepada siswa kelas XII IPA 1 SMA Sandhy Putra setelah mengerjakan *posttest*. Angket ini terdiri atas 20 butir pernyataan mengenai pendapat siswa terhadap metode pembelajaran *Team Games Tournament* dengan teknik permainan *Word Square*. Adapun kisi-kisi angket adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket

No	Aspek Pernyataan	Nomor pernyataan	Jumlah Pernyataan	%
1	Pernyataan siswa terhadap pelajaran bahasa Perancis	1, 2, 3	3	15
2	Pernyataan siswa terhadap suasana pembelajaran di kelas	4, 5	2	10
3	Pengetahuan siswa terhadap metode pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i>	6	1	5
4	Pendapat siswa terhadap metode pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> dalam pembelajaran bahasa Perancis	7, 8, 9	3	15
5	Pernyataan siswa tentang kemampuan menulis bahasa Perancis	10	1	5
6	Pernyataan siswa tentang pentingnya menulis dalam bahasa Perancis	11	1	5
7	Pernyataan siswa tentang kesulitan menulis dalam bahasa Perancis	12, 13	2	10
8	Pernyataan siswa tentang kegemaran bermain sambil belajar	14	1	5
9	Pengetahuan siswa terhadap teknik pembelajaran <i>Word Square</i>	15	1	5
10	Pendapat siswa terhadap teknik pembelajaran <i>Word Square</i> dalam pembelajaran bahasa Perancis	16, 17, 18	3	15
11	Pendapat siswa terhadap metode pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> dan teknik permainan <i>Word Square</i> dalam pembelajaran bahasa Perancis	19. 10	2	10
Jumlah			20	100

3.6.3 Observasi

Selain tes dan angket, instrumen penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah observasi. Dalam bukunya, Sukmadinata (2009: 220) menyatakan “*observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.*”

Tujuan observasi adalah untuk mengobservasi cara kerja dan setiap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, pada proses perlakuan. Observasi dapat dilakukan dengan cara partisipasif atau nonpartisipasif. Dalam observasi partisipasif, pengamat turut serta dalam setiap kegiatan yang berlangsung, sebaliknya dalam observasi nonpartisipasif, pengamat hanya berperan mengamati kegiatan saja tanpa turut serta dalam setiap kegiatan yang berlangsung.

Dalam penelitian ini, yang berperan sebagai observer adalah guru bahasa Perancis di SMA Sandhy Putra dan rekan peneliti. Observer mengisi format yang sudah disediakan guna mengetahui kesesuaian memberikan perlakuan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

3.7 Validitas dan Reabilitas

3.7.1 Validitas

Sebuah instrumen dapat dikatakan baik dan layak digunakan dalam sebuah penelitian jika sudah teruji melalui validitas. Menurut Sukmadinata (2009: 228) “*validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur*”. Berikut ini adalah karakteristik dari validitas.

- a. Validitas sebenarnya merujuk pada hasil dari instrumen tersebut, bukan pada instrumen itu sendiri.
- b. Validitas menunjukkan suatu tingkatan: validitas tinggi, sedang atau rendah.
- c. Validitas instrumen juga memiliki spesifikasi yang tidak berlaku umum.

Untuk mengetahui instrumen tersebut layak digunakan, maka harus dikonsultasikan kepada dosen tenaga ahli penimbang Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis UPI yang dianggap ahli dalam bidang yang akan diteliti atau penimbang untuk memberikan “*expert judgment*”.

3.7.2 Reliabilitas

Selain memiliki syarat tingkat validitasnya, sebuah instrumen yang baik juga harus memiliki syarat reliabel. Menurut Sukmadinata (2009: 229) “*suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama*”.

Jadi, instrumen yang baik akan menghasilkan hasil yang sama meskipun digunakan untuk mengukur suatu objek beberapa kali dalam kurun waktu yang relatif dekat.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

3.8.1 Tes

Untuk mengukur hasil tes yang telah dikerjakan siswa, peneliti mengadaptasi kriteria penilaian tes bahasa Perancis atau *DELFL (Diplôme d'Études en Langue Française)* pada tingkat pemula atau *A1 CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues)* yang telah dikemukakan oleh Tagliante (2005: 124). Ada beberapa kriteria penilaian tes yang akan digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam penilaian, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian

No	Penilaian	Bobot Nilai				
1.	Pemahaman perintah	2	1,5	1	0,5	0
2.	Pemilihan kata	2	1,5	1	0,5	0
3.	Ketepatan struktur gramatikal	2	1,5	1	0,5	0

Gambaran skala penilaian berdasarkan format penilaian diatas adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Pemahaman perintah

No	Penilaian	Bobot Nilai
1.	Kalimat yang dibuat sesuai dengan perintah	2
2.	Kalimat yang dibuat kurang pas namun masih sesuai dengan perintah	1,5
3.	Kalimat yang dibuat cukup sesuai dengan perintah	1
4.	Kalimat yang dibuat kurang sesuai dengan perintah	0,5
5.	Kalimat yang dibuat tidak sesuai dengan perintah	0

Tabel 3.4
Pemilihan kata

No	Penilaian	Bobot Nilai
1.	Kalimat yang dibuat sesuai dengan perintah	2
2.	Kalimat yang dibuat kurang pas namun masih sesuai dengan perintah	1,5
3.	Kalimat yang dibuat cukup sesuai dengan perintah	1
4.	Kalimat yang dibuat kurang sesuai dengan perintah	0,5
5.	Kalimat yang dibuat tidak sesuai dengan perintah	0

Tabel 3.5
Ketepatan struktur kalimat

No	Penilaian	Bobot Nilai
1.	Penggunaan struktur kalimat benar tanpa ada kesalahan	2
2.	Penggunaan struktur kalimat cukup benar namun ada sedikit kesalahan	1,5
3.	Penggunaan struktur kalimat cukup banyak kesalahan, namun bisa dipahami	1
4.	Penggunaan struktur kalimat banyak kesalahan	0,5
5.	Penggunaan struktur kalimat banyak kesalahan dan tidak dapat dipahami	0

(Lestari, 2012: 45-46)

Setelah mendapatkan hasil nilai dari setiap sampel, maka langkah selanjutnya adalah mencari hasil keseluruhan untuk menguji hipotesis yang telah peneliti ajukan dengan menganalisis dan mengolah data menggunakan statistik penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mencari nilai rata-rata (*mean*) *pretest*

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

Keterangan :

\bar{X} : rata-rata (*mean*) X

$\sum X$: jumlah seluruh nilai

N : banyaknya subjek

- b. Mencari rata-rata (*mean*) nilai *posttest*

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

Keterangan :

\bar{Y} : rata-rata Y

$\sum Y$: jumlah seluruh nilai

N : banyaknya subjek

- c. Mencari selisih (*gain*) antara variabel x dan y

$$d = y - x$$

Keterangan:

d : selisih variabel y dan x

y : nilai posttest

x : nilai pretest

- d. Rata-rata dari selisih nilai pretest dan posttest

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

Keterangan:

M_d : *mean* dari selisih *pretest* dan *posttest*

$\sum d$: jumlah selisih variabel y dan x

N : jumlah subjek pada sampel

- e. Deviasi masing-masing subjek

$$X_d = d - M_d$$

Keterangan :

X_d : deviasi masing-masing subjek

d : selisih variabel y dan x

M_d : mean dari perbedaan pretest dan posttest

- f. Menguji signifikansi t hitung dengan cara membandingkan besarnya t hitung dengan t tabel

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

(Arikunto, 2006: 86)

Keterangan :

d : $\bar{Y} - \bar{X}$

Md : mean dari perbedaan pretest dan posttest

Xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

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

N : jumlah sampel

d.b : derajat kebebasan ditentukan dengan N-1

g. Melakukan uji hipotesis dengan prosedur kerja sebagai berikut:

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis (H_0) diterima atau hipotesis kerja (H_k) ditolak
Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis (H_0) diterima atau hipotesis kerja (H_k) diterima

(Arikunto, 2006: 305)

3.8.2 Angket

Selain mengumpulkan data melalui tes, peneliti juga memberikan angket kepada responden berupa beberapa pernyataan yang mengungkapkan pendapat responden dengan beberapa alternatif jawaban mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan teknik permainan *Word Square* dalam pembelajaran bahasa Perancis.

Untuk menganalisis hasil angket, maka penulis akan menggunakan rumus

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

Keterangan

% : Jumlah persentase

f : Jumlah alternatif jawaban

N : Jumlah sampel

3.8.3 Observasi

Kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan, akan dipantau oleh 2 orang observer. Observer ini, akan berperan secara nonpartisipasif atau hanya memantau dan menilai setiap kegiatan yang berlangsung saja, tanpa ikut serta dalam kegiatan penelitian ini.

Adapun pedoman observasinya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6
Format observasi aktifitas peneliti

No.	Aspek yang dinilai	Nilai				Ket
		A	B	C	D	
1.	Kemampuan membuka pelajaran					
	a. Menarik perhatian siswa					
	b. Memberikan motivasi					
	c. Memberikan acuan bahan yang disajikan					
	d. Membuat kaitan bahan ajar dengan yang baru					
2.	Sikap guru dalam pembelajaran					
	a. Kejelasan suara					
	b. Gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa					
	c. Antusiasme penampilan dan mimik					
	d. Mobilitas posisi tempat					
3.	Penguasaan bahan ajar					
	a. Penyajian bahan ajar relevan dengan indikator					
	b. Bahan-bahan pembelajaran disajikan dengan pengalaman belajar yang direncanakan					
	c. Memperlihatkan penguasaan materi					
	d. Mencerminkan keluasan wawasan					
4.	Proses pembelajaran					
	a. Kesesuaian penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan tahapan : <ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan materi; • Menempatkan siswa pada 5 tim, yang terdiri dari 5 orang/tim; • Manempatkan siswa pada meja turnamen; • Babak 1 : mencari kata dalam tabel <i>Word Square</i>; • Diskusi berkelompok, dan • Babak 2 : membuat kalimat sederhana dari kata-kata yang telah ditemukan. 					

	b. Kejelasan dalam menerangkan dan member contoh					
	c. Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan siswa					
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu					
5.	Kemampuan menggunakan media					
	a. Ketepatan saat penggunaan					
	b. Keterampilan saat penggunaan					
	c. Membantu peningkatan proses pembelajaran					
	d. Menampilkan inovasi					
6.	Evaluasi					
	a. Menggunakan penilaian lisan yang relevan dengan silabus					
	b. Menggunakan penilaian tulisan yang relevan dengan silabus					
	c. Menggunakan raam penilaian yang relevan dengan silabus					
	d. Penilaian sesuai dengan yang direncanakan (penilaian terbuka)					
7.	Kemampuan menutup pembelajaran					
	a. Peninjauan materi					
	b. Memberikan kesempatan bertanya					
	c. Menugaskan kegiatan kokurikuler					
	d. Menginformasikan bahan materi selanjutnya					

(Sumber: P2JK)

Keterangan kategori penilaian:

- A : Sangat Baik (SB)
 B : Baik (B)
 C : Cukup (C)
 D : Kurang (K)

Tabel 3.7**Format observasi aktivitas siswa**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Siswa (%)	Keterangan
1	Siswa menyimak penjelasan guru		
2	Siswa berinteraksi dengan kelompoknya		
3	Siswa menjawab pertanyaan guru		
4	Siswa mengerjakan tugas		
5	Siswa yang berperan aktif dalam kegiatan turnamen (TGT)		

(Nurhidayah, 2012: 51)

3.9 Prosedur Penelitian

3.9.1 Persiapan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian. Langkah pertama adalah menyusun instrumen-instrumen penelitian, berupa format maupun kisi-kisi tes, angket dan observasi. Langkah kedua mempersiapkan skenario yang akan digunakan dalam perlakuan, berupa RPP juga langkah-langkah dan peraturan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan teknik permainan *Word Square*. Langkah selanjutnya, menentukan dan menguji validitas instrumen yang akan digunakan kepada para dosen pembimbing ahli untuk memberikan *expert judgment*.

3.9.2 Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pada pertemuan pertama, peneliti akan memberikan prates berupa sebuah tabel *Word Square* yang harus ditemukan 10 kata di dalamnya yang akan menjadi kata kunci. Kemudian membuat 10 kalimat sederhana berdasarkan kata kunci yang telah ditemukan.
2. Pada pertemuan kedua, peneliti akan memberikan perlakuan kepada siswa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan teknik permainan *Word Square*. Siswa akan dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 orang. Terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah dalam pembelajaran bahasa Prancis. Peneliti menyiapkan permainan *Word Square* pada setiap meja tournament yang disesuaikan dengan jumlah kelompok. Peneliti mengarahkan aturan permainannya. Permainan akan didampingi dan diawasi oleh observer.
3. Pada pertemuan ketiga, peneliti akan memberikan pascates setelah mendapatkan perlakuan. Jenis soal pada pascates ini sama halnya seperti prates. Siswa membuat 10 kalimat sederhana berdasarkan kata yang telah

ditemukan dalam tabel *Word Square*. Setelah itu, peneliti akan memberikan angket, yang harus diisi oleh siswa berdasarkan pengalaman yang sudah dialami dalam proses penelitian.