

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

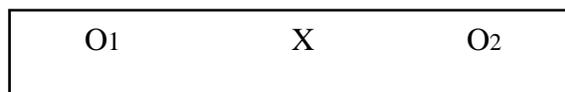
3.1.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2016, p.2), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian praeksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan demikian, maka peneliti ingin mengetahui seberapa jauh penggunaan teknik media permainan *Initial Sound Bingo* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa pada pembelajaran bahasa Perancis.

3.1.2 Desain Penelitian

Menurut Rahmat et al.(2014), metode dipilih sesuai dengan masalah penelitian misal praeksperimen dengan desain penelitian *theone-shot case study* atau *the one-group pretest-posttest design*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *theone-group pretest-posttest desain*, sebagai berikut :



Sugiyono (2012 : 74)

Keterangan :

O1 :Pretest yang diberikan kepada sampel penelitian untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman sebelum dilakukan treatment.

X :Treatment yang dilakukan kepada sampel penelitian, berupa pemberian teknik permainan *Initial Sound Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman.

O2 :Posttest yang diberikan setelah dilakukan treatment kepada sampel penelitian merupakan tes yang berbeda dari test yang diberikan sebelumnya pada saat pretest.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016,p.80) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada bagian ini peneliti menjelaskan populasi yaitu subjek penelitian sebagai responden (Rahmat et al., 2014)

Adapun populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu karakteristik keterampilan membaca pemahaman pembelajaran bahasa perancis pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi tahun ajaran 2017/2018.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2016, p.81). Adapula Rahmat et al., (2014) menyatakan bahwa, sampel penelitian berupa responden yang mewakili populasi yang diteliti. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 3 CIMAH I yang berjumlah 30 orang

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA NEGERI 3 CIMAHI, JL Pasantren No 161 Cimahi.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016, p.38) 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 kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan dari pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah teknik permainan *Initial Sound Binggo* dan variabel terikat nya (Y) adalah keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis siswa kelas XI di SMA NEGERI 3 CIMAHI Tahun Ajaran 2017/2018

Keterkaitan antara variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



(Sugiono, 2016, p.42)

Keterangan :

- X : Media Permainan *Initial Sound Binggo*
- Y : Kemampuan Membaca Pemahaman
- r : Koefisien variabel X terhadap variabel Y (hubungan antara Media Permainan *Initial Sound Binggo* dengan bertambahnya keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis siswa)

Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah teknik permainan *Initial Sound Bingo*, sedangkan yang menjadi variable terikat adalah keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis pada siswa SMA NEGERI 3 CIMAHI tahun ajaran 2017/2018.

3.5 Definisi Operasional

3.5.1 Efektivitas

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya (Danfar, 2009).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan unsur pokok untuk melihat sebuah pengaruh hasil akhir yang sudah direncanakan sebelumnya. Disebut efektif apabila tujuannya tercapai seperti yang sudah direncanakan.

3.5.2 Teknik Permainan

Teknik adalah cara sistematis mengerjakan sesuatu (KBBI, 1995). Iskandarwassid dan Sunendar (2011), Teknik merupakan suatu kiat, siasat, atau penemuan yang digunakan untuk menyelesaikan serta menyempurnakan suatu Tujuan langsung. Sedangkan dalam kamus bahasa Perancis Le Robert de Poche Plus, Dictionnaire de la langue Française (Robert, 398,p.2012) dalam Yuningsih , menyebutkan bahwa « Jeu est activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure » (permainan itu merupakan aktifitas fisik atau mental yang tujuan utamanya untuk kesenangan).

Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik permainan merupakan sebuah cara sistematis untuk menyempurnakan suatu tujuan yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

3.5.3 *Ice Breaking*

Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok (Sunarto, 2012). Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa, *Ice Breaking* merupakan suatu kegiatan di dalam kelas (kegiatan pembelajaran) dengan tujuan untuk memecahkan situasi yang membosankan menjadi lebih bersemangat dan tidak membosankan.

3.5.4 Initial Sound Bingo

Initial Sound Bingo merupakan sebuah permainan yang bisa diterapkan pada Ice Breaking yang dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas untuk memecahkan situasi pembelajaran yang membosankan sehingga menjadi lebih bersemangat. Permainan ini dapat digunakan di dalam pembelajaran bahasa ditingkat pemula, dikarenakan cara bermainnya yang mudah, yaitu hanya dengan cara menyocokkan gambar dengan inisial (awalan nama dari gambar).

Adapula tata cara permainan *Initial Sound Bingo* menurut Bear, D. R., Invernizzi, M., Templeton, S., & Johnston, F. (1999) adalah sebagai berikut:

Procedure:

1. *Each child receives a Bingo board and enough markers to cover spaces. The Bingo boards correspond with the suggested sequence for initial consonant and vowel instruction. There are three Bingo board variations for each level. The Bingo boards progress in difficulty as the teacher introduces new consonant and vowel patterns/sounds.*
2. *Reproduce the Beginning Sound Bingo A-Z Picture Cards. You may wish to copy the pictures on cardstock, paste them to index cards, and/or laminate them. These will become the deck from which the beginning sounds are called aloud during the game. Note that it is important to distinguish between /c/ and /k/ by saying, "/c/ as in cat" or "/k/ as in king."*
3. *The first student(s) with a completely filled horizontal, vertical, or diagonal row wins.*

[Prosedur:

1. Setiap anak menerima papan Bingo dan cukup spidol untuk menutupi ruang. Papan Bingo sesuai dengan urutan yang disarankan untuk awal konsonan dan vokal instruksi. Ada tiga variasi papan Bingo untuk setiap tingkat. Papan Bingo mempunyai tingkat kesulitan seperti yang guru perlihatkan beberapa konsonan dan vokal pola-pola baru / suara.
2. Memperbanyak awalan insial bingo dan juga kartu gambar. Anda mungkin ingin menyalin gambar pada cardstock, tempelkan ke kartu indeks, dan / atau laminasi mereka. Ini akan menjadi dek dari mana suara mulai disebut keras selama pertandingan. Perhatikan bahwa penting untuk membedakan antara / c / dan / k / dengan mengatakan, "/ c / seperti pada kucing" atau "/ k / seperti di Raja."

3. Siswa yang pertama menyelesaikan / benar-benar mengisi penuh secara horizontal, vertikal, atau diagonal adalah pemenangnya.]

3.5.5 Keterampilan Membaca

Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata atau bahasa lisan (Tarigan, 1990, p.7). Pada penelitian ini, yang dimaksud keterampilan membaca adalah keterampilan untuk mendapatkan sebuah makna yang terdapat dalam suatu teks.

3.6 Instrumen Penelitian

Arikunto (2013,p.160) menjelaskan 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 data lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

3.6.1 Tes

Menurut Arikunto (1984) dalam Iskandarwassid dan Sunendar (2011) tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Adapun menurut Nurkanca (1986) dalam Iskandarwassid dan Sunendar (2011) tes merupakan sebuah cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau partisipasi anak tersebut, yang dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa pilhan ganda, menjodohkan, dan isian singkat. Tes ini akan diberikan pada dua sesi, yaitu pretes dan pascates, tes ini digunakan untuk mengetahui perbandingan

kemampuan membaca pemahaman bahasa Perancis siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan dengan teknik permainan *Initial Sound Bingo*.
Dibawah ini merupakan kisi-kisi soal prates dan pascates :

Tabel 3.1

Kisi – Kisi Soal Prates dan Pascates

| Jenis Soal | Jumlah Soal | Bobot Nilai Soal | Alokasi Waktu |
|---------------|-------------|------------------|------------------------|
| Pilihan Ganda | 5 | 1 x 5 = 5 | 2 menit x 5 = 10 menit |
| Menjodohkan | 5 | 1 x 5 = 5 | 2 menit x 5 = 10 menit |
| Isian singkat | 5 | 1 x 5 = 5 | 2 menit x 5 = 10 menit |
| total | 15 | 15 | 30 menit |

Tabel 3.2

Aspek Kopetensi Soal Tes

| Jenis Soal | Jumlah Soal | % |
|---------------|-------------|-----|
| Pilihan Ganda | 5 | 30 |
| Menjodohkan | 5 | 30 |
| Isian singkat | 5 | 40 |
| Total | 15 | 100 |

Nilai standar yang diambil berdasarkan tabel aspek kompetensi soal tes adalah 100. Maka dari itu, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Setelah diperoleh nilai, kemudian nilai dikategorikan menggunakan skala penilaian. Adapun skala yang digunakan oleh peneliti menurut Nurgiantoro (2005 : 339) sebagai berikut:

Table 3.3
Skala Penilaian

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

3.6.2 Angket

Menurut Arikunto (2013), angket atau kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Pada penelitian ini, angket diberikan kepada siswa pada akhir penelitian untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai teknik permainan *Initial Sound Bingo* dalam keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis. Di bawah ini adalah kisi-kisi angket yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 3.4
Kisi – Kisi Angket

| No | Kategori Pertanyaan | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|----|--|--------------|----------------|
| 1 | Pendapat responden tentang bahasa Perancis | 3 | 1,2,3 |
| 2 | Kesulitan responden dalam mempelajari bahasa Perancis | 1 | 4 |
| 3 | Pendapat responden tentang pembelajaran membaca pemahaman bahasa Perancis | 2 | 5, 6, |
| 4 | Kesulitan responden dalam membaca pemahaman bahasa Perancis | 1 | 7 |
| 5 | Upaya siswa dalam mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran | 2 | 8, 9 |
| 6 | Pengertian responden mengenai teknik permainan seperti apa | 4 | 10, 11, 12, 13 |
| 7 | Pendapat responden tentang teknik permainan <i>Initial Sound Bingo</i> | 4 | 14, 15,16, 17 |
| 8 | Kelebihan teknik permainan <i>Initial Sound Bingo</i> | 1 | 18 |
| 9 | Kekurangan teknik permainan <i>Initial Sound Bingo</i> | 1 | 19 |
| 10 | Saran dan kritik responden terhadap penggunaan teknik permainan <i>Initial Sound Bingo</i> agar lebih baik lagi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa Perancis | 1 | 20 |
| | Total | 20 | |

1.6.3 Observasi

Observasi atau disebut pula pengamatan meliputi kegiatan pemuatan terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2013, p.156). Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada observer untuk mengamati serta menilai aktifitas peneliti sebagai guru dan juga aktifitas siswa dalam penerapan permainan *Initial Sound Bingo* selama kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Di bawah ini dijelaskan isi lembar observasi kegiatan siswa dan penitili sebagai guru dalam bentuk tabel:

a. Lembar observasi aktivitas siswa

Tabel 3.5

Format Observasi Aktivitas Siswa

| No | Aspek dan Kriteria Penilaian | Jumlah siswa | Pertemuan pertama | | Petemuan kedua | | Pertemuan ketiga | |
|----|---|--------------|-------------------|-------|----------------|-------|------------------|-------|
| | | | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1 | Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti mengenai teknik permainan <i>Initial Sound Bingo</i> | 30 | | | | | | |
| 2 | Siswa mendengarkan penjelasan peneliti mengenai tujuan dan tahapan pembelajaran yang akan dilakukan | 30 | | | | | | |
| 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>Initial Sound Bingo</i> yang telah diberikan | 30 | | | | | | |
| 5 | Siswa mengungkapkan hasil pembelajaran di dalam kelas | 30 | | | | | | |

(Sumber : Panduan PPL, Kependidikan Upi, 2015, p.30)

b. Lembar observasi aktivitas peneliti

Tabel 3.6

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 siswa | | | | | |
| | c. Antusiasme penampilan dan mimik | | | | | |
| | d. Mobilitas posisi tempat | | | | | |
| 3. | Penguasaan bahan ajar | | | | | |
| | a. Penyajian bahan ajar relevan dengan indicator | | | | | |
| | b. Bahan-bahan pembelajaran disajikan dengan pengalaman belajar yang direncanakan | | | | | |
| | c. Memperlihatkan penguasaan materi | | | | | |
| | d. Mencerinkan keluasaan wawasan | | | | | |
| 4. | Proses pembelajaran | | | | | |
| | a. Kesesuaian penggunaan teknik <i>Initial Sound Bingo</i> dengan tahapan: | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membuat kelompok sesuai barisan ▪ Menunjukkan papan <i>bingo</i> (papan inisial dan papan gambar) ▪ Meminta siswa menjodohkan antara papan inisial dan papan gambar ▪ Kelompok pertama yang mampu menjodohkan papan inisial dan papan gambar dengan penuh baik secara horizontal atau vertikal kemudian menyebutkan “<i>BINGO</i>”, itulah pemenangnya | | | | | |
| | b. Kejelasan dalam menerangkan | | | | | |
| | c. Antusias dalam menanggapi pendapat dan pertanyaan siswa | | | | | |
| | d. Kecermatan dalam memanfaatkan waktu | | | | | |
| 5. | Kemampuan menggunakan teknik permainan <i>Initial Sound Bingo</i> | | | | | |
| | a. Ketepatan saat penggunaan | | | | | |
| | b. keterampilan saat penggunaan | | | | | |
| | c. Membantu kelancaran proses pembelajaran | | | | | |
| | d. Mempehatikan 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, p.25-26)

Komentar :

.....

.....

.....

Keterangan kategori penilaian:

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

3.7 Validitas

Iskandarwassid dan Sunendar (2011), mengatakan uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrumen yang digunakan. Dijelaskan juga bahwa sebuah intrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan apa dapat mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat.

Adapula Sugiyono (2012, p.363) menjelaskan “validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti”. Dijelaskan juga “untuk mengkaji kevalidan instrumen dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*)”, Sugiono (2012, p.125). Pada penelitian ini, untuk mengetahui instrumen ini layak, maka peneliti melakukan uji instrumen atau *expert judgment* kepada dosen tenaga ahli yang terkait.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

3.8.1 Studi Pustaka

Semua penelitian bersifat ilmiah, oleh karena itu semua peneliti harus berbekal teori (Sugiono, 2016,p.85). Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data teoretis yang relevan dengan masalah pada penelitian dan juga sebagai penambah informasi pada penelitian ini.

3.8.2 Tes

Tes yang diberikan pada penelitian ini terdapat dua sesi, yaitu prates dan pasca test dan soal yang diberikan berupa pilihan ganda, menjodohkan dan juga isian singkat. Siswa akan diberikan prates sebelum diberikan perlakuan, prates diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah siswa diberikan prates dan perlakuan, siswa diberikan pasca test. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan. Setelah dilakukan semua tahapan diatas, akan terlihat teknik yang digunakan efektif atau tidak.

3.8.3 Angket

Pada penelitian ini, angket yang diberikan berupa sejumlah pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan juga isian terbuka. Angket ini diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran membaca pemahaman bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Initial Sound Bingo*.

1.8.4 Observasi

Dalam penelitian ini, kegiatan siswa dan peneliti dicatat pada lembar observasi yang sudah disediakan. Lembar observasi yang diberikan terdapat 2 jenis, yaitu satu untuk menilai aktifitas peneliti dan satu lagi untuk menilai aktifitas siswa di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan teknik permainan *Initial Sound Bingo*. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktifitas peneliti dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian ini dilakukan pengolahan data dengan tujuan untuk mengubah data agar lebih mudah dimengerti dan dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian.

3.9.1 Tes

Rumus-rumus yang digunakan peneliti dalam mengolah data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mencari perolehan nilai rata-rata (*mean*) dari prates

$$n \quad \boxed{X = \frac{\sum x}{n}}$$

Keterangan :

X : Rata-rata (*mean*) nilai prates

$\sum x$: Jumlah nilai prates

n : Jumlah sampel

(Nurgiyantoro (2010, p. 219))

2. Mencari perolehan nilai rata-rata (*mean*) dari pascates

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

Keterangan :

Y : Rata-rata (*mean*) nilai pascates

Σy :Jumlah nilai pascates

n :Jumlah sampel

(Nurgiyantoro, 2010, p. 219)

3. Rata- rata dari selisih nilai prates dan pascates

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

Keterangan :

Md : Rata-rata (*mean*) dari selisih prates dan pascates

Σd :Jumlah selisih nilai *variabel y dan x*

n :Jumlah sampel

4. Devia simasing-masing subjek

$$Xd = d - Md$$

Keterangan :

Xd :Deviasi masing-masing subjek

d :Selisih variabel y dan x

Md :Mean dari perbedaan prates dan pascates

5. Mencari selisih antara variabel x dan y

$$d = y - x$$

Keterangan :

d :Selisih variabel y dan x

y :Nilai pascates

x :Nilai prates

6. Taraf signifikasi perbandingan t-hitung dan t-tabel

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

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 : Ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2013, p. 349)

7. Pengujian Hipotesis Kerja (Hk) dari hasil penelitian

Pada uji hipotesis ini, peneliti menentukan signifikansi yang membedakan dua variabel dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Berikut ketentuan perbandingannya:

- Hk : diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.
- Hk : ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

(Adaptasi dari Arikunto, 2013, p.349)

3.9.2 Angket

Untuk meneliti hasil angket, rumus yang digunakan menurut Sudjana (2014: 131) yaitu:

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

Keterangan :

P : Persentase jawaban

f : Frekuensi setiap jawaban dari responden

N : Jumlah responden

100%: Persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

(Sudjana, 2014, p. 131)

Selanjutnya peneliti akan menggunakan tabel interpretasi perhitungan presentasi sebagai berikut:

| Besar Persentase | Interpretasi |
|-------------------------|---------------------|
| 0% | Tidak ada |
| 1% - 25% | Sebagain kecil |
| 26% - 49% | Hamper setengahnya |
| 50% | Setengahnya |
| 51% - 75% | Sebagian besar |
| 76%-99% | Hamper seluruhnya |
| 100% | Seluruhnya |

(Sudjana, 2005, p.253)

3.10 Prosedur Penelitian

3.10.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan kajian pustaka, disini peneliti mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian ini
2. Menyusun proposal penelitian
3. Mengajukan proposal penelitian
4. Membuat instrumen penelitian berupa soal prates dan paca tes, angket, RPP, dan juga lembar observasi
5. Mengajukan surat izin penelitian kepada SMA Negeri 3 Cimahi

3.10.2 Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini, dilakukan beberapa tahap, yaitu:

1. Pemberian Prates

Pretest atau pratest merupakan test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Hal ini dilakukan guna mendapatkan data mentah siswa sebelum diberikan teatment teknik permainan *Intial Sound Bingo*.

2. Pemberian Perlakuan

Pada tahap ini, peneliti memberikan sebuah perlakuan atau *treatment* berupa teknik permainan *Initial Sound Bingo*. Pemberin *treatment* pada tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

3. Pemberian Pascates

Posttest diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan atau *treatment*. Pemberian posttest ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak nya pengaruh setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

4. Pemberian Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah semua tahapan sudah dilakukan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai teknik permainan *Initial Sound Bingo* pada keterampilan membaca pemahaman bahasa Perancis.

3.10.3 Tahap Penutup (Pengolahan data dan Penyimpulan data)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pengolahan data
2. Menganalisis hasil tes
3. Interpretasi data
4. Menyimpulkan hasil tes.