

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat yang Maha Pengasih Allah SWT, atas ridho dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini berjudul “Penggunaan Media *The Thing Puzzle* Berbasis Teknik *Think Pair Share* (Penelitian Pra-Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XII IBB SMA Negeri 1 Cicalengka Tahun Ajaran 2015-2016).” Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat ujian sidang Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menerima segala kritik dan saran dari para pembaca.

Bandung, mei 2016

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tentu saja tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini, yaitu sebagai berikut :

- 1) Ibu Dr. Yuliarti Mutiarsih, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI dan Penimbang Ahli atas saran, perhatian dan dorongan semangatnya,
- 2) Bapak H. Riswanda Setiadi, M.A., Ph.D., selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI atas dorongan dan sarannya,
- 3) Ibu Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd., selaku pembimbing utama atas bimbingan, perhatian, dorongan semangat, waktu dan kesabarannya,
- 4) Ibu Iis Sopiawati, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing Pendamping atas bimbingan, saran, perhatian, dorongan semangat, waktu dan kesabarannya,
- 5) Seluruh staf pengajar di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Prof. Dr. H. Dadang Sunendar, M.Hum., Drs. Kamaludin Martawidenda, M.A., M.Hum., Drs. Soeprpto Rakhmat, M.Hum., Drs. Dudung Gumilar, M.A., M.Sc., Iim Siti Karimah, M.Hum., Dra. Hj. Dwi Cahyani A.S Broto, Farida Amalia, M.Pd., Yadi Mulyadi, M.Pd., dan Dante Darmawangsa, M.Pd,
- 6) Bapak Udin Hayatudin yang telah banyak membantu peneliti,
- 7) Kedua orang tua tercinta, Bapak Basir dan Ibu Iip Hayati yang selalu memanjatkan do'a, kasih sayang, perhatian, nasihat, bimbingan, didikannya sehingga peneliti bisa bersekolah dan menyelesaikan pendidikan hingga sekarang dan menyelesaikan skripsinya,
- 8) Kakak dan adik-adik peneliti atas semua dukungan, kasih sayang, dan kebahagiaannya,
- 9) Keluarga Besar Bapak Enda (alm) dan Keluarga Besar Bapak Mukri (alm) atas do'a dan dukungannya,
- 10) Sahabat-sahabat peneliti Apri Munganti dan Perlik Putri Azeti atas semangat, kasih sayang, kritikan, saran dan perjalanan persahabatan yang begitu berarti,

- 11) Teman-teman seperjuangan menyusun skripsi Deby Chintya Ningrum, Fevi Delia Rifa'ati, dan Karin Christi Apriliana atas motivasi dan semangat saat menyusun skripsi,
- 12) Teman-teman satu perjuangan di kuliah kerja nyata (KKN) , Aditya Ramadhan, Agu Trianda, Dea Rahayu, Dina Manda Putri, Muhammad Yusuf Arifin, Nira Rizkiani, Novi Nurmaliah, Putri Tiurma T., Shucy Naramarito S., dan Yogif atas semua dukungan dan kebahagiaannya,
- 13) Teman-teman Departemen Pendidikan Bahasa Perancis angkatan 2011 atas semua dukungannya,
- 14) Rekan-rekan AEDF FPBS UPI 2009, 2010, 2012, 2013, 2014, dan
- 15) Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kehilafan dalam penyusunan skripsi ini.

Bandung, mei 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Asumsi atau Anggapan Dasar	5
BAB II MEDIA <i>THE THING PUZZLE</i> BERBASIS TEKNIK <i>THINK PAIR SHARE</i> DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS BAHASA PERANCIS	6
2.1 Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	6
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	6
2.1.2 Jenis-Jenis Teknik dalam Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	6
2.2 Teknik <i>Think Pair Share</i>	8
2.2.1 Pengertian Teknik <i>Think Pair Share</i>	8
2.2.2 Langkah-langkah Penerapan Teknik <i>Think Pair Share</i>	8
2.3 Teknik <i>Think Pair Share</i> dalam Penerapan Pembelajaran Bahasa.....	9
2.4 Pengertian Media Pembelajaran	9

2.4.1 Jenis-Jenis Media	10
2.4.2 Fungsi Media	11
2.4.3 Manfaat Media	12
2.5 Media <i>The Thing Puzzle</i>	13
2.5.1 Jenis-Jenis <i>Puzzle</i>	13
2.5.2 Fungsi <i>Puzzle</i>	14
2.5.3 Manfaat <i>Puzzle</i>	15
2.5.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	16
2.6 Membaca.....	16
2.6.1 Pengertian Membaca.....	16
2.6.2 Tujuan Membaca.....	17
2.6.3 Jenis-jenis Membaca	18
2.6.4 Manfaat Membaca.....	18
2.6.5 Strategi Membaca	19
2.7 Membaca Pemahaman	19
2.7.1 Pengertian Membaca Pemahaman	19
2.7.2 Tujuan Membaca Pemahaman	20
2.7.3 Jenis-jenis Membaca Pemahaman	21
2.7.4 Prinsip-prinsip Membaca Pemahaman	21
2.7.5 Strategi Membaca Pemahaman	22
2.7.6 Langkah- langkah Membaca Pemahaman	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Metode dan Disain Penelitian.....	23
3.1.1 Metode Penelitian	23
3.1.2 Disain Penelitian	23

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	24
3.2.1 Populasi Penelitian.....	24
3.2.2 Sampel Penelitian.....	24
3.3 Variabel Penelitian.....	25
3.4 Definisi Operasional	25
3.5 Instrumen Penelitian	26
3.5.1 Tes	26
3.5.2 Angket	27
3.5.3 Observasi.....	29
3.6 Validitas Penelitian	33
3.7 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7.1 Tes	33
3.7.2 Angket.....	33
3.8 Skenario Pembelajaran	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Pembahasan Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	38
4.1.2 Hasil Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa	41
4.1.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru	44
4.1.4 Hasil Observasi Siswa.....	50
4.1.5 Hasil Data Angket.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Kisi-kisi Soal Tes	28
Table 3.2 Standar Skala Penilaian	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket	30
Tabel 3.4 Format Observasi Aktivitas Siswa	31
Tabel 3.5 Format Observasi Aktivitas Peneliti	32
Tabel 4.1 Daftar Nilai Tes Siswa	44
Tabel 4.2 Kategori Nilai	45
Tabel 4.3 Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Peneliti	46
Tabel 4.4 Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa	52
Tabel 4.5 Ketertarikan Siswa Terhadap Bahasa Perancis	54
Tabel 4.6 Kepentingan Siswa Belajar Bahasa Perancis	54
Tabel 4.7 Tanggapan Siswa Mengenai Suasana Pembelajaran yang diciptakan Guru	55
Tabel 4.8 Pendapat Siswa Tentang Teknik <i>Think Pair Share</i> Berbasis Media <i>The Thing Puzzle</i>	55
Tabel 4.9 Pendapat Siswa Tentang Teknik <i>Think Pair Share</i> Berbasis Media <i>The Thing Puzzle</i>	56
Tabel 4.10 Pendapat Siswa Tentang Teknik <i>Think Pair Share</i> Berbasis Media <i>The Thing Puzzle</i>	56
Tabel 4.11 Penggunaan Teknik Pembelajaran dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Teks oleh Guru	57
Tabel 4.12 Pengaruh Penggunaan Media <i>The Thing Puzzle</i> berbasis Teknik <i>Think Pair Share</i> terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Siswa .	58

Tabel 4.13 Pengaruh Penggunaan Media <i>The Thing Puzzle</i> berbasis Teknik <i>Think Pair Share</i> terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Siswa	.58
Tabel 4.14 Upaya Siswa Untuk Mengatasi Kesulitan dalam Membaca Pemahaman Teks Bahasa Perancis	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Langkah-langkah Penggunaan Teknik <i>Think Pair Share</i>	39
Gambar 4.2 Siswa Duduk Secara Berkelompok	40
Gambar 4.3 Pembagian Potongan <i>The Thing Puzzle</i> sebagai Latihan	40
Gambar 4.4 Diskusi siswa untuk Mencocokkan <i>Puzzle</i> yang telah diberikan	41
Gambar 4.5 Kegiatan Siswa pada saat membaca teks yang telah diberikan oleh guru	42
Gambar 4.6 Kegiatan Siswa pada saat mengerjakan soal	43

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Pengesahan Judul Skripsi
2. Surat Permohonan Izi Penelitian
3. Surat Keterangan Penelitian
4. Surat Permohonan Expert Judgement
5. RPP
6. Daftar Siswa
7. Instrument Tes Membaca Pemahaman Teks
8. Angket
9. Jawaban Tes Membaca Pemahaman Teks
10. Media *The Thing Puzzle*
11. Riwayat Hidup