

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

#### 3.1.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengukur penggunaan dari teknik permainan *Missing Letters* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Perancis siswa tingkat A1. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pra eksperimen (*pre experimental design*) dengan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

#### 3.1.2. Desain Penelitian

Dalam eksperimen kuasi terdapat tiga jenis desain penelitian diantaranya *one-shot case study*, *one-group pre-test-post-test design* dan *static group comparison*, (Arikunto, 2010:123). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the one shot case study design*. Pada pelaksanaannya, siswa diberikan perlakuan atau pengajaran selama beberapa waktu (tanda X). Kemudian diakhir program siswa diberikan tes yang terkait dengan perlakuan atau pengajaran yang diberikan sebelumnya (tanda T<sub>2</sub>). Desain penelitian digambarkan sebagai berikut :

Treatment	Post test
<b>X    T<sub>2</sub></b>	

(Suryabrata, 2012 :100)

Pada desain penelitian ini, terlihat bahwa peneliti melakukan dua tahap pelaksanaan, yaitu :

- a. Memberikan *treatment* (X) yang berupa penerapan penggunaan teknik permainan *Missing Letters* dalam penguasaan kosakata kalimat bahasa Perancis
- b. Mengadakan tes ( $T_2$ ) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Perancis setelah dilaksanakan *treatment*.

## **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cicalengka yang berlokasi di Jalan H.Darham No.42 kec. Cicalengka Kab. Bandung

### **3.2.2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

## **3.3. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **3.3.1. Populasi Penelitian**

Menurut Margono populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Hatimah, 2007 : 153).

Berdasarkan pengertian di atas, populasi dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Perancis seluruh siswa kelas XI SMA N 1 Cicalengka.

### **3.3.2. Sampel Penelitian**

Menurut Arikunto & Furchan, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Hatimah, 2007: 154).

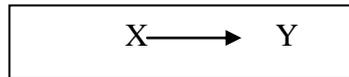
Berdasarkan paparan di atas, sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Perancis kelas XI Bahasa SMAN 1 Cicalengka. Dengan jumlah siswa 20 orang.

## **3.4. Variabel Penelitian**

Menurut Arikunto (2010 :161) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik

permainan *Missing letters* dalam meningkatkan penguasaan kosakata tingkat A1 di SMA. Dengan kata lain peneliti ingin melihat keterkaitan antara variabel terikat atau *dependent variable* (Y) yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Perancis, dan variabel bebas atau *independent variable* (X) yaitu teknik permainan *Missing letters*.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Variabel bebas :

Penggunaan teknik permainan *Missing Letters*, yaitu pengajaran kosakata bahasa Perancis.

Variabel terikat :

Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Perancis yaitu hasil belajar siswa (hasil pembelajaran).

### 3.5. Definisi Operasional

#### 1. Permainan

Menurut Santrock (2002 :272-273) Permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang. Perkembangan anak dapat terlihat ketika anak menirukan sesuatu yang dilihatnya sesuai dengan apa yang dipikirkannya. Sedangkan dalam kamus le Robert micro (2006 : 733) *Jeu est une activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure*. Pendapat diatas dapat diartikan bahwa permainan merupakan kegiatan fisik maupun mental yang menyediakan kesenangan.

Yang dimaksud permainan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan kegiatan bermain. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kosakata yaitu *Missing Letters*.

#### 2. *Missing Letters*

Nissa Agniya Resmisari, 2014

*Penggunaan Teknik Permainan Missing Letters Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis Siswa Tingkat A1 Di SMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam Situs <http://www.spellingcity.com/Games/missing-letter.html> definisi *Missing Letters* dipaparkan sebagai berikut : « *Missing Letter is à letter recognition game that provides students with the opportunity to figure out which letter is missing from each term* ». Pengertian di atas memiliki arti bahwa *Missing Letters* adalah permainan yang memberikan kesempatan pada para siswa untuk mencari tahu huruf mana yang hilang dari sebuah kata. Selain itu ditambahkan pula bahwa « *Missing Letters is a fun free game for kids of all ages. Even the youngest learners can practice letter recognition by trying to find the Missing Letter that completes each spelling or vocabulary word* ». Maksud dari pernyataan di atas adalah *Missing Letters* merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak semua usia. Bahkan pembelajar bahasa pemulapun dapat berlatih pengenalan huruf dengan mencoba mencari huruf yang hilang untuk melengkapi ejaan atau kosa kata.

Permainan *Missing Letters* dalam penelitian ini adalah permainan yang mengasah kemampuan penguasaan kosakata bahasa Perancis. Yang dimaksud *Missing Letters* dalam penelitian ini adalah para pemain diminta untuk menebak huruf yang hilang dalam sebuah kata. Setelah permainan ini diaplikasikan dalam pembelajaran, para siswa diharapkan mampu menerapkannya dalam tes atau evaluasi yang diberikan oleh peneliti.

### 3. Kosakata

Menurut Depdikbud (1989:462) kosakata adalah perbendaharaan kata. Selain itu, menurut kamus le Robert Micro (2006:1418) *Vocabulaire est ensemble de mots dont dispose une personne; terme spécialises*. Pendapat di atas memiliki arti bahwa kosakata adalah sekumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang ; istilah khusus.

Kosakata dalam penelitian ini adalah pembendaharaan kata bahasa Perancis terkait tema *La vie quotidienne* dengan materi *les vêtements*.

### 3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data secara lengkap, cermat dan sistematis sehingga pengolahan data hasil penelitian dapat dilakukan dengan lebih mudah. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 3.6.1. Tes

Menurut kamus Le Robert Micro (Ray, 2006:1319), “*test est épreuve qui permet de déceler les aptitudes d’une personne et fournit des renseignements sur ses connaissances, son caractère, etc.*” Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa tes merupakan suatu bentuk ujian untuk menguji tingkat kemampuan, meneliti karakter maupun keterampilan seseorang.

Hal ini sejalan dengan Arikunto (2010 :193) yang mendefinisikan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes terkait kosakata bahasa Perancis dimana siswa diharapkan mampu menjawab pertanyaan yang disediakan.

Data tes yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu melalui tes setelah memberikan *treatment*. Data yang dikumpulkan berupa hasil jawaban siswa dari soal esai dalam penguasaan kosakata berbahasa Perancis dengan tema *La vie quotidienne*.

**Tabel 3.1**  
**Tabel Rekapitulasi Materi Tes**

<b>Materi</b>	<b>Jumlah soal</b>	<b>Alokasi waktu</b>	<b>Jumlah waktu/soal</b>	<b>Bobot nilai</b>	<b>Jumlah bobot nilai</b>
<i>Les vêtements</i>	10	30 Menit	3 menit	2	20

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi soal Tes**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah butir</b>
Menyampaikan berbagai informasi secara tulisan dalam kalimat sederhana sesuai konteks	Berbagai macam jenis pakaian	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memahami berbagai jenis pakaian</li><li>• Mampu menyebutkan berbagai jenis</li></ul>	10 soal

Nissa Agniya Resmisari, 2014

*Penggunaan Teknik Permainan Missing Letters Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis Siswa Tingkat A1 Di SMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		pakaian dalam kalimat sederhana	
--	--	---------------------------------------	--

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Soal**

Jenis soal	Jumlah	Jumlah waktu	Bobot Nilai Soal
Isian	10	30 menit	2

Peneliti menggunakan skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Standar Skala Penilaian**

Skala penilaian	Keterangan
8,5-10	Sangat baik
7,5-8,4	Baik
6,0-7,4	Cukup
4,0-5,9	Kurang
0-3,9	Sangat kurang

(Nurgiyantoro, 2005 :339)

### 3.6.2. Angket

Angket merupakan salah satu jenis instrument yang dapat digunakan dalam proses penelitian untuk memperoleh berbagai informasi dari responden yang dapat menambah keakuratan hasil penelitian. Seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2010:194) “angket atau kuesioner adalah

Nissa Agniya Resmisari, 2014

*Penggunaan Teknik Permainan Missing Letters Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis Siswa Tingkat A1 Di SMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui”.

Berdasarkan jenisnya, angket yang dibuat oleh peneliti adalah angket tertutup, seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2010:194) angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Jumlah pertanyaan pada angket ini adalah sebanyak 20 butir soal dengan bentuk alternative pilihan jawaban.

Adapun kisi-kisi angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Pertanyaan Angket**

No.	Aspek pertanyaan	Nomor soal	Jumlah nomor soal	%
1.	Kesan siswa terhadap pembelajaran bahasa Perancis	1,2	2	10
2.	Kesulitan yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran	3,4,5,6	4	20
3.	Pengetahuan mengenai teknik permainan <i>Missing letters</i>	7,8	2	10
4.	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pelaksanaan teknik permainan <i>Missing letters</i>	9,10,11	3	15
5.	Kesan siswa terhadap teknik permainan <i>Missing letters</i>	12,13,14 ,15,16	5	25
6.	Ketertarikan siswa terhadap teknik permainan <i>Missing letters</i>	17	1	5
7.	Upaya yang dilakukan siswa	18	1	5

	dalam pelaksanaan teknik permainan <i>Missing letters</i>			
8.	Kelebihan dan kekurangan teknik permainan <i>Missing letters</i>	19	1	5
9.	Saran siswa untuk perbaikan penggunaan teknik permainan <i>Missing letters</i> dalam meningkatkan penguasaan kosakata teks berbahasa Perancis tingkat A1 di SMA	20	1	5
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100</b>

### 3.6.3. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan proses pengumpulan data dalam rangka menambah informasi yang berkaitan dengan penelitian melalui berbagai jenis pustaka yang dikemukakan oleh para ahli, baik yang bersumber dari buku, internet ataupun sumber-sumber tertulis lainnya yang relevan.

### 3.6.4. Lembar Observasi

Menurut Rahayu dan Ardani (2004:2) Istilah observasi berasal dari bahasa Latin yang berarti « melihat » dan « memperhatikan ». Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi sebagai salah satu instrumen penelitian dengan tujuan untuk mengamati, mengukur dan menilai tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan partisipan saat proses penelitian berlangsung oleh pengamat penelitian. Adapun isi lembar observasi adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.6**  
**Format observasi aktifitas peneliti**

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Ket
Nissa Agniya Resmisari, 2014 <i>Penggunaan Teknik Permainan Missing Letters Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis Siswa Tingkat A1 Di SMA</i> Universitas Pendidikan Indonesia   repository.upi.edu   perpustakaan.upi.edu			

		A	B	C	D
<b>1.</b>	<b>Kemampuan membuka pelajaran</b>				
	a. Menarik perhatian siswa				
	b. Memberikan motivasi				
	c. Memberikan acuan bahan yang disajikan				
	d. Membuat kaitan bahan ajar dengan yang baru				
<b>2.</b>	<b>Sikap guru dalam pembelajaran</b>				
	a. Kejelasan suara				
	b. Gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa				
	c. Antusiasme penampilan dan mimic				
	d. Mobilitas posisi tempat				
<b>3.</b>	<b>Penguasaan bahan ajar</b>				
	a. Penyajian bahan ajar relevan dengan indicator				
	b. Bahan-bahan pembelajaran disajikan dengan pengalaman belajar yang direncanakan				
	c. Memperlihatkan penguasaan materi				
	d. Mencerminkan keluasan wawasan				
<b>4.</b>	<b>Proses pembelajaran</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian penggunaan teknik permainan <i>Missing Letters</i> dengan tahapan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengajar memperkenalkan kosakata baru dengan media <i>flash card</i> secara berulang-ulang hingga anak faham/hafal</li> <li>• Pengajar menunjukkan salah satu dari gambar yang disertai kartu kata dibawahnya dengan dihilangkan satu atau beberapa huruf.</li> <li>• Pengajar menyuruh siswa menebak dan mencari huruf yang hilang agar menjadi kata yang tepat, sesuai dengan gambar yang ditunjukkan tadi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok.</li> </ul> </li> </ul>				
	• Kejelasan dalam menerangkan dan memberi contoh				
	• Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan siswa				
	• Kecermatan dalam pemanfaatan waktu				
<b>5.</b>	<b>Kemampuan menggunakan media</b>				
	a. Ketepatan saat penggunaan				
	b. Keterampilan saat penggunaan				
	c. Membantu peningkatan proses pembelajaran				
	d. Menampilkan inovasi				

(Sumber: P2JK) Keterangan kategoripenilaian	<b>6. Evaluasi</b>					
	a. Menggunakan penilaian lisan yang relevan dengan silabus					
	b. Menggunakan penilaian tu lisan yang relevan dengan silabus					
	c. Menggunakan raam penilaian yang relevan dengan silabus					
	d. Penilaian sesuai dengan yang direncanakan (penilaian terbuka)					
	<b>7. Kemampuan menutup pembelajaran</b>					
	a. Peninjauan materi					
	b. Memberikan kesempatan bertanya					
	c. Menugaskan kegiatan kokurikuler					
	d. Menginformasikan bahan materi selanjutnya					

:

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 permainan <i>Missing Letters</i>		

(Nurhidayah, 2012: 51)

### 3.7. Validitas Penelitian

Menurut Arikunto (2010 :211) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument”.

Oleh karena itu, peneliti meminta pertimbangan kepada dosen ahli penimbang untuk memberikan *expert judgement* atas instrument yang telah dibuat.

### 3.8. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu tahap utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari diadakannya sebuah penelitian tentunya adalah memperoleh data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan tersebut, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut.

#### 1) Tes

Tes diberikan kepada siswa setelah menerima *treatment* dengan menggunakan teknik *Missing Letters*. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi, mengetahui letak kesulitan yang dihadapi siswa, dan mengintrospeksi penyelenggaraan pengajaran yang telah dilakukan. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Djiwandono (1996 :6), tes bahasa memiliki tiga tujuan di antaranya :

1. Mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa
2. Mengetahui permasalahan dan kesulitan yang dialami siswa
3. Mengevaluasi penyelenggaraan pengajaran

#### 2) Angket

Angket disebar kepada siswa setelah melaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan teknik *Missing Letters*. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik *Missing Letters* dalam penguasaan kosakata bahasa Perancis. Peneliti mengajukan berbagai pertanyaan seperti , kesan terhadap bahasa Perancis, kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Perancis, pengetahuan terkait teknik *Missing Letters*, kesulitan dalam pelaksanaan teknik *Missing Letters*, kesan terhadap penggunaan teknik *Missing Letters*, ketertarikan terhadap teknik *Missing Letters*, Upaya yang dilakukan dalam pelaksanaan teknik *Missing Letters*, kelebihan dan kekurangan teknik *Missing Letters*, dan saran untuk perbaikan penerapan teknik *Missing*

*Letters* dalam penguasaan kosakata bahasa Perancis. Respon para siswa tentunya bervariasi dalam menilai penerapan teknik ini dalam pembelajaran.

### 3) Lembar Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki (Damanik, 2012). Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk memberikan kemudahan pada peneliti dalam mengevaluasi proses pembelajaran dan penggunaan teknik permainan *Missing Letters*, berdasarkan observasi sikap para siswa di kelas dan jalannya kegiatan pembelajaran, sehingga lembar observasi ini akan mendukung hasil analisis peneliti terhadap angket yang disebarkan kepada siswa.

Untuk memperoleh hasil observasi, peneliti meminta bantuan satu orang pengamat penelitian. Observer atau pengamat penelitian yang ditunjuk adalah Ibu Dra. Elly Liswara yang merupakan Guru mata pelajaran Bahasa Perancis kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cicalengka. Observer mengamati kegiatan pembelajaran dan siswa melalui lembar yang disediakan.

## 3.9. Prosedur Penelitian

### 3.9.1. Persiapan Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, dilakukan tahapan persiapan berikut.

- 1) Studi pustaka. Dalam penelitian ini, studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh sumber-sumber yang relevan dan memiliki keterkaitan permasalahan yang sedang diteliti untuk menjadi bahan dasar acuan dalam melakukan penelitian mengenai teknik permainan *Missing letters* sebagai upaya penguasaan kosakata bahasa Perancis dalam meningkatkan penguasaan kosakata tingkat A1 di SMA ;
- 2) Menyusun seluruh instrumen penelitian, mengumpulkan dan memilih teknik permainan *Missing letters* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tingkat A1 di SMA ;

- 3) Mengkonsultasikan instrumen dan menguji validitas instrumen melalui tenaga ahli penimbang.

### **3.9.2. Pelaksanaan Eksperimen**

Eksperimen ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, dimulai dengan tahap perlakuan (*treatment*) dan tahap pascates (*posttest*) dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa tingkat A1 di SMA.

#### **1. Perlakuan (*treatment*)**

Berikut ini adalah tahapan proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Missing letters* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Perancis siswa :

- a) Peneliti memberikan *handout* kepada responden ;
- b) Peneliti menjelaskan secara umum tentang teknik permainan *Missing letters*, pengertian, fungsi, langkah-langkah dengan menggunakan teknik tersebut ;
- c) Peneliti mempersilakan responden untuk mengisi soal

#### **2. Pasca Tes (*posttest*)**

Pasca tes diberikan kepada siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*), yang merupakan tahap akhir dari penelitian. Pada tahap ini peneliti memberikan tes yang berbeda dengan pada saat *treatment*, namun memiliki tingkat kesulitan yang sama dengan harapan dapat mengetahui tingkat kemajuan siswa setelah mendapat perlakuan.

#### **3. Angket**

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa yang mengikuti semua tahap penelitian, dari mulai *treatment* pertama, *treatment* kedua dan *posttest* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Angket tersebut diberikan untuk mengetahui respon siswa, baik kesan ataupun pendapat mengenai pembelajaran menulis kalimat bahasa Perancis dengan teknik permainan *Missing letters*, kesulitan yang mereka temukan dan

upaya apa yang mereka lakukan untuk membantu membuat kalimat berbahasa Perancis. Jumlah pertanyaan dalam angket adalah sebanyak 16 butir. Beberapa langkah yang peneliti lakukan dalam penyusunan angket :

- 1) Menyusun kisi-kisi angket ;
- 2) Mengembangkan kisi-kisi tersebut ke dalam bentuk kerangka pertanyaan ;
- 3) Menyusun urutan pertanyaan ;
- 4) Mengkonsultasikan angket tersebut kepada dosen pembimbing ;
- 5) Memeriksa angket kepada dua orang tenaga ahli penimbang instrumen peneliti untuk menjamin validitas.

### **3.9.3. Skenario Pembelajaran**

Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan selama proses pemberian perlakuan. Proses tersebut dibuat berupa skenario pembelajaran, sebagai berikut :

#### **1) Kegiatan Awal**

Pada tahap kegiatan awal peneliti mengkondisikan keadaan kelas agar siap melaksanakan proses pembelajaran dengan menyapa, menanyakan kehadiran, memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran bahasa Perancis di kelas, mengarahkan pola pikir siswa ke dalam materi pembelajaran, dan menjelaskan kepada siswa mengenai tujuan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selain itu, peneliti memberikan motivasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### **2) Kegiatan Inti**

Pada tahap ini peneliti memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Missing letters* sebagai berikut :

- a. Pengajar memperkenalkan kosakata baru dengan media *flash card* secara berulang-ulang hingga anak faham/hafal
- b. Pengajar menunjukkan salah satu dari gambar yang disertai kartu kata dibawahnya dengan dihilangkan satu atau beberapa huruf.

- c. Pengajar menyuruh siswa menebak dan mencari huruf yang hilang agar menjadi kata yang tepat, sesuai dengan gambar yang ditunjukkan tadi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

### 3) Kegiatan Akhir

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti mengadakan refleksi dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan apa yang telah dipelajari hari itu dan pada penelitian terakhir peneliti memberikan angket penelitian kepada siswa, sebagai tolak ukur pembelajaran yang telah dilakukan.

## 3.10. Teknik Pengolahan Data

### 3.10.1. Tes

Data tes yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu melalui tes setelah memberi perlakuan (*treatment*). Data yang peneliti peroleh kemudian diolah dengan menggunakan langkah-langkah menurut Arikunto, seperti berikut :

- Mencari nilai rata-rata (*mean*) tes :

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

(Arikunto, 2006:275)

Keterangan :

X : Rata-rata kelompok sebelum perlakuan

$\Sigma X$  : Jumlah total nilai tes awal

n : Jumlah peserta

Indikator keberhasilan dari penggunaan teknik permainan *Missing Letters* ini adalah besarnya hasil belajar siswa yang kemudian dibandingkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) berdasarkan silabus SMAN 1 Cicalengka tahun ajaran 2013/2014. Penggunaan teknik permainan *Missing Letters* dapat dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata (*mean*) lebih besar dari KKM dan dapat dikatakan belum berhasil apabila nilai rata-rata lebih kecil dari KKM. Adapun nilai KKM untuk mata pelajaran bahasa Perancis adalah 75 berdasarkan silabus SMAN 1 Cicalengka tahun ajaran 2013/2014.

### 3.10.2. Angket

Untuk menganalisis data hasil angket, peneliti menggunakan rumus di bawah ini.

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

Keterangan :

F = Frekuensi jawaban dari responden

N = Jumlah responden

% = persentasi tiap jawaban responden

Untuk menganalisis hasil angket, peneliti menggunakan aturan-aturan sebagai berikut.

**Tabel 3.8**  
**Presentase Analisis Hasil Angket**

Presentase	Penjelasan
------------	------------

0%	Ditafsirkan tidak ada
1-25%	Ditafsirkan sebagian kecil
26-49%	Ditafsirkan hampir setengahnya
50%	Ditafsirkan setengahnya
51-75%	Ditafsirkan sebagian besar
76-99%	Ditafsirkan hampir seluruhnya
100%	Ditafsirkan seluruhnya

(Arikunto, 2006:263)