

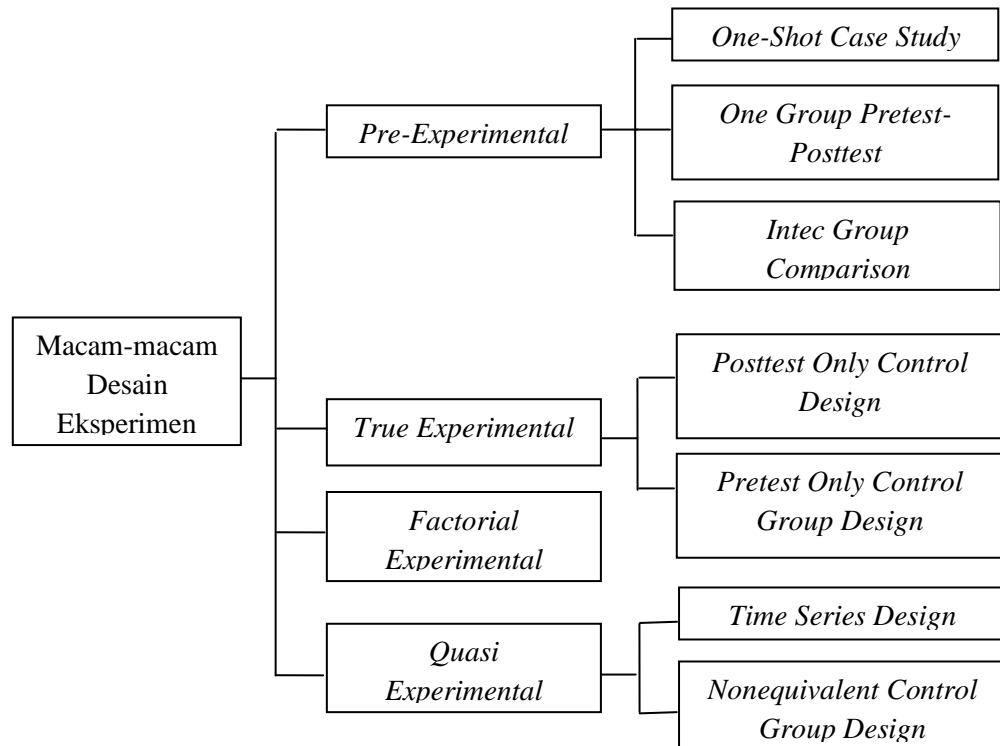
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Sugiyono (2012: 72) menjelaskan bahwa terdapat tiga metode penelitian jika digolongkan dari segi tempat penelitiannya, yaitu penelitian eksperimen, penelitian naturalistik (kualitatif), dan survey. Metode penelitian eksperimen sendiri diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain yang tentunya dalam kondisi yang terkendali.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2012:74) menjelaskan bahwa pada metode eksperimen terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam sebuah penelitian seperti pada bagan berikut ini:



Gambar 3.1

Desain Eksperimen

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental : The One-Shot Case Study Design*. Maka tahapan penelitiannya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2
Desain Penelitian

Keterangan :

- X : Perlakuan yang diberikan (variabel independen) berupa penggunaan teknik permainan *Word Flow* dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
- O : Observasi (variabel dependen) berupa hasil tes.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

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, 2012: 117). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah karakteristik keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas X SMA Negeri 1 Rancaekek tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 115 orang.

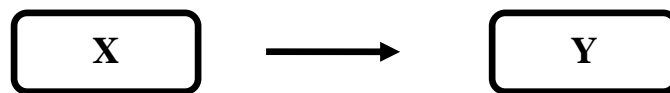
3.2.2 Sampel

Arikunto, (2006: 131) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *simple random sampling*. Arikunto (2006: 112) berpendapat bahwa “apabila subjeknya kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar,

dapat diambil antara 10-15% atau 15-25% atau lebih.” Sejalan dengan hal tersebut, Roscoe dalam Sugiyono (2011: 90) berpendapat bahwa “ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.” Dengan demikian, dari jumlah populasi sebanyak 115 orang, jumlah sampel yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah 26% yakni sebanyak 30 karakteristik keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel menjadi fokus utama yang harus ditetapkan oleh seorang peneliti di dalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2009: 161) “variabel adalah objek suatu penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.” Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut:



- 1) Variabel bebas (X) : Penggunaan teknik permainan *Word Flow*.
- 2) Variabel terikat (Y) : Pembelajaran siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menjelaskan istilah-istilah penting pada penelitian ini sehingga dapat menghindari perbedaan penafsiran serta agar peneliti dan pembaca memiliki penafsiran yang sama. Istilah-istilah penting tersebut diantaranya, yaitu:

3.4.1 Teknik Pembelajaran

Heriawan (2012: 165) menjelaskan bahwa teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Selanjutnya, ia menambahkan bahwa beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut; a) teknik indoktrinasi, b) teknik

reasoning, c) teknik meramalkan konsekuensi, d) teknik klarifikasi, e) teknik internalisasi, f) teknik menjelaskan, g) teknik permainan, h) teknik bertanya, i) teknik *think pair share*, j) teknik *collaborative learning groups*. Dalam penelitian ini, teknik pembelajaran yang digunakan yakni berupa teknik permainan.

3.4.2 Teknik Permainan Word Flow

Teknik permainan merupakan salah satu jenis teknik pembelajaran. Teknik permainan yang diberikan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk menimbulkan ketertarikan dan kenyamanan pada siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa diharapkan dapat dengan mudah memahami suatu materi pelajaran. Teknik permainan *Word Flow* disebut juga “kata mengalir”, karena dalam proses permainannya, kata diproduksi mengalir sampai membentuk kalimat, dalam prosesnya siswa memproduksi kalimat sebanyak-banyaknya dengan kata-kata sendiri (Suyatno, 2010: 42). Prosedur pelaksanaan teknik permainan *word flow* yaitu;

- a. Tempat duduk siswa diatur berderet ke belakang dalam formasi lima atau enam.
- b. Siswa paling depan menyebutkan satu kata kepada teman belakangnya sambil mencatat kata itu di buku atau kertas. Siswa belakangnya menambahi satu kata sehingga menjadi dua kata yang berkaitan untuk disampaikan secara lisan kepada teman di belakangnya. Siswa di urutan ketiga menambahi satu kata lagi kemudian disampaikan kepada siswa di urutan keempat. Siswa keempat menambahi satu kata lagi dan menyampaikan kepada teman di belakangnya. Siswa terakhir menambahi satu kata sehingga membentuk kalimat.
- c. Kalimat itu dicatat oleh siswa kelima pada buku atau kertas yang disediakan.
- d. Kata terus dialirkan dari depan kepada teman belakangnya dengan cepat karena dilombakan.

Teknik permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *Word Flow*. Permainan ini juga dikenal dengan sebutan permainan Kata Mengalir.

3.4.3 Keterampilan Menulis

Abbas (2006: 125) berpendapat bahwa “keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihaklain melalui bahasa tulis.” Selanjutnya Majouba (2012: 7) berpendapat bahwa “*La production écrite est donc une activité scolaire qui fait appel à plusieurs compétences activités simultanément: des compétences linguistiques, textuelles, pragmatiques, cognitives, etc.*” [Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang mengharuskan penguasaan berbagai unsur kebahasaan diantaranya adalah kemampuan linguistik, tekstual, pragmatik, kognitif, dan lain-lain.] Dalam penelitian ini, keterampilan menulis yang dimaksud adalah keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis kala waktu *présent*.

3.4.3 Kalimat Sederhana

Kalimat sederhana bahasa Perancis merupakan sebuah klausa tunggal yang terdiri memiliki satu kata kerja yang telah dikonjugasikan dan memiliki susunan *Sujet + Verbe + Objet/Complément*. *La phrase simple n’a qu’une seule proposition* (Grevisse, 1986: 7). [Kalimat sederhana hanya memiliki satu klausa.]

Kemudian Educlever (2015) dalam situs <http://maxicours/se/fiche/1/2/13112.html> mengemukakan bahwa “*La phrase simple contient un seul verbe conjugué, donc une seule proposition. Celle-ci est indépendante car elle ne dépend d’aucune autre proposition et inversement.*” [Kalimat sederhana terdiri dari satu kata kerja yang dikonjugasikan, dan terdiri atas klausa tunggal. Kalimat ini berdiri sendiri karena ia tidak bergantung pada klausa lain dan kebalikannya.] Hal ini selaras dengan pendapat Delatour et al., (1991: 6) yakni, “*La phrase simple contient un seul verbe conjugué, c’est qu’on appelle une proposition.*”

Linda Arman, 2017

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN WORD FLOW DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS

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

[Kalimat sederhana berisi sebuah kata kerja yang dikonjugasikan, yang disebut sebagai sebuah klausa.]

Di dalam penelitian ini, keterampilan menulis yang dimaksud adalah menulis kalimat sederhana bahasa Perancis sesuai dengan penggunaan kosakata, tanda baca dan struktur bahasa yang tepat berpolakan *S+V+O/C* dengan menggunakan teknik pembelajaran berupa teknik permainan *Word Flow*.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 101) “instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Untuk mendapatkan data penelitian yang akurat, maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga instrumen penelitian, yaitu tinjauan pustaka, tes dan angket.

3.5.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka digunakan untuk mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian. Teori-teori tersebut berkaitan dengan hal-hal yang terdapat di dalam penelitian. Penelitian ini berjudul “Penggunaan Teknik Permainan *Word Flow* dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Perancis”, maka teori-teori yang digunakan adalah teori tentang menulis, kalimat sederhana, dan teknik pembelajaran. Teori-teori tersebut didapatkan lewat buku, internet, *e-book*, artikel, repository, *e-journal*, dan sumber-sumber lain yang dapat dipercaya dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

3.5.2 Lembar Tes

Untuk menguji kemampuan menulis pada responden, menggunakan tes adalah salah satu cara yang dapat digunakan. Lewat tes tersebut, tingkat kemampuan responden akan terlihat dengan jelas. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Arikunto (2006: 150), “Tes merupakan serentetan

pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Tes ini dilakukan untuk memperoleh data dan mengukur tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Word Flow*.

Berikut adalah lembar tes yang diberikan kepada responden :

Nom : Classe :
<p>A. <i>Faites des phrases simples (S+V+O/C) au présent en utilisant les verbes proposés!</i> [Buatlah kalimat sederhana (S+V+O/C) dalam kala kini dengan menggunakan kata kerja yang tersedia!] <i>apprendre – écrire – écouter – regarder – lire</i></p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p>
<p>B. <i>Faites des phrases simples (S+V+O/C) au présent en utilisant les noms proposés!</i> [Buatlah kalimat sederhana (S+V+O/C) dalam kala kini dengan menggunakan kata benda yang tersedia!] <i>un(e) lycéen(ne) – un professeur – un stylo – un livre – le français</i></p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p>

Gambar 3.3

Lembar tes

3.5.3 Lembar Angket

Sugiyono (2012: 142) menjelaskan bahwa angket atau kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui

tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Word Flow* dalam pembelajaran bahasa Perancis.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup (*closed questions*), artinya kuesioner diberikan langsung kepada responden, kemudian responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan di dalam kuesioner tersebut. Tujuan digunakannya angket jenis ini adalah untuk memudahkan peneliti memperoleh data yang relevan dan lebih praktis. Berikut adalah lembar angket yang diadopsi dari Simanjuntak (2015) yang diberikan kepada siswa:

ANGKET PENELITIAN

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Lembar angket tidak perlu diberi identitas.
2. Angket ini hanya ditujukan untuk keperluan penelitian.
3. Isilah angket dengan jujur, jawaban pada angket ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda.
4. Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan sikap dan pendapat Anda.
5. Berilah tanda (√) pada kolom **SS (Sangat Setuju)**, **S (Setuju)**, **R (Ragu-ragu)**, **TS (Tidak Setuju)**, atau **STS (Sangat Tidak Setuju)**.

No.	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Bahasa Perancis merupakan mata pelajaran yang menyenangkan.					
2.	Bahasa Perancis penting untuk dipelajari.					
3.	Saya menyukai pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
4.	Saya mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
5.	Saya berupaya mengatasi kesulitan yang saya alami dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
6.	Guru membantu saya dalam mengatasi kesulitan dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
7.	Saya sering menulis dalam bahasa Perancis.					
8.	Penggunaan teknik permainan sangat penting dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
9.	Permainan <i>Word Flow</i> sangat menarik dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
10.	Permainan <i>Word Flow</i> membantu saya mengatasi kesulitan dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
11.	Keterampilan menulis saya meningkat setelah menggunakan permainan <i>Word</i>					

Linda Arman, 2017

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN WORD FLOW DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS

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

	<i>Flow.</i>					
12.	Permainan <i>Word Flow</i> cocok digunakan dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.					
13.	Permainan <i>Word Flow</i> membuat saya termotivasi dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.					

Diadaptasi dari: Simanjuntak (2015)

Gambar 3.4
Lembar Angket

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data melalui studi pustaka, tes dan angket, yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka untuk mendapatkan hasil penelitian berdasarkan teori-teori yang kuat. Dengan cara membaca buku-buku dan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjang penelitian, mencari sumber bacaan yang lengkap, baik berupa jurnal, buku, kamus, internet maupun skripsi.

3.6.2 Tes

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah tes. Tes digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang tepat. Bentuk tes berupa soal essay yaitu membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata yang terdapat dalam soal. Peneliti membatasi soal dengan kala waktu kini (*présent*) dalam tema *La Vie Scolaire* (Kehidupan Sekolah). Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali, dimana tes dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*).

Untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa dalam menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis, peneliti mengadaptasi unsur penilaian dari Tagliante (2005: 70) dan Nurgiyantoro (2001: 104) sebagai acuan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Penulisan Kalimat Sederhana

No.	Unsur yang Dinilai	Skor				
		0	0,5	1	1,5	2
1.	<i>Compréhension de la consigne</i> (Pemahaman terhadap perintah yang diberikan)	0	0,5	1	1,5	2
2.	<i>Performance globale</i> (Tampilan tulisan secara keseluruhan)	0	0,5	1	1,5	2
3.	<i>Structures simples correctes</i> (Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat)	0	0,5	1	1,5	2
4.	Pemilihan kata	0	0,5	1	1,5	2
5.	Ejaan	0	0,5	1	1,5	2
Total						10

Diadaptasi dari : Tagliante (2005: 70) dan Nurgiyantoro (2001: 104)

Berdasarkan tabel di atas, kriteria-kriteria penilaian menurut Tagliante (2005: 70) dan Nurgiyantoro (2001: 104) yang peneliti adopsi akan dijabarkan menjadi lebih rinci ke dalam komponen-komponen penilaian berikut yang ditujukan agar mempermudah peneliti dalam memberikan penilaian dan hasil penelitian dapat terarahkan dengan baik.

Tabel 3.2
Penilaian Pemahaman Terhadap Perintah

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Memahami perintah soal dan mampu menjawab dengan benar sesuai perintah.	2
2.	Memahami perintah soal namun ada sedikit jawaban yang tidak sesuai dengan perintah soal.	1,5

Linda Arman, 2017

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN WORD FLOW DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS

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

3.	Kurang memahami perintah soal sehingga terdapat beberapa jawaban yang kurang tepat.	1
4.	Kurang memahami perintah soal dan banyak kesalahan pada jawaban.	0,5
5.	Tidak memahami perintah soal sehingga mengisi jawaban dengan salah.	0

Komponen penilaian selanjutnya adalah penilaian penampilan keseluruhan yang diadopsi dari Tagliante (2005: 70) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Penilaian Penampilan Keseluruhan

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Mampu menampilkan tulisan kalimat sederhana dalam bahasa Perancis dengan baik dan benar tanpa ada kesalahan.	2
2.	Penampilan keseluruhan baik namun ada sedikit kesalahan.	1,5
3.	Cukup banyak kesalahan.	1
4.	Terdapat banyak kesalahan dalam penampilan penulisan kalimat namun ada sedikit yang dipahami.	0,5
5.	Sangat banyak kesalahan penampilan penulisan kalimat sehingga tidak dapat dipahami.	0

Komponen penilaian selanjutnya adalah penilaian struktur kalimat yang diadopsi dari Tagliante (2005: 70) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Penilaian Struktur Kalimat

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Tidak terdapat kesalahan pada struktur kalimat dan verba yang dikonjugasikan sesuai dengan subjeknya.	2
2.	Tidak terdapat kesalahan pada struktur kalimat tetapi terdapat	1,5

Linda Arman, 2017

PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN WORD FLOW DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS

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

	sedikit kesalahan pada konjugasi verba.	
3.	Tidak terdapat kesalahan pada struktur kalimat tetapi verba tidak dikonjugasikan sesuai dengan subjeknya.	1
4.	Terdapat kesalahan pada struktur kalimat yang menunjukkan kurangnya penguasaan terhadap struktur kalimat.	0,5
5.	Struktur kalimat kacau dan tidak dapat dipahami.	0

Komponen penilaian selanjutnya adalah penilaian pemilihan kata yang diadopsi dari Nurgiyantoro (2001: 104) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Penilaian Pemilihan Kata

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Pemilihan kata atau istilah yang beragam dan tepat.	2
2.	Pemilihan kata atau istilah yang tepat tetapi sedikit.	1,5
3.	Pemilihan kata atau istilah kurang tepat tetapi beragam.	1
4.	Pemilihan kata atau istilah kurang tepat dan sedikit.	0,5
5.	Pemilihan kosakata sedikit dan pemilihan kata tidak tepat.	0

Komponen penilaian selanjutnya adalah penilaian ejaan yang diadopsi dari Nurgiyantoro (2001: 104) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Penilaian Ejaan

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Tidak terdapat kesalahan ejaan.	2
2.	Terdapat sedikit kesalahan ejaan dan hal tersebut nampaknya terjadi karena tidak berhati-hati.	1,5
3.	Terdapat pengulangan kesalahan ejaan yang sama.	1
4.	Terdapat banyak kesalahan ejaan.	0,5
5.	Terdapat banyak sekali kesalahan ejaan yang menunjukkan	0

Linda Arman, 2017

PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN WORD FLOW DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS

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

ketidaktahuan.	
----------------	--

Sumber: Nurgiyantoro (2001: 104)

Setelah melakukan penelitian dalam proses pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis di dalam kelas, dan memberikan evaluasi berupa tes dari penggunaan teknik permainan *Word Flow* yang diberikan kepada responden, peneliti akan mengolah data dengan menghitung rata-rata (*mean*). Untuk mendapatkan nilai rata-rata tes responden, peneliti menggunakan rumus dari Nurgiyantoro (Rahmayanti, 2015: 46).

Berikut ini merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam mengelola data:

Mencari nilai rentang atau jarak (R):

$$\mathbf{R = data\ tertinggi - data\ terendah}$$

Mencari jumlah kelas (K):

$$\mathbf{K = 1 + 3,3 \log n}$$

Mencari panjang interval kelas (P):

$$\mathbf{P = \frac{rentang\ (R)}{jumlah\ kelas\ (K)}}$$

Mencari nilai median (Me):

$$\mathbf{Me = X_{ii} + \left(\frac{\frac{n}{2} - f_{kii}}{f_i} \right) p}$$

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

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

Keterangan:

\bar{x} : Nilai rata-rata (*mean*)

$\sum x$: Jumlah total nilai tes menulis

N : Jumlah sampel

Kemudian untuk mengetahui ukuran sebaran data dari nilai rata-rata tes, peneliti mencari standar deviasi (simpangan baku) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

s : Standar deviasi (Simpangan baku)

x_i : Nilai x ke- i

\bar{x} : Nilai rata-rata tes

n : Jumlah sampel

Setelah mencari nilai standar deviasi, peneliti mencari nilai standar error untuk mengetahui seberapa besar tingkat kerepresentatifan sampel dengan rumus sebagai berikut:

$$SE = \frac{SD \text{ (standar deviasi)}}{\sqrt{n} \text{ (jumlah sampel)}}$$

Dari hasil perhitungan data tes menulis, peneliti menentukan kriteria dengan perhitungan persentase skala sepuluh. Menurut Nurgiyantoro (2013: 253) interpretasi perhitungan persentase untuk skala sepuluh terhadap soal tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Penentuan Patokan dengan Perhitungan Persentase untuk Skala Sepuluh

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Skala Sepuluh	Keterangan
96% - 100 %	10	Sempurna
86% - 95%	9	Baik Sekali
76% - 85 %	8	Baik
66% - 75%	7	Cukup
56% - 65%	6	Sedang
46% - 55%	5	Hampir Sedang
36% - 45 %	4	Kurang
26% - 35%	3	Kurang Sekali
16% - 25%	2	Buruk
0% - 15%	1	Buruk Sekali

3.6.3 Angket

Untuk mengetahui sikap dan pendapat siswa mengenai pelajaran bahasa Perancis dan permainan *Word Flow* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis, maka peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada responden. Skala pengukuran yang digunakan adalah jenis skala Likert. Jumlah soal yang terdapat dalam angket penelitian ini adalah 13 butir soal. Setiap soal terdapat lima jawaban alternatif, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut ini merupakan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.8
Kisi-kisi Angket

Variabel penelitian	Indikator	Nomor soal	Jumlah Soal	%
Pembelajaran menulis	Pendapat siswa tentang pembelajaran bahasa Perancis	1, 2, 3	3	23,1 %
	Kesulitan yang dialami siswa dalam menulis bahasa Perancis dan solusinya	4, 5, 6	3	23,1 %
	Intensitas siswa dalam menulis bahasa Perancis	7	1	7.7 %
Teknik Permainan <i>Word Flow</i>	Penggunaan sebuah teknik permainan untuk pembelajaran menulis bahasa Perancis	8	1	7.7 %
	Kesan siswa terhadap pembelajaran menulis bahasa Perancis	9	1	7.7 %
	Pendapat siswa tentang permainan <i>Word Flow</i>	10,11,12	3	23,1 %
	Pengaruh permainan <i>Word Flow</i> terhadap kemampuan menulis siswa	13	1	7.7 %
JUMLAH			13	100 %

Untuk menghitung dan mengolah data angket dalam persentase digunakan rumus sebagai berikut :

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

(Sugiyono, 2011)

Keterangan :

- P : Persentase
 F : Frekuensi dari setiap jawaban responden
 n : Jumlah responden
 100 : Bilangan tetap

Dengan ketentuan nilai setiap kategori jika:

- Jawaban SS (Sangat Setuju) maka diberi nilai 5
 Jawaban S (Setuju) maka diberi nilai 4
 Jawaban R (Ragu) maka diberi nilai 3
 Jawaban TS (Tidak Setuju) maka diberi nilai 2
 Jawaban STS (Sangat TidakSetuju) maka diberi nilai 1

(Sugiyono, 2011)

Persentase angket yang didapat melalui perhitungan tersebut dapat dikategorikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9
Persentase Analisis Hasil Angket

Besar Persentase (%)	Kategori
0%	Tidak seorang pun
1% - 25%	Sebagian Kecil
26% - 49%	Hampir Setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Sebagian Besar
76% - 99%	Hampir Seluruhnya
100 %	Seluruhnya

(Sudjana, 2005: 131)

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Validitas

Validitas merupakan hal yang sangat penting di dalam sebuah penelitian, karena validitas adalah pengukuran tingkat keshahihan sebuah instrumen. Sugiyono (2012: 122) menjelaskan bahwa :

Validitas terbagi ke dalam dua jenis, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal terbagi menjadi dua jenis yang terdiri dari construct validity yang disusun berdasarkan teori yang relevan dan content validity yang disusun berdasarkan rancangan/program yang telah ada. Construct validity dapat diuji dengan konsultasi ahli yang dilanjutkan dengan analisis faktor sedangkan content validity dapat diuji dengan membandingkan program yang telah ada dan konsultasi ahli.

3.7.2 Reliabilitas

Selain uji validitas, diperlukan juga uji realibilitas, Siregar (2013: 55) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket. Oleh karena itu, untuk menguji validitas dalam penelitian ini, peneliti berkonsultasi dan meminta pertimbangan (*expert judgement*) kepada dosen tenaga ahli di bidang Pendidikan Bahasa Perancis sebelum melakukan penelitian di lapangan. Setelah dinyatakan valid oleh tenaga ahli, maka soal tes dan angket tersebut telah layak dijadikan sebagai instrumen.

3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap persiapan pengumpulan data dan tahap pelaksanaan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

3.8.1 Persiapan Pengumpulan Data

Pada awal persiapan pengumpulan data, dilakukan studi pustaka, peneliti mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan di dalam penelitian, khususnya yang berkaitan dengan menulis kalimat sederhana dan teknik

permainan *word flow*. Pengumpulan teori-teori ini didapatkan dari buku, artikel, web, dan e-journal. Setelah teori-teori yang dibutuhkan telah terkumpul, selanjutnya adalah menyusun instrumen penelitian sesuai dengan teori yang ada. Peneliti menyusun instrumen yang terdiri dari kisi-kisi soal, RPP, angket, soal dan kunci jawaban. Di akhir persiapan, peneliti mengujikan validitas dan reabilitas dari instrumen yang diujikan melalui konsultasi ahli (*expert judgment*).

3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam proses pembelajaran yakni melalui tiga tahap yang dimulai dengan tahap pemberian perlakuan pertama dan pemberian perlakuan kedua, diakhiri dengan tahap pemberian tes dan angket. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Gambar 3.5

Langkah-langkah Penelitian



a) Tahap pemberian perlakuan

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah dengan memberikan perlakuan. Pemberian perlakuan dilakukan dalam dua pertemuan, pada setiap pertemuan, responden melakukan permainan *Word Flow* sebanyak dua putaran, setiap satu putaran permainan berlangsung selama ± 5 menit. Perlakuan tersebut meliputi pemberian pengertian mengenai keterampilan menulis kalimat sederhana kala kini (*présent*), materi tentang kehidupan sekolah (*la vie scolaire*), dan permainan *Word Flow*.

b) Tahap pelaksanaan tes:

Langkah kedua dalam penelitian ini adalah memberikan soal tes kepada responden. Tes diberikan pada pertemuan kedua setelah pelaksanaan tahap perlakuan kedua selesai. Tes ini bertujuan untuk

mengetahui kemampuan menulis kalimat sederhana responden setelah dilaksanakannya perlakuan. Dalam penelitian ini, responden diminta untuk mengerjakan soal tes secara individu sesuai dengan materi dan petunjuk yang telah diberikan. Kemudian peneliti akan mengolah hasil tes dan akan didapatkan hasil berupa data kemampuan responden yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis responden setelah pemberian perlakuan dengan teknik permainan *Word Flow*.

c) Tahap Pemberian Angket

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah pemberian angket. Responden diminta untuk mengisi sebuah angket sesuai mengerjakan soal tes. Dari angket ini akan diketahui bagaimana pendapat responden terhadap penggunaan teknik permainan *Word Flow* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

3.8.3 Tahap Akhir

Tahap ini adalah tahap dimana peneliti telah mendapatkan data dari hasil penelitian di lapangan. Kemudian hasil tersebut diolah menjadi sebuah laporan akhir. Data diolah menggunakan teknik statistik, selanjutnya didapatkan kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah disusun sebelumnya. Menurut Arikunto (2013: 278), peneliti harus melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Verifikasi data

Peneliti mengecek kelengkapan data, seperti identitas sampel, dan jumlah data. Lalu, peneliti memeriksa tes dan angket yang telah diberikan kepada responden.

b) Tabulasi

Pada tahap ini, peneliti merekap dan menelaah isi instrumen (tes dan angket) yang selanjutnya akan diberi skor.

c) Penyekoran data

Peneliti kemudian menilai hasil tes dan angket sesuai struktur atau kategori penilaian pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis. Tes dan angket tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus dan format penilaian yang sesuai.

d) Analisis penelitian data

Data yang telah dihitung dan diperoleh hasilnya tersebut kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan tabel presentase pada sub-bab sebelumnya.

e) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian

f) Mengajukan saran dan rekomendasi