

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2013:160) bahwa “metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Untuk itu seorang peneliti harus menentukan metode yang akan digunakan untuk mencapai penelitian itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode praeksperimental, yaitu yang pada pelaksanaannya diberikan perlakuan. Dengan kata lain, metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.

3.1.2 Desain Penelitian

Peneliti memilih desain penelitian praeksperimental dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Sugiyono (2014:109) menyatakan bahwa “ didalam desain ini *treatment* dilakukan sebanyak dua kali , yaitu sebelum dilakukan *treatment* atau disebut pretes (O_1) dan setelah dilakukan *treatment* atau disebut pascatest (O_2). Hal ini dikarenakan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara bahasa Perancis mahasiswa setelah menerapkan teknik permainan *circumlocution*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Keterangan:

O_1 : *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa sebelum diberikan perlakuan.

X : *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran berbicara bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *circumlocution*.

O₂: *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa setelah diberikan perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Maka, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa kelas SMKN 3 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2014: 215) menyatakan bahwa, “sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik “*Random Sampling*” (teknik sampling yang dipilih secara acak), karena teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik secara individu atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai anggota sampel (Sugiyono, 2014:124). Maka ditetapkan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan berbicara bahasa Perancis dari 30 orang siswa kelas XII-Boga 2 SMKN 3 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016.

3.3 Variabel Penelitian

Sugiyono (2014:38) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

- a. Variabel bebas (X), yakni teknik permainan *Circumlocution*; dan
- b. Variabel terikat (Y), yakni keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Selanjutnya kedua variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini ditujukan untuk menghindari kesalahan penafsiran atau pengertian akan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian. Maka penulis menyertakan definisi-definisi yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Teknik Permainan

Menurut *le Robert*, 2012; Rey, 1995, "*La Technique est un domaine spécialisé d'activité ou de connaissance*". (teknik merupakan bidang khusus kegiatan atau pengetahuan). Sejalan dengan itu, permainan adalah "*Jeu est une activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure, amusement, divertissement, recreation*". (permainan merupakan aktivitas fisik atau mental yang memiliki tujuan untuk kesenangan, seperti hiburan dan rekreasi).

Jadi, dari keseluruhan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, teknik permainan merupakan sebuah bidang khusus kegiatan baik fisik maupun mental atau pengetahuan yang tujuan utamanya untuk kesenangan. Yang dimaksud teknik permainan dalam penelitian ini adalah teknik permainan *circumlocution* yaitu, sebuah ungkapan lain yang digunakan untuk menebak suatu benda atau tempat atau juga seseorang.

b. Berbicara

Nurgiyantoro (2014: 399) mengungkapkan "berbicara adalah aktivitas kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa, setelah mendengarkan". Berbicara yang dimaksud adalah berbicara dalam bentuk perorangan (monolog). Monolog berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata "mono" dan "legein". Mono artinya satu dan legein artinya berbicara, jadi dapat dikatakan bahwa monolog adalah orang yang berbicara sendiri. Dalam penelitian ini, keterampilan berbicara yang

dimaksud adalah berbicara bahasa Perancis Siswa SMKN 3 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016.

3.5 Instrumen Penelitian

Arikunto (2013: 160) mengatakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Dalam sebuah penelitian, sebuah instrumen menentukan hasil penelitian. Jenis instrumen yang digunakan ditentukan oleh beberapa hal, seperti objek penelitian, sumber data, waktu dan dana yang tersedia, jumlah tenaga peneliti, dan teknik yang akan digunakan bila data-data sudah terkumpul (Arikunto, 2013:160). Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes, angket dan lembar observasi.

3.5.1 Tes

Arikunto (2013:150) menyatakan bahwa “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan, atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes lisan yang bertemakan *l'idéntite* dengan *savoir faire* “*Presenter quelqu'un*”. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretes* dan *posttest*. Adapun tujuan dari *pretes* adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara siswa sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *circumlocution*, sedangkan tujuan dari *posttest* adalah untuk melihat sejauh mana teknik permainan *circumlocution* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis pada siswa SMKN 3 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016.

Untuk mengukur hasil tes siswa, peneliti mengadaptasi kriteria penilaian berbicara berdasarkan pendapat Tagliante dan Harris (2005:200-201) sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	<i>Réalisation des fonction discursives</i> (kesesuaian isi pembicaraan)	1	2	3	4	5
2	<i>Fluidité</i> (kelancaran berbicara)	1	2	3	4	5
3	<i>Prononciation</i> (pelafalan)	1	2	3	4	5
4	<i>Lexique approprié</i> (kosakata)	1	2	3	4	5
5	<i>Structures correctes</i> (tata bahasa)	1	2	3	4	5
Penilaian		Jumlah skor x 4				

Selanjutnya kriteria-kriteria penilaian tersebut dijabarkan ke dalam penilaian yang lebih rinci agar peneliti lebih mudah dalam menganalisis data. Adapun unsur-unsur rincian penilaian tersebut sebagai berikut:

Prononciation (Pelafalan)

Nilai	Kriteria Penilaian
5	Ucapan sudah standar
4	Tidak terjadi kesalahan ucapan yang mencolok, mendekati ucapan standar
3	Pengaruh ucapan asing (daerah) dan kesalahan pengucapan tidak menyebabkan kesalah pahaman
2	Pengaruh ucapan asing (daerah) memaksa orang mendengarkan dengan teliti, salah ucap yang menyebabkan kesalah pahaman.
1	Sering terjadi kesalah pahaman yang besar dan aksen yang kuat menyulitkan pahaman, menghendaki untuk selalu di ulang.
0	Ucapan tidak dapat dipahami sama sekali

Kriteria pada aspek pelafalan menunjukkan bahwa kemampuan pelafalan yang dimaksud adalah ketika ucapan sudah standar. Yang dimaksud standar yakni pelafalan yang seharusnya di lafalkan dapat dipahami, tidak terdapat salah ucap

atau yang dipengaruhi oleh aksen daerah atau bahasa lain (bahasa ibu) yang dapat memicu pembicaraan tidak dapat dipahami.

Vocabulaire (Kosakata)

Nilai	Kriteria Penilaian
5	Pemilihan dan penggunaan kosakata sudah tepat
4	Pemakaian kata-kata atau istilah yang kurang cocok, tetapi tidak membatasi percakapan
3	Beberapa pemakaian kata-kata atau istilah yang kurang tepat tetapi tidak mengganggu pemahaman.
2	Penguasaan kosakata sangat terbatas pada keperluan dasar personal.
1	Salah menggunakan kata-kata, dan kata yang digunakan sangat terbatas, menyebabkan pembicaraannya sulit untuk dipahami.
0	Tidak dapat menggunakan kata-kata sehingga tidak ada pembicaraan sama sekali.

Pada aspek kosakata, kriteria penilaian yang dimaksud yaitu penggunaan dan pemilihan kosakata yang tepat, beragam dan sesuai dengan maksud yang disampaikan. Tidak terdapat penggunaan kosakata yang salah atau dapat mengganggu pemahaman. Kosakata yang digunakan dipilih dengan makna atau istilah yang tepat dan tidak membatasi percakapan.

La Fluidité, l'attitude, vitesse (Kelancaran, sikap, dan kecepatan dalam berbicara)

Nilai	Kriteria Penilaian
5	Pembicaraan sudah lancar
4	Pembicaraan sudah lancar dan luas tetapi sesekali kurang dan berbicara sedikit dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan bahasa.
3	Pembicaraan kurang lancar, kalimat tidak lengkap, dan berbicara dipengaruhi oleh kesulitan - kesulitan bahasa.
2	Pembicaraan sangat lambat dan tidak ajeg, kecuali untuk kalimat pendek.

1	Umumnya agak ragu-ragu dalam berbicara, sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya sangat terbatas.
0	Tidak dapat melakukan pembicaraan sehingga menyebabkan pembicaraan benar-benar tidak dapat berlangsung.

Kriteria pada aspek kelancaran menunjukkan bahwa kemampuan kelancaran yang dimaksud, ketika pembicaraan sudah lancar yaitu tidak dipengaruhi kesulitan bahasa, baik seperti dalam melafalkan *nasalité*, *liaison*, tidak terhenti sehingga menyebabkan pembicaraan benar-benar tidak dapat berlangsung. Kemudian kalimat yang diucapkan sudah benar dan tidak ragu-ragu.

Grammaire (Tata Bahasa)

Nilai	Kriteria Penilaian
5	Hampir tidak ada kesalahan pada tata bahasa atau susunan kata
4	Sedikit sekali membuat kesalahan tata bahasa, atau susunan kata tetapi tidak mengubah arti
3	Sering membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata sehingga sewaktu-waktu dapat mengubah arti.
2	Kesalahan tata bahasa dan susunan kata sedikit sehingga menyebabkan pembicaraan sedikit dipahami.
1	Kesalahan tata bahasa dan susunan kata banyak sekali sehingga sulit untuk dipahami
0	Tidak dapat menggunakan tata bahasa dan susunan kata sehingga menyebabkan pembicaraan sulit untuk dipahami sama sekali.

Kriteria pada aspek tata bahasa yang dimaksud adalah ketika tata bahasa yang digunakan hampir tidak ada kesalahan dalam susunan kata, konjugasi, ataupun pemilihan kata yang membingungkan, dan mengubah arti pembicaraan sehingga pembicaraan sulit dipahami sama sekali.

Compréhension (les informations, la compréhension de la consigne)

Nilai	Kriteria Penilaian
5	Memahami segala sesuatu tanpa kesulitan
4	Memahami percakapan dengan baik, meskipun kadang-kadang masih perlu penjelasan dan pengulangan.
3	Memahami sebagian besar percakapan sederhana dengan baik, meskipun kadang-kadang masih perlu penjelasan ulang.

2	Memahami dengan lambat percakapan sederhana, perlu penjelasan dan pengulangan.
1	Memahami sedikit isi percakapan sederhana.
0	Tidak dapat memahami sama sekali isi pembicaraan.

Pada aspek pemahaman tersebut menunjukkan bahwa pada saat pembicaraan perlu memahami segala sesuatunya seperti perintah soal, informasi yang harus diberikan dan tidak memerlukan penjelasan mengenai soal ataupun informasi yang disampaikan.

3.5.2 Angket

Arikunto (2013:151) menyatakan bahwa “angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang dia ketahui”. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa yang mengikuti tahap *prates*, tahap *perlakuan (treatment)*, dan tahap *pascates* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Jumlah butir pertanyaan angket sebanyak 20 butir dengan spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket

NO	Kategori Pertanyaan	Nomor Soal	Banyaknya	%
1	Pendapat siswa terhadap Bahasa Prancis	1,2,3	3	10
2	Pendapat siswa mengenai keterampilan berbicara bahasa Perancis.	4,5,6	2	10
3	Pendapat siswa tentang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran berbicara dalam Bahasa Prancis	9,10	2	10
4	Pengetahuan siswa tentang teknik permainan <i>Circumlocution</i>	10,11	2	10
5	Kesulitan yang dihadapi siswa ketika berbicara dalam Bahasa Perancis	7,8	2	20
6	Pendapat siswa terhadap penggunaan teknik permainan <i>Circumlocution</i> dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Prancis	15,16,17	3	10
7	Kesulitan yang dihadapi siswa ketika berbicara bahasa Prancis setelah menggunakan teknik permainan <i>Circumlocution</i>	13,14	2	10
8	Pendapat siswa terhadap hasil yang dirasakan setelah berbicara	17,20	2	10

	menggunakan teknik permainan <i>Circumlocution</i>			
9	Pendapat siswa tentang kelebihan dan kekurangan teknik permainan <i>Circumlocution</i>	18,19	2	10
	Jumlah		20	100

3.5.3 Observasi

Arikunto (2013:156) mengatakan bahwa “observasi atau disebut pula pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera”. Dalam penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada seorang observer yang bertugas untuk mengamati dan menilai aktivitas, sikap, respon, dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *circumlocution* dalam proses kegiatan belajar mengajar serta mengamati dan menilai aktivitas peneliti sebagai guru. Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan kemampuan peneliti dalam menggunakan teknik permainan *circumlocution*. Adapun isi dari lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas peneliti akan dijelaskan secara rinci dalam bentuk tabel sebagai berikut.

a. Lembar observasi aktivitas siswa

Dalam penelitian ini, lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana respon dan rasa ketertarikan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *circumlocution*. Dibawah ini tabel 3.3 merupakan format lembar observasi aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 3.3

Format Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga	
			YA	Tidak	YA	Tidak	YA	Tidak
1.	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti mengenai teknik permainan <i>circumlocution</i>	30						
2.	Siswa mendengarkan penjelasan peneliti	30						

	mengenai tujuan dan tahapan pembelajaran yang akan dilakukan							
3.	Setelah diberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan, siswa dapat berinteraksi dengan baik dalam pembelajaran.	30						
4.	Siswa mengemukakan pendapat mengenai materi pada teknik permainan <i>circumlocution</i> yang telah diberikan	30						
5.	Siswa mengungkapkan hasil pembelajaran di depan kelas	30						

(Sumber: *Panduan PPL, Kependidikan UPI, 2015:30*)

b. Lembar observasi aktivitas peneliti

Lembar observasi aktivitas peneliti dibuat untuk mengetahui aktivitas peneliti sebagai guru selama proses pembelajaran berlangsung. Di bawah ini tabel 3.4 merupakan format lembar observasi aktivitas peneliti sebagai berikut.

Tabel 3.4
Format Observasi Aktivitas Peneliti

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		A	B	C	D	E
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 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. Kesesuaian penggunaan teknik permainan <i>circumlocution</i> dengan tahapan : <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk sebuah lingkaran • Siswa yang mendapatkan giliran pertama mengambil sebuah kertas dari tema yang sudah ditentukan untuk ditebak oleh teman-temannya. • Mengarahkan siswa pertama untuk mendeskripsikannya. • Meminta siswa lain untuk berpikir dan menebaknya. • Siswa kedua dan seterusnya melakukan hal yang sama dan ditebak oleh temannya. 					
	b. Kejelasan dalam menerangkan					
	c. Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan siswa					
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu					
5.	Kemampuan menggunakan teknik permainan <i>circumlocution</i>					
	a. Ketepatan saat penggunaan					
	b. Keterampilan saat penggunaan					
	c. Membantu kelancaran proses pembelajaran					
	d. Memperhatikan prinsip penggunaan jenis teknik permainan					
6.	Evaluasi					
	a. Melakukan evaluasi berdasarkan tuntutan aspek kompetensi					
	b. Melakukan evaluasi sesuai butir soal yang telah direncanakan dalam RPP					
	c. Melakukan evaluasi sesuai alokasi waktu yang direncanakan					
	d. Penilaian sesuai dengan yang direncanakan (penilaian terbuka)					
7.	Kemampuan menutup pembelajaran					
	a. Peninjauan materi					
	b. Memberikan kesempatan bertanya					
	c. Menginformasikan bahan materi selanjutnya					

(Sumber: *Panduan PPL, Kependidikan UPI, 2015:25-26*)

Komentar :

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

Keterangan kategori penilaian :

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

3.6 Validitas

Sugiyono (2014: 121) mengungkapkan bahwa "instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Sedangkan valid itu sendiri berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Pada penelitian ini, peneliti mengadakan pengujian validitas konstruksi dengan mengajukan *expert-judgement* kepada para dosen ahli penimbang yang merupakan ahli dalam bidang penelitian ini untuk menjamin validitas instrumen dalam penelitian ini.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh hasil data yang relevan sebelum penelitian dilaksanakan. Arikunto (2013:265) menyatakan bahwa "Teknik pengumpulan data adalah cara – cara yang dapat di gunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data". Oleh karena itu, Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian sangat penting. Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik penelitian, yaitu:

3.7.1 Tes

Tes dalam penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu prates dan pascates. Dalam instrumen tersebut mahasiswa diberi prates untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan teknik permainan *circumlocution*. Dalam hal ini, siswa diminta untuk mencoba mendeskripsikan dan menebak sebuah kata dengan menggunakan teknik permainan tersebut. Setelah diberikan perlakuan, siswa diberi pascates (*posttes*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Perancis sesudah menggunakan teknik permainan *circumlocution*.

3.7.2 Angket

Dalam penelitian ini, angket yang diberikan kepada siswa berupa sejumlah pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa, kesulitan yang dihadapi siswa dalam berbicara bahasa Perancis, usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan berbicara bahasa Prancis, tanggapan penggunaan teknik permainan *circumlocution* dalam pembelajaran, serta kekurangan dan kelebihan pada teknik permainan tersebut.

3.7.3 Observasi

Dalam penelitian ini, hasil observasi selama penelitian akan dicatat pada lembar observasi yang telah disediakan. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi aktivitas peneliti dan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas peneliti dan siswa selama penelitian berlangsung.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Teknik Analisis Data Tes

Teknik analisis atau pengolahan data sangat berhubungan erat dengan jenis data yang diperoleh, pertanyaan penelitian atau hipotesis dan tujuan penelitian. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

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

Keterangan :

\bar{x} : Nilai rata-rata tes

$\sum x$: Jumlah total nilai tes

N : Jumlah peserta

b. Mencari rata-rata (mean) nilai *post-test*

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

Keterangan :

\bar{y} : Nilai rata-rata tes

$\sum y$: Jumlah total nilai tes

N : Jumlah peserta

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

$$d = y - x$$

Keterangan :

d : selisih variabel x dan y

y : nilai *post-test*

x : nilai *pretest*

d. Rata-rata dari selisih nilai *pretest* dan *post-test*

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

Keterangan :

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

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

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 x dan y

M_d : *mean* dari perbedaan *pretest* dan *post-test*

(Arikunto, 2013: 275)

f. Menguji signifikansi t hitung dengan cara membandingkan besarnya

30

t hitung dengan tabel

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\left[\frac{\sum x^{2d}}{N(N-1)} \right]}}$$

Keterangan :

d : $\bar{y} - \bar{x}$

Md : mean dari perbedaan *pretest* dan *post-test*

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

$\sum x^{2d}$: jumlah kuadrat deviasi

N : jumlah sampel

g. Melakukan uji hipotesis dengan prosedur kerja sebagai berikut ; untuk menguji hipotesis, maka nilai yang diperoleh dari hasil t hitung akan dibandingkan dengan nilai t tabel.

Ketentuan hasil perbandingan :

1. Jika t hitung $< t_{tabel}$ maka hipotesis kerja diterima atau hipotesis kerja ditolak.
2. Jika t hitung $> t_{tabel}$ maka hipotesis kerja ditolak atau hipotesis kerja diterima.

(Arikunto, 2013: 306)

3.8.2 Teknik Analisi Angket

Untuk menganalisis data hasil angket, peneliti menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah jawaban

N = Jumlah responde

Tabel 3.5
Persentase Angket

Besar presentase	Interpretasi
0%	Tidak ada
1%-25%	Sebagian kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Sebagian besar
76%-95%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjana,2005:131)

3.8.3 Teknik Analisis Observasi

Untuk mempermudah peneliti dalam mendeskripsikan lembar observasi aktivitas peneliti, dilakukan perhitungan nilai rata-rata kedalam sebuah bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{total jawaban})}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sudjana,2005:107)

Berdasarkan rumus di atas, untuk dapat mengetahui kualifikasi terhadap aktivitas peneliti pada rumus sebelumnya disesuaikan ke dalam tabel konversi tingkat pencapaian sebagai berikut.

Tabel 3.6
Konversi Tingkat Pencapaian

Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Tidak perlu direvisi
67-74	Cukup	Perlu direvisi
55-64	Kurang	Perlu direvisi
0-54	Sangat kurang	Perlu direvisi

3.9 Prosedur Penelitian

3.9.1 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Pelaksanaan ketiga tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

3.9.2 Tahap persiapan

- a. Melakukan kajian pustaka, peneliti mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini.
- b. Menyusun proposal penelitian, dalam langkah ini peneliti menyusun tahap-tahap penelitian secara sistematis yang dibuat ke dalam bentuk proposal penelitian.
- c. Mengajukan proposal penelitian, pada tahap ini proposal diajukan serta diuji kelayakannya dalam seminar proposal skripsi untuk kemudian dilanjut menjadi skripsi.
- d. Membuat dan menyusun seluruh instrumen penelitian.
Mengesahkan seluruh instrumen penelitian melalui dosen penimbang ahli yang merupakan ahli dalam bidang penelitian ini (*expert judgment*). Mengajukan surat izin penelitian kepada tempat penelitian yaitu kepada SMK Negeri 3 Cimahi.

3.9.3 Tahap pelaksanaan

- a. Pelaksanaan *pretest*
Prates adalah tes yang dilakukan untuk memperoleh data mentah siswa. Data mentah siswa dalam penelitian ini kemampuan berbicara siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) yang berupa teknik permainan *circumlocution*.
- b. Pelaksanaan *treatment*
Treatment digunakan untuk memberikan suatu perlakuan atau pelatihan pada siswa. Pada saat *treatment* berlangsung peneliti

menggunakan teknik permainan *circumlocution*, dimana siswa mengambil sebuah kertas dari tema yang sudah ditentukan oleh peneliti, lalu kata tersebut dideskripsikan kepada teman-temannya dan harus ditebak. Peneliti mengarahkan siswa pertama untuk mendeskripsikan kata tersebut dengan jelas agar teman-temannya dapat mudah menebaknya. Selesai mengamati, peneliti meminta siswa lainnya yang belum mendapatkan giliran untuk berpikir dan menebak kata yang sedang dideskripsikan oleh temannya. Setelah itu siswa kedua dan seterusnya melakukan hal yang sama secara bergiliran.

c. Pelaksanaan *post-test*

Pascates dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari *treatment* yaitu penggunaan teknik permainan *circumlocution* terhadap kemampuan berbicara siswa.

d. Memberikan angket kepada objek penelitian untuk mengetahui pendapat mereka terhadap teknik permainan *circumlocution* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis.