

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan serangkaian strategi yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian agar mencapai suatu tujuan penelitian. Dalam hal ini, Sugiyono (2011: 6) menyatakan bahwa:

Metode Penelitian 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.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimental. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2012: 6). Sedangkan menurut Arikunto (2009: 207) “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Hal tersebut dilakukan karena tidak adanya kelas pembanding dalam penelitian ini, dan berikut konsep dari *one-group pretest – posttest design*:



(Sugiyono, 2011:110)

Keterangan:

- O₁ : Prates digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca sebelum diberikan *treatment*.
- X : Perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan teknik permainan SSE dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis.
- O₂ : Pascates yang dilaksanakan setelah *treatment*. Dalam hal ini, responden diberikan tes yang berbeda dari tes yang sebelumnya telah diberikan pada saat prates, akan tetapi memiliki tingkat kesulitan yang sama.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

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 (Sugiyono, 2011: 117).

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Akademik 2014/ 2015 yang berjumlah 63 orang.

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011: 118), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Peneliti menentukan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu setiap elemen yang dijadikan sampel, diambil dengan teknik pengambilan secara acak (*random*) dari

Ayu Yuniangsih, 2015

Efektivitas teknik permainan “Sentence Stock Exchange” dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis

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

populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis yang berjumlah 20 orang.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011: 60), “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan, “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Menurut Sugiyono (2011: 61), “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah teknik permainan *Sentence Stock Exchange*, sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan membaca pemahaman teks bahasa Perancis pada mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Akademik 2014/ 2015. Alasan mengapa metode eksperimen ini digunakan karena pada prinsipnya penelitian dengan metode tersebut merupakan metode yang tersusun secara sistematis yang dapat membangun hubungan sebab akibat antara satu hal dengan hal yang lainnya.

Ayu Yuniangsih, 2015

Efektivitas teknik permainan “Sentence Stock Exchange” dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis

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

Menurut Sugiyono (2011: 66) bahwa, “penelitian dengan melihat pengaruh suatu perlakuan dikategorikan ke dalam variabel bebas atau penyebab (X), sedangkan variabel terikat atau akibat (Y)”.

Keterkaitan antara dua variabel ini dapat dipaparkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Teknik permainan *SSE*

Y : Keterampilan membaca pemahaman teks bahasa Perancis

3.5 Definisi Operasional

Agar judul ini mudah dipahami dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Efektivitas

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 284), “Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan bagaimana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil akhir”. Adapun pengertian efektivitas menurut Danfar (2009) yang menjelaskan bahwa, “Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya”. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Sentence Stock Exchange* dalam keterampilan membaca pemahaman teks bahasa Perancis pada mahasiswa

semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Akademik 2014/ 2015.

2. *Sentence Stock Exchange (SSE)*

Menurut Suyatna (2011) “teknik permainan belajar *Sentence Stock Exchange* ini merupakan salah satu teknik yang cocok untuk keterampilan menulis, karena teknik ini bertujuan agar mahasiswa dapat menyusun kalimat/paragraf secara padu”. Namun pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik ini untuk keterampilan membaca pemahaman. Maka berdasarkan penjelasan di atas, *Sentence Stock Exchange (SSE)* merupakan sebuah teknik permainan dengan cara mengisi LKS yang berupa teks rumpang dengan potongan kalimat yang ada dalam sebuah toples sehingga menjadi paragraf yang padu.

3. Membaca Pemahaman

Menurut Abidin (2012: 60), “membaca pemahaman dapat pula diartikan sebagai proses sungguh-sungguh yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi, pesan, dan makna yang terkandung dalam sebuah bacaan”. Membaca pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membaca pemahaman teks bahasa Perancis setara dengan tingkat *DELFL niveau A2 du CECRL*.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya” (Arikunto, 2009: 101). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.6.1 Tes

Tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengukuran, inteligensi, kemampuan atau bakat yang

dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150). Selanjutnya, menurut (Sukmadinata, 2009:230) menyatakan bahwa “tes memiliki sifat mengukur, karena setiap pertanyaan memiliki alternatif jawaban tertentu, seperti benar-salah, beberapa pilihan, atau pun yang memiliki skala jawaban.

Pada penelitian ini tes berpusat pada keterampilan membaca pemahaman. Tes ini terdiri dari dua tahap, yaitu prates dan pascates. Kegiatan prates diujikan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Akademik 2014/ 2015 dalam membaca pemahaman teks bahasa Perancis sebelum menggunakan teknik permainan *SSE*, sedangkan pascates diujikan untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman mahasiswa tersebut setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *SSE*.

Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca teks bahasa Perancis mahasiswa dengan teknik permainan *SSE*. Soal tes berupa 10 soal pilihan ganda dan 10 pilihan benar atau salah. Tes tersebut dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada saat prates dan pascates dengan teks yang berbeda akan tetapi memiliki tingkat kesulitan yang sama.

3.6.2 Angket

Menurut Sugiyono (2011: 142), “angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Angket ini terdiri dari 18 Pilihan Ganda (PG), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan teknik permainan *SSE* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis.

3.6.3 Observasi

Sugiyono (2011: 145) menyatakan bahwa, “observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner”. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Dalam penelitian ini, pengamat (*observer*) melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian dengan menggunakan teknik permainan *SSE*. Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat aktivitas mahasiswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan kemampuan peneliti dalam menggunakan permainan *SSE*.

Tabel 3.1
Format Observasi Responden

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah mahasiswa antusias terhadap teknik pembelajaran yang diberikan oleh peneliti?		
2	Apakah mahasiswa fokus terhadap penjelasan mengenai teknik permainan <i>SSE</i> ?		
3	Apakah mahasiswa memperhatikan dan		

	menyimak intruksi permainan yang disampaikan oleh peneliti?		
4	Apakah mahasiswa mengerti cara memainkan teknik permainan SSE?		
5	Apakah mahasiswa merasa senang menggunakan teknik permainan SSE dalam pembelajaran?		
6	Apakah mahasiswa mengalami kesulitan dalam memainkan teknik permainan SSE?		
7	Apakah teknik permainan SSE memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks bahasa Perancis?		
8	Apakah mahasiswa menyukai teknik permainan SSE?		
9	Apakah pesan yang disampaikan melalui teknik permainan SSE berhasil diserap dengan baik oleh mahasiswa?		
10	Apakah mahasiswa memberikan respons yang baik terhadap teknik permainan SSE ini?		

(Tuhusna, 2013: 54)

Tabel 3. 2
Format Observasi Aktivitas Peneliti

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket
		A	B	C	D	
1.	Kemampuan membuka pelajaran					
	a. Menarik perhatian mahasiswa					

	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 mahasiswa					
	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. Penggunaan teknik permainan SSE dengan pokok bahasan					
	b. Kejelasan dalam menerangkan dan memberi contoh					
	c. Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan mahasiswa					
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu					
5.	Kemampuan menggunakan permainan SSE					

	<p>a. Ketepatan saat penggunaan, dengan menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari tiga sampai empat mahasiswa. 2) Masing-masing kelompok duduk melingkar dan tiap kelompok diberikan satu toples yang berisi potongan kalimat dari beberapa paragraf. 3) Mahasiswa mengambil potongan kalimat untuk kemudian memasangkan semua potongan kalimat tersebut menjadi paragraf yang padu. 4) Kegiatan ini dilombakan. Kelompok yang berhasil menyusun paragraf terlebih dahulu mendapat skor tertinggi. 5) Setelah waktu menyusun paragraf selesai, masing-masing kelompok kemudian membacakan teks tersebut di depan kelas. 6) Setelah itu, mahasiswa diberikan pertanyaan mengenai teks untuk 					
--	--	--	--	--	--	--

	mengetahui tingkat pemahamannya.					
	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 rancangan penelitian 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					

Komentar :

.....
.....
.....
.....

Keterangan kategori penilaian :

A : Sangat Baik (SB)

C : Cukup (C)

B : Baik (B)

D : Kurang (K)

(Sumber: P2JK)

Ayu Yuniangsih, 2015

Efektivitas teknik permainan "Sentence Stock Exchange" dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis

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

3.7 Validitas

Menurut Sukmadinata (2009: 228) “validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 125), “untuk mengkaji kevalidan instrumen dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*)”. Untuk mengetahui instrumen dalam penelitian ini layak digunakan, maka peneliti meminta pertimbangan kepada dosen tenaga ahli penimbang Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI untuk memberikan *expert judgment*.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2009: 100). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari studi pustaka, tes, dan angket yang diberikan kepada mahasiswa.

3.8.1 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (201: 85), yang mengungkapkan bahwa, “semua penelitian bersifat ilmiah, oleh karena itu semua peneliti harus berbekal teori”. Studi pustaka yaitu mengumpulkan sumber-sumber yang berhubungan dengan masalah terkait dan berhubungan dengan topik yang sedang dibahas. Data-data tersebut dapat bersumber pada buku bacaan, catatan, jurnal, dan dokumentasi lainnya.

3.8.2 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: 151). Tes yang dilakukan berupa pretes dan pascates, tes tersebut digunakan untuk mengetahui perbandingan

kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *SSE*. Berikut adalah kisi-kisi dari soal prates dan pascates.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Soal Prates dan pascates

Jenis Soal	Jumlah Soal	Bobot Nilai Soal	Alokasi Waktu
Pilihan Ganda	10	1 x 10 = 10	2 menit x 10 = 20 menit
Pilihan Benar atau Salah	10	1 x 10 = 10	2 menit x 10 = 20 menit
Total	20	20	40 menit

Tabel 3.4
Aspek Kompetensi Soal Tes

Jenis Soal	Jumlah Soal	%
Pilihan Ganda	10	50
Pilihan Benar atau Salah	10	50
Total	20	100

Pada tabel aspek kompetensi soal tes diketahui nilai standar yang di ambil adalah 100. Oleh karena itu, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Mahasiswa} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh dengan menggunakan rumus tersebut kemudian dikategorikan menggunakan skala penilaian menurut Nurgiantoro (2005: 339) sebagai berikut ini.

Tabel 3. 5
Skala Penilaian

Skala Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat baik
75-84	Baik
60-74	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat kurang

3.8.3 Angket

Menurut Sugiyono (2008: 142) “ Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden”.

Tabel 3.6
Kisi – kisi Angket

No.	Aspek Pertanyaan	Nomor Soal	Jumlah Nomor Soal	%
1.	Kesan mahasiswa terhadap	1,2,3	3	16,7

	membaca pemahaman bahasa Perancis			
2.	Kesulitan yang dialami mahasiswa pada saat membaca pemahaman	4,5	2	11,1
3.	Upaya mahasiswa untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran	6,7	2	11,1
4.	Tanggapan mahasiswa mengenai teknik permainan <i>SSE</i>	8, 9, 13, 14, 16, 17	3	33,3
5.	Pengetahuan mengenai Teknik permainan <i>SSE</i>	15	1	5,6
6.	Kesulitan penggunaan Teknik permainan <i>SSE</i>	10,11,12	2	16,7
7.	Saran mahasiswa terhadap penggunaan teknik permainan <i>SSE</i> agar lebih baik lagi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman	18	1	5,6
Total			18	100

3.9 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: persiapan pengumpulan data, pelaksanaan eksperimen, dan skenario eksperimen. Pelaksanaan ketiga tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

3.9.1 Persiapan Pengumpulan Data

Ayu Yuniangsih, 2015

Efektivitas teknik permainan "Sentence Stock Exchange" dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis

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

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengumpulkan teori-teori yang berhubungan dengan masalah penelitian melalui studi pustaka dari berbagai sumber. Kemudian, Menyusun Instrumen Penelitian berupa soal-soal, Satuan Acara Perkuliahan (SAP), Hand out mengenai teknik permainan *SSE*, dan angket penelitian. Selanjutnya, mengkonsultasikan instrumen tersebut kepada dosen pembimbing dan kepada tenaga ahli penimbang dalam mendapatkan kevaliditasan instrument..

3.9.2 Pelaksanaan Eksperimen

Dalam pelaksanaan eksperimen ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap awal yaitu prates, tahap selanjutnya perlakuan (*treatment*), tahap akhir pascates dan angket. Itu semua dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam membaca pemahaman teks bahasa Perancis melalui teknik permainan *SSE*.

1. Prates (Tes awal)

Tahap pertama yaitu dilakukan prates sebanyak satu kali. peneliti membagikan soal tes yang harus dijawab oleh para mahasiswa. Tahap ini dilakukan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam keterampilan membaca pemahaman teks bahasa Perancis sebelum menggunakan teknik permainan *SSE*. Soal berupa 10 pilihan ganda dan 10 pilihan benar atau salah.

2. *Treatment* (Perlakuan)

Tahap perlakuan ini dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya yaitu pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *SSE* dengan langkah-langkah yang telah dirancang dalam Satuan Acara Perkuliahan. Selanjutnya, saatnya memberikan perlakuan yang dilakukan sebanyak satu kali.

3. Pascates (Tes akhir)

Dalam tahap terakhir ini dilaksanakan pada hari yang sama dengan tahap perlakuan. Pascates ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa setelah diberikan perlakuan, serta untuk mengetahui efektifitas teknik permainan *SSE* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman mahasiswa.

Instrumen yang digunakan sama dengan instrumen yang diberikan pada saat prates. Namun tes yang diberikan kepada mahasiswa berbeda dengan tes yang diberikan pada saat pascates, akan tetapi memiliki tingkat kesulitan yang sama.

4. Angket

Setelah mahasiswa mengumpulkan soal pascates, mahasiswa mengisi angket atau kuesioner yang diberikan oleh pengajar, untuk mengetahui informasi mengenai pengalaman mereka dalam proses belajar membaca pemahaman dengan menggunakan teknik permainan *SSE*.

3.9.3 Skenario Pembelajaran

Skenario Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah penjabarannya:

1. Kegiatan Awal

Pada tahap kegiatan awal ini, peneliti mengkondisikan keadaan kelas agar siap melaksanakan proses pembelajaran dengan menyapa, menanyakan kehadiran, lalu menjelaskan kepada mahasiswa mengenai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Satuan Acara Perkuliahan (SAP)

2. Kegiatan Inti

Pada tahapan ini peneliti memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran membaca

pemahaman dengan menggunakan Teknik Permainan *Sentence Stock Exchange* tahapannya sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari tiga sampai empat mahasiswa.
 - 2) Masing-masing kelompok duduk melingkar dan tiap kelompok diberikan satu toples yang berisi potongan kalimat dari beberapa paragraf.
 - 3) Mahasiswa mengambil potongan kalimat untuk kemudian memasangkan semua potongan kalimat tersebut menjadi paragraf yang padu.
 - 4) Kegiatan ini dilombakan. Kelompok yang berhasil menyusun paragraf terlebih dahulu mendapat skor tertinggi.
 - 5) Setelah waktu menyusun paragraf selesai, masing-masing kelompok kemudian membacakan teks tersebut di depan kelas.
 - 6) Setelah itu, mahasiswa diberikan pertanyaan mengenai teks untuk mengetahui tingkat pemahamannya.
3. Kegiatan Akhir

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti mengadakan refleksi dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan apa yang telah dipelajari, dan peneliti memberikan angket penelitian kepada para mahasiswa, sebagai tolak ukur pembelajaran yang telah dilakukan.

3.9.4 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 :

3.10.1 Tes

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

- i. Mencari nilai rata-rata (*mean*) nilai prates :

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

Keterangan :

\bar{X} : Nilai rata-rata tes

$\Sigma \bar{X}$: Jumlah total nilai tes

n : Jumlah peserta tes

- ii. Mencari rata-rata (*mean*) nilai pascates :

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

Keterangan:

\bar{Y} : Nilai rata-rata pascates

$\Sigma \bar{Y}$: jumlah total nilai pascates

n : Jumlah peserta tes

(Arikunto, 2006: 275)

- iii. Menghitung taraf signifikansi perbedaan dan mean pada prates dan pascatest untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Sentence Stock Exchange (SSE)* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis, dengan rumus:

Ayu Yuniangsih, 2015

Efektivitas teknik permainan "Sentence Stock Exchange" dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis

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

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

Keterangan :

d : y-x

Md : mean dari perbedaan prates dan pascates

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

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

N : Subjek pada sampel

d.b : derajat kebebasan (ditentukan dengan n-1)

iv. Mean deviasi prates dan pascates

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

v. Deviasi subjek

$$Xd = d - Md$$

vi. Derajat kebebasan

$$d.b = n - 1$$

vii. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, maka dilakukan pengujian hipotesis kerja (H_k) dan hipotesis (H_o), sebagai berikut:

(H_k) : terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil prates dan nilai rata-rata hasil pascates.

(H_o) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dengan pascates.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa:

(H_k) diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan

(H_k) ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Ayu Yuniangsih, 2015

Efektivitas teknik permainan "Sentence Stock Exchange" dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis

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

3.10.2 Angket

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

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

Keterangan :

F : Frekuensi alternatif jawaban

n : Jumlah responden

100% : presentase tiap jawaban dari peserta tes

Tabel 3.7

Interpretasi Perhitungan Presentase

Besar Presentase	Interpretase
0%	Tidak ada
1-25%	Sebagian kecil
26-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51-75%	Sebagian besar
76-99%	Pada umumnya
100%	Seluruhnya

(Sudjana, 2005: 131)