

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

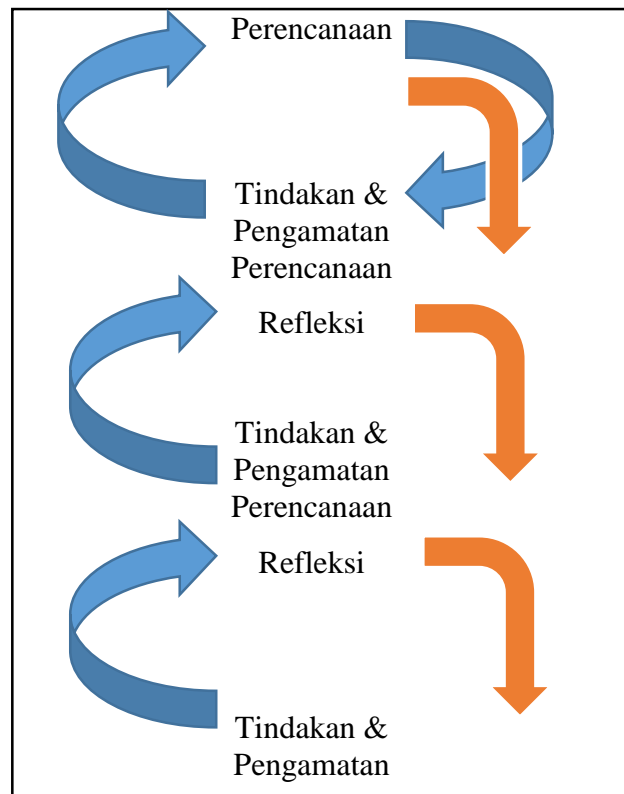
Metode penelitian adalah salah satu dasar yang ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Dalam sebuah penelitian, menurut Sugiyono (2012 : 4) “jenis metode penelitian dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan, dan tingkat kealamian (*natural setting*) obyek yang diteliti. Berdasarkan tujuan, metode penelitian dapat diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (*Basic research*), penelitian terapan (*applied research*) dan penelitian pengembangan (*research and development*). Selanjutnya berdasarkan tingkat kealamian, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian eksperimen, survey dan naturalistik.”

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti menetapkan sebuah metode penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menurut Kusnandar (2008 : 41) Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action research*) adalah pengembangan kemampuan dalam mendeteksi serta memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar melalui tindakan yang diperhitungkan dapat memecahkan dan memperbaiki masalah tersebut, serta dengan cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilan tindakan tersebut. Kusnandar (2008 : 41) menambahkan bahwa PTK memiliki peranan yang sangat penting untuk pembelajaran jika diimplementasikan dengan baik dan benar.

Selain itu, PTK merupakan suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti atau dapat bekerja sama dengan dengan orang lain (kolaborasi) dengan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang tujuannya adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus, Kusnandar (2008 : 45).

Dalam penelitian ini, proses pelaksanaan tindakan dilakukan melalui beberapa tahap, adapun tahapan dalam proses penelitian ini adalah : (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan dan evaluasi, dan (4) Analisis dan refleksi. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



**Gambar 3.1**

**Spiral Tindakan Kelas Hopkins dalam Muslich (2009 : 43)**

### 3.2 Subjek Penelitian

Dalam PTK, pengamatan awal mutlak adanya. Hal tersebut bertujuan untuk memahami situasi keadaan, kondisi keadaan, dan latar dalam subjek penelitian, seperti tempat penelitian, waktu penelitian, siklus PTK, dan subjek penelitian.

1. Tempat Subjek Penelitian

PTK dilaksanakan pada siswa kelas X semester I tahun ajaran 2015 – 2016 Sekolah Menengah Atas 4 Kota Cimahi.

2. Siklus PTK

PTK dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari satu pertemuan di setiap siklusnya.

### 3.3 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur PTK dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran umum mengenai pelaksanaan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya menulis kalimat sederhana bahasa Prancis. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan memberikan tes kepada siswa tentang menuliskan kegiatan yang dilakukan selama satu hari dengan menggunakan kalimat sederhana bahasa Prancis. Selanjutnya, hasil dari studi pendahuluan ini dapat dijadikan sebagai langkah awal dan sebagai materi perencanaan tindakan

2. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan tindakan, peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan termasuk menentukan fokus peristiwa yang harus mendapatkan perhatian khusus untuk dicermati. Kemudian membuat instrumen yang akan digunakan pada saat pelaksanaan tindakan, serta pengamatan untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data, dan fakta lain yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Perencanaan lainnya adalah menyusun langkah-langkah yang akan digunakan selama tindakan. Adapun rencana tindakan yang peneliti susun sebagai berikut :

- a. Siklus 1 yang terdiri dari perlakuan 1 (*treatment*) yang dilakukan adalah dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok tersebut menuliskan tokoh yang dimainkan dalam *The Sims* dengan struktur kalimat sederhana, dan tes 2 dilakukan setelah diberikan perlakuan.
- b. Siklus 2 yang terdiri dari perlakuan 2 yang diberikan dengan cara yang sama pada perlakuan 1 namun dengan tema menuliskan benda-benda yang ada didalam rumah dengan menggunakan struktur kalimat sederhana, dan tes 3 dilakukan setelah diberikan perlakuan 2 untuk mengetahui kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan bantuan media permainan *The Sims*.

### 3. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ketiga dalam PTK ini adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan penerapan dari rancangan dalam tindakan kelas. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan perencanaan kegiatan yang telah disusun.

### 4. Pengamatan

Proses pengamatan ini disebut juga sebagai proses pengumpulan data. Proses ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Dalam tahap ini, peneliti mencatat semua hal yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan dan melakukan pengamatan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat dan penilaian yang telah disusun, termasuk mengamati secara cermat proses tindakan dan dampak terhadap proses dan hasil belajar siswa.

### 5. Refleksi

Kegiatan ini dimaksudkan untuk melakukan evaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan selama penelitian. Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti, guru atau perwakilan dari pihak sekolah agar evaluasi yang diperoleh dapat

lebih akurat. Jika hasil penelitian yang diperoleh tidak memuaskan, maka hasil kegiatan refleksi dapat dijadikan sebagai bahan materi dalam rencana tindakan kelas berikutnya.

Dalam kegiatan refleksi terdapat kegiatan yang harus dilakukan, yaitu merenungkan kembali kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan, mencari solusi dari permasalahan yang ada, mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, memperkirakan implikasi atas tindakan yang direncanakan.

**Tabel 3.1**  
Rencana PTK

<b>Siklus I</b>	<b>Perencanaan</b>	a. Merencanakan pembelajaran yang akan di terapkan dalam KBM b. Menentukan pokok bahasan c. Mengembangkan skenario pembelajaran d. Menyiapkan sumber belajar
	<b>Tindakan</b>	Menerapkan tindakan mengacu kepada skenario pembelajaran
	<b>Pengamatan</b>	a. Melakukan observasi dengan memakai format observasi b. Menilai hasil tindakan
	<b>Refleksi</b>	a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan b. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya c. Evaluasi tindakan I
<b>Siklus II</b>	<b>Perencanaan</b>	Pengembangan program tindakan I
	<b>Tindakan</b>	Pelaksanaan program tindakan II
	<b>Pengamatan</b>	Pengumpulan dan analisis data tindakan II
	<b>Evaluasi</b>	Evaluasi tindakan II

*Sumber : Arikunto dalam Kusnandar (2010 : 96)*

### 3.4 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas subjek atau objek yang memiliki kualitas tertentu. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sujarweni (2014 : 65) yang menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas subjek dan objek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah karakteristik menulis kalimat sederhana bahasa Prancis kelas X semester I Tahun Ajaran 2015/2016 di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Cimahi

### 3.5 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi penelitian. Sujarweni (2014 : 65) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik dalam populasi yang digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan paragraf tersebut yang dimaksud sampel dalam penelitian ini adalah karakteristik menulis kalimat sederhana bahasa Prancis kelas X MIA 2 semester I Tahun Ajaran 2015/2016 di SMA N 4 Kota Cimahi.

### 3.6 Definisi Operasional

Dalam memahami penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap ungkapan yang dimaksud, berikut peneliti paparkan definisi operasional dari masing-masing istilah tersebut, sebagai berikut :

#### 1. Penggunaan

Penggunaan adalah suatu cara pemakaian dan cara menggunakan sesuatu. Dalam hal ini dimaksudkan bahwa penggunaan adalah pemakaian terhadap suatu benda yang dioperasikan oleh seseorang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 466) penggunaan adalah “proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu”.

Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *video game The Sims* dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa.

## 2. Media

Sudjana, dan Rivai (2013 : 1) mengatakan bahwa media pengajaran merupakan alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran berupa materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum guna tercapainya tujuan pengajaran tersebut.

Dengan demikian, media pembelajaran adalah suatu wahana atau benda penyampai informasi belajar atau perantara pengantar pesan antara pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa), serta sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar agar kegiatan tersebut dapat berjalan lebih efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis komputer yaitu *video game The Sims*.

## 3. Permainan *The Sims*

Permainan atau *le jeu* menurut Morvan (2006 : 252) adalah “*activité physique ou mentale qui n’a pas d’autre but que le plaisir qu’elle procure*”. Dalam arti, permainan adalah aktivitas fisik atau mental yang tidak memiliki tujuan lain selain kesenangan yang diberikan.

Menurut Djajalaksana (2005 : 7) *Game* ini merupakan simulasi terhadap kondisi rumah tangga, bagaimana mengelola rumah, sampai mengelola hubungan dengan pacar, istri/ suami, anak maupun tetangga. Walaupun *The Sims* tidaklah persis dengan kenyataan, namun *game* ini sangatlah digemari karena keinginan pengguna untuk mengalami kehidupan nyata tersebut.

*The Sims* adalah sebuah permainan dimana setiap siswa dapat merepresentasikan kehidupan sehari-hari namun dalam bentuk visual komputer. Simulasi kehidupan dalam permainan ini, pemain dapat memerankan suatu tokoh yang diinginkan, menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari bangun tidur, beraktivitas layaknya orang biasa, memilih pekerjaan secara profesional yang diinginkan, menjalin komunikasi dan bersosialisasi dengan orang-orang, membangun sebuah keluarga, tinggal dalam sebuah rumah, memiliki kehidupan yang indah, hingga akhirnya mati.

Permainan *The Sims* dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar siswa SMAN 4 Cimahi. Permainan ini digunakan

untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis Siswa.

#### 4. Menulis Kalimat Sederhana bahasa Prancis

Menulis adalah salah satu aktivitas manusia dalam berkomunikasi. Dengan kata lain menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan pikiran, ide, dan segala sesuatu yang ingin disampaikan ke dalam sebuah tulisan.

Kalimat sederhana menurut Grevisse (1968 : 7) adalah “*la phrase simple n’a qu’une seule proposition*”. Artinya bahwa kalimat sederhana hanya memiliki satu klausa. Selanjutnya Quinton, Mimran dan Coadic (2002 : 242) menjelaskan bahwa “*on peut cependant déterminer ce qu’on appelle la phrase française de base : c’est une phrase « minimale », simple, neutre, qui n’a pas plus d’un verbe conjugué et dont l’ordre est :*

***Sujet – Verbe – Complément (ou attribut)***

Formulasi di atas menjelaskan bahwa dasar kalimat sederhana bahasa Prancis adalah kalimat minimal, sederhana serta netral yang mana kalimat tersebut kalimat tersebut tidak terdiri dari satu kata kerja yang dikonjugasikan. Aturan dalam menulis kalimat sederhana adalah sebagai berikut :

**Subjek – Predikat - Objek**

Menulis kalimat sederhana dalam penelitian ini adalah siswa mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang terdiri dari *sujet – verbe – complément* dengan bantuan permainan *The Sims*.



### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2012 : 102) memaparkan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini adalah variabel penelitian”. Menurut pemaparan di atas, instrumen dalam penelitian ini terdiri dari :

#### 3.7.1 Tes

Tes adalah salah satu instrumen dalam penelitian yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Hal tersebut selaras dengan pendapat Arikunto (2006 : 150) yang menyatakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Adapun butir soal yang dimaksud adalah tes tertulis dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis yang hasilnya akan dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali tes, tes pertama dilakukan sebelum diberikan perlakuan pertama (*treatment*), tes kedua dilakukan setelah diberikan perlakuan pertama, dan tes ketiga dilakukan setelah diberikan perlakuan kedua dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari proses kegiatan belajar mengajar khususnya untuk keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis dengan menggunakan permainan *The Sims*.

Pada tes pertama, peneliti memberikan tes tertulis dalam bentuk lembaran tes menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis dengan tema “*les activités préférées*”. Tes kedua dilakukan pada siklus 1 membuat kalimat sederhana dalam bahasa Prancis dengan tema “*les activités pendant le week-end*”. Selanjutnya pada siklus 2 setelah diberikan perlakuan, peneliti memberikan tes ketiga, adapun tes yang diberikan adalah tes yang sama dengan tes pertama dan kedua yaitu menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis dengan tema “*les activités pendant les loisirs*”.

Untuk menilai hasil tes kalimat sederhana dalam bahasa Prancis yang telah, peneliti menggunakan kriteria penelitian dari Tagliante (2005 : 70) dalam *l'évaluation et le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (le CECRL)*, sebagai berikut :

**Table 3.2**

**Kriteria Penilaian Penulisan Kalimat Sederhana**

<i>Compréhension de la consigne</i> (pemahaman terhadap perintah yang diberikan)	0	0,5	1	1,5	2
<i>Performance Globale</i> (hasil tulisan secara keseluruhan)	0	0,5	1	1,5	2
<i>Structures simples correctes</i> (penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat)	0	0,5	1	1,5	2
<i>Lexique approprié (d'écrire, domaine privé)</i> (pemilihan kosakata untuk menggambarkan objek)	0	0,5	1	1,5	2
<i>Presence d'articulateur très simple, comme « et » et « mais »</i> (penggunaan kata sambung yang sangat sederhana, seperti “dan” dan “tetapi”)	0	0,5	1	1,5	2
<b>Total</b>					10

(sumber : Tagliante, 2005 : 70)

Dalam penelitian ini, skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 10 poin. Selain kriteria penilaian Tagliante, peneliti juga mengadaptasi kriteria penilaian dari Nurgiantoro (2001 : 104), sebagai berikut :

**Tabel 3.3**

**Kriteria Penilaian Penulisan Kalimat Sederhana**

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		0	0,5	1	1,5	2
1	Struktur kalimat	0	0,5	1	1,5	2
2	Ejaan	0	0,5	1	1,5	2
3	Pemilihan kata	0	0,5	1	1,5	2
<b>Total</b>		0	1,5	3	4,5	6

(Sumber : Nurgiantoro, 2011 : 104)

Agar peneliti lebih mudah dalam menganalisis data, peneliti menjabarkan kriteria-kriteria penilaian tersebut ke dalam beberapa komponen-komponen penilaian. Adapun komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4**

**Komponen Penilaian Struktur Kalimat Sederhana**

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tidak ada satupun kesalahan struktur kalimat	2
2	Ada kesalahan struktur kalimat namun secara umum dianggap baik	1,5
3	Cukup banyak kesalahan struktur kalimat namun masih dapat dipahami	1
4	Sangat banyak kesalahan struktur kalimat namun secara bahasa dapat dimengerti	0,5
5	Sangat banyak kesalahan struktur kalimat serta tidak dapat dimengerti	0

**Tabel 3.5**  
**Komponen Penilaian Ejaan**

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tidak ada kesalahan ejaan	2
2	Ada sedikit kesalahan ejaan	1,5
3	Ada pengulangan ejaan yang sama	1
4	Ada banyak kesalahan ejaan	0,5
5	Banyak sekali kesalahan ejaan yang menunjukkan ketidaktahuan	0

**Table 3.6**  
**Komponen Penilaian Kata**

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pemakaian kata atau istilah yang beragam dan tepat	2
2	Pemakaian kata atau istilah yang tepat namun sedikit	1,5
3	Pemakaian kata atau istilah yang kurang tepat namun beragam	1
4	Pemakaian kata atau istilah yang kurang tepat dan sedikit	0,5
5	Memiliki sedikit kosakata dan pemakaian kata yang tidak tepat	0

### 3.7.2 Observasi

Selain memberikan tes, peneliti membuat sebuah lembar observasi dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas peneliti dan siswa pada saat penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada beberapa observer untuk menilai dan mengamati aktivitas, respon, sikap, serta ketertarikan siswa terhadap penggunaan media *video game The Sims* pada proses kegiatan belajar mengajar serta menilai aktivitas peneliti sebagai guru.

Arifin (1990 : 49) menyatakan bahwa “observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, dan rasional ,mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki.”.

Observasi ini memperlihatkan kegiatan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan kemampuan peneliti menjelaskan penggunaan media *video game The Sims*. Adapun lembar observasi aktivitas siswa dan peneliti adalah sebagai berikut :

**Table 3.7**  
**Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Ya	Tidak
1	Siswa menyimak dan memperhatikan penjelasan peneliti		
2	Siswa serius mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh peneliti		
3	Siswa mengajukan pertanyaan dan pendapat mengenai media <i>video game the sims</i> yang akan digunakan		
4	Siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>video game the sims</i>		
5	Siswa mengungkapkan hasil pembelajaran di depan kelas		
6	Siswa aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan		
	Persentase Rata-rata Keaktifan Siswa (%)		

(Sumber : Ayuningtyas (2014 : 34) dalam Rahmat (2015 : 42))

**Tabel 3.8**  
**Lembar Observasi Aktivitas Peneliti**

No	Aspek yang dinilai	Nilai				Ket
		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 indikator					
	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>					
	a. Keseuaian penggunaan permainan <i>the sims</i> dengan tahapan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memaparkan materi</li> <li>• Memberikan media permainan <i>the sims</i></li> <li>• Meminta siswa menuliskan kegiatan apa saja yang ada dalam permainan <i>the sims</i> yang telah siswa lakukan ke dalam kalimat-kalimat sederhana bahasa Prancis</li> </ul>					

	b. Kejelasan dalam menerangkan dan memberi contoh					
	c. Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan siswa					
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu					
<b>5</b>	<b>Kemampuan menggunakan <i>video game the sims</i></b>					
	a. Ketepatan saat penggunaan					
	b. Keterampilan saat penggunaan					
	c. Membantu peningkatan proses pembelajaran					
	d. Menampilkan inovasi					
<b>6</b>	<b>Evaluasi</b>					
	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)					
<b>7</b>	<b>Kemampuan menutup pembelajaran</b>					
	a. Peninjauan materi					
	b. Memberikan kesempatan bertanya					
	c. Menugaskan kegiatan kokurikuler					
	d. Menginformasikan bahan materi selanjutnya					

(Sumber : P2JK)

Komentar :

.....

.....

.....

Harry Khairul Fajrin, 2015

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO GAME THE SIMS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PRANCIS**

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

.....  
 .....  
 Keterangan kategori penilaian :

A : Sangat Baik (SB)

B : Baik (B)

C : Cukup (C)

D : Kurang (K)

### 3.6.3 Angket

Setelah melakukan tes dan observasi, selanjutnya peneliti memberikan angket untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *The Sims*, kesan siswa terhadap media pembelajaran tersebut, pengalaman siswa dalam membuat kalimat sederhana dalam bahasa Prancis, kesulitan siswa dalam membuat sebuah kalimat sederhana dalam bahasa Prancis, dan pendapat siswa tentang teknik permainan berbasis media *video game (the sims)*. Angket yang peneliti berikan kepada siswa berisi 20 pertanyaan tentang media pembelajaran *The Sims*. Angket diberikan kepada siswa yang telah mengikuti dua tahapan tes dan perlakuan yang telah peneliti berikan.

**Tabel 3.6.**  
**Kisi-kisi Angket**

No	Kategori Pertanyaan	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Pendapat responden tentang Bahasa Prancis	3	1,2,3
2	Pendapat responden tentang media pembelajaran yang digunakan	3	4,5,6
3	Kesulitan responden dalam mempelajari Bahasa Prancis	2	7,8



4	Kesulitan responden dalam membuat tulisan berbahasa Prancis	2	9,10
5	Media seperti apa yang responden inginkan dalam proses belajar mengajar	2	11,12
6	Pendapat responden tentang media <i>Video Game (The Sims)</i>	4	13,14,15
	Jumlah	15	

Untuk mengolah hasil angket yang telah disebar kepada sampel, peneliti menggunakan rumus, sebagai berikut :

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

Keterangan :

f : Frekuensi tiap jawaban dari sampel.

n : Jumlah sampel (responden)

% : persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

Perhitungan tersebut mengacu pada kategori, sebagai berikut :

**Tabel 3.7.**

**Penafsiran Hasil Angket**

Interval Hasil	Hubungan Variabel
0 %	Tak Seorangpun
1 – 25%	Sebagian Kecil
26 – 49%	Hamper Setengah
50%	Setengah
51 – 75%	Lebih Dari Setengah
76 – 99%	Hampir Seluruhnya
100%	Seluruhnya

Sumber : Sudjana (2005 : 232)

### 3.7 Validitas

Dalam membuat instrumen dalam sebuah penelitian, syarat yang paling utama adalah instrumen tersebut haruslah valid. Gay dalam Sukardi (2004 : 121) menyatakan bahwa “suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.”.

Pada penelitian ini, peneliti menguji validitas instrumen penelitian kepada *Expert Judgement* yaitu dosen pembimbing ahli yang mahir dalam bidang penelitian ini, untuk menjamin validitas instrumen dalam penelitian ini.

### 3.8 Teknik Pengolahan Data

Setelah peneliti memperoleh data, peneliti mengolah data dengan menggunakan metode :

#### 3.8.1 Teknik Kuantitatif

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari dahasil tes menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media permainan *The Sims* pada siklus 1 dan siklus 2. Adapun langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Mengolah hasil data tes menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan menghitung skor setiap siswanya
2. Menghitung persentase jumlah siswa pada setiap kategori (kategori sangat kurang, kurang, cukup, dan baik), dan diformulasikan dengan cara sebagai berikut :

$$\text{Hasil tes} = \frac{\text{siswa (setiap kategori)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

3. Peningkatan hasil tes menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan melihat perbandingan persentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik pada siklus 1 dan siklus 2.
4. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila seluruh siswa atau setidaknya 50% dari jumlah siswa mencapai kategori baik dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

### 3.8.2 Teknik Kualitatif

Teknik pengolahan data yang selanjutnya adalah teknik kualitatif. Teknik kualitatif ini dilakukan untuk menghitung data nontes yaitu lembar observasi kegiatan siswa, dan guru, dan angket. Data yang didapat dijelaskan dengan cara mendeskripsikan hasil pengamatan yang telah diperoleh. Data lain yang diperoleh berupa foto pada saat pelaksanaan kegiatan tindakan digunakan sebagai bukti otentik pada saat proses pembelajaran. Data ini dapat digunakan untuk memberikan gambaran kegiatan pembelajaran yang terjadi terhadap menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media permainan *The Sims*.