

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Creswell (2008, p.158) memaparkan bahwa terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yaitu: *pre-experimental design*, *true experiments*, *quasi experiments* dan *single-subject designs*. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain pra-eksperimental seperti pernyataan Creswell (2008, p.158) bahwa pada desain pra-eksperimental tidak ada kelas kontrol untuk dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Kemudian lebih lanjut Sugiyono (2016, p.110) mengelompokkan bentuk *pre-experimental design* menjadi beberapa macam, yakni *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*.

Desain yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah desain *one-shot case study*. Dalam penelitian ini *one-shot case study* dilakukan menggunakan tindakan pada suatu kelompok kemudian diberikan satu kali tes pada variabel independen setelah dilakukan intervensi. Adapun skema yang digunakan dalam desain ini digambarkan sebagai berikut :



X : Perlakuan yang diberikan (variabel independen)

O : Tes (variabel dependen)

Peneliti akan memberikan perlakuan kepada objek penelitian yaitu dengan penggunaan teknik permainan detektif dalam pembelajaran berbicara. Untuk membuat penilaian lebih akurat, perlu dilakukan observasi di dalam kelas saat penelitian dilaksanakan. Kemudian di akhir penelitian, objek penelitian akan diberi tes yang terkait dengan teknik permainan detektif yang digunakan dalam pembelajaran berbicara.

3.2 Partisipan

3.2.1 Populasi

Sugiyono(2016, p.117) memaparkan bahwa 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.

Perlunya populasi untuk menjadi objek penelitian, maka peneliti memilih karakteristik siswa kelas X SMA Telkom Bandung.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2016, p.118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya Sugiyono (2016, p.119) juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik sampling. Peneliti memilih *simple random sampling* yang merupakan teknik sederhana. Dikatakan sederhana karena cara pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Namun dalam pengambilan sampel dengan teknik tersebut harus tetap mewakili sampel lain dan tetap teruji validitasnya.

Maka dari itu, peneliti mengambil sampel karakteristik siswa kelas X IPS 2 SMA Telkom Bandung yang berjumlah sebanyak 31 orang untuk penelitian ini.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan peneliti ambil adalah di SMA Telkom Bandung Jl. Radio Palasari, Dayeuhkolot.

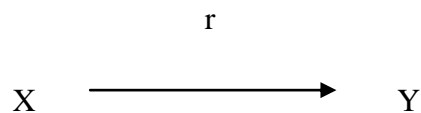
3.2.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016, p.61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneiti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Selanjutnya Sugiyono (2016, p.61) menambahkan bahwa variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas.

Berikut ini ialah variabel bebas dan variabel terikat dari penelitian ini:

- a. Variabel bebas (variabel x) adalah teknik permainan detektif
- b. Variabel terikat (variabel y) adalah berbicara bahasa Perancis.

Jika digambarkan, hubungan antara kedua variabel tersebut adalah sebagai berikut:



Keterangan:

X: teknik permainan detekti

Y: berbicara bahasa Perancis

r: koefisiensi variabel X terhadap variabel Y

Antara X dan Y memiliki keterkaitan.

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006, p.101) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Maka dari itu, berikut adalah instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini.

3.3.1 Observasi

Menurut Sudjana (2011) observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dilakukan saat proses perlakuan berlangsung.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Pengajar pada Pembelajaran Berbicara
Bahasa Perancis Tingkat Dasar Menggunakan Teknik Permainan
Detektif

No	Penampilan Pengajar	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	PENDAHULUAN Kemampuan Membuka Pelajaran a. Menunjukkan antusias menarik perhatian siswa. b. Memotivasi siswa terkait materi pelajaran yang akan diajarkan. c. Mengaitkan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan diberikan. d. Memberi acuan materi ajar yang akan diberikan. e. Menyampaikan rencana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.					
2	KEGIATAN INTI Penguasaan Materi Pelajaran a. Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran. b. Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan iptek, dan kehidupan nyata. c. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat. d. Menyajikan materi secara sistematis, logis (mudah dipahami peserta didik).					
3	Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik a. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. b. Melaksanakan pembelajaran secara runtut dengan menggunakan teknik permainan detektif sebagai berikut: a) Pengajar menjelaskan materi <i>donner l' identité</i> (menyatakan jati diri) serta memberikan contoh dalam kalimat sederhana dan gambar; b) Pengajar memberikan penjelasan tentang teknik permainan detektif pada pembelajaran berbicara bahasa Perancis; c) Pengajar meminta siswa untuk berkelompok, masing – masing kelompok berisi sembilan orang; d) Pengajar meletakkan seluruh kartu permainan di meja dan meminta siswa mengingat seluruh kartu; e) Setelah seluruh siswa melihat dan mengingat semua kartu, pengajar mengambil kartu – kartu tersebut; f) Selanjutnya pengajar mengocok dan mengambil salah satu kartu secara acak; g) Setelah itu pengajar membagikan kartu kepada setiap siswa dan meletakkan kartu kata kunci; h) Kemudian setiap siswa mendapat giliran untuk bertanya kepada siswa lain dalam kelompoknya; i) Setiap siswa harus mengambil kartu kata kunci untuk mengajukan pertanyaan kepada siswa lain; j) Permainan akan berlangsung hingga setiap siswa telah mendapat giliran untuk bertanya; k) Permainan diakhiri setelah siswa berdiskusi dan menentukan kartu apa yang hilang diantara kartu yang mereka miliki. c. Menguasai kelas. d. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual. e. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif (<i>naturant effect</i>). f. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.					

	g. Menunjukkan keceriaan dan antusiasme sehingga tumbuh proses belajar yang efektif. h. Menggunakan bahasa tulis dan lisan yang baik dan benar.					
4	Penerapan Pendekatan Sainifik a. Menumbuhkan kemampuan berinteraksi dan kemampuan bertanya peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. b. Mengkondisikan peserta didik untuk melakukan proses mengamati. c. Memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif belajar (mencoba, menemukan, menyelidiki, menyelesaikan masalah atau melakukan proyek). d. Memfasilitasi peserta didik untuk mengumpulkan/mengeksplor pengetahuan dan informasi. e. Membimbing peserta didik untuk mengasosiasikan (mempelajari proses berpikir yang logis, sistematis dan kontekstual). f. Memfasilitasi peserta didik untuk menyusun dan mengkomunikasikan hasil temuan atau proyek.					
5	Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran a. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber dan media belajar pembelajaran. b. Menggunakan media/sumber pembelajaran yang kontekstual. c. Menghasilkan tampilan media sebagai pesan yang menarik. d. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran. e. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran.					
6	PENUTUP a. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik. b. Melaksanakan penilaian. c. Mengumpulkan hasil kerja sebagai bahan portofolio. d. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas pengayaan.					
Total						

(P2JK, 2018)

Keterangan :

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3: Cukup

4 : Baik

5: Sangat Baik

Tabel 3.2
Lembar Observasi Siswa pada Pembelajaran Berbicara
Bahasa Perancis Tingkat Dasar Menggunakan Teknik
Permainan Detektif

No	Aktivitas Siswa/Responden	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung					
2.	Memperhatikan penjelasan tentang nama pekerjaan, negara dan kewarganegaraan dalam bahasa Perancis secara lisan					
3.	Mengikuti proses pembelajaran					
4.	Mengikuti dan melaksanakan pembelajaran berbicara bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan detektif					
5.	Antusias pada saat penerapan teknik permainan detektif pada pembelajaran berbicara bahasa Perancis					
6.	Menerapkan teknik permainan detektif dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis					
Total						

(P2JK, 2018)

Keterangan :

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3: Cukup
- 4 : Baik
- 5: Sangat Baik

3.3.2 Tes

Menurut Arikunto (2013, p. 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dilakukan setelah responden diberi perlakuan.

Tabel 3.3

KISI – KISI SOAL

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes
1.	- Memahami perintah yang diberikan mengenai menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>) - Menguasai strategi komunikasi lisan dalam ragam bahasa sederhana setara tingkat A1.1 DELF CECRL	Mampu melakukan praktek berbicara mengenai menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>)	X	<i>donner l'identité</i>	Menjawab pertanyaan mengenai jati diri seseorang	Lisan

Adapun rincian tabel di atas adalah sebagai berikut:

1. Jumlah Soal

Dalam tes ini akan terdapat satu soal, mengenai *donner l'identité*.

2. Waktu

Waktu yang diperlukan dalam tes ini sekitar 3-5 menit untuk setiap orang. Jika jumlah responden sebanyak 30 orang maka waktu yang diperlukan sekitar 90-120 menit.

3. Nilai untuk setiap aspek

Terdapat lima aspek penilaian, setiap aspek memiliki 1 sampai dengan 5 poin. Jumlah total maksimal yang bisa diperoleh adalah 50 poin.

Tabel 3.4
FORMAT PENILAIAN TES BERBICARA BAHASA
PERANCIS

No.	Penilaian Aspek Berbicara	Tingkat Pencapaian				
		1	2	3	4	5
1	<i>Correction phonétique: Prononciation</i> (Pelafalan)	1	2	3	4	5
2	<i>Lexique approprié: Vocabulaire</i> (Kosakata)	1	2	3	4	5
3	<i>Structures simples correctes: Grammaire</i> (Tata Bahasa)	1	2	3	4	5
4	<i>Performance globale: fluidité, attitude, vitesse</i> (kelancaran, sikap, kecepatan)	1	2	3	4	5
5	<i>Compréhension: Les informations, la compréhension de la consigne</i> (Informasi dan pemahaman terhadap perintah)	1	2	3	4	5

(Diadaptasi dari : Nurgiyantoro (2010), & Tagliante, (2005))

Tabel 3.5
KOMPONEN PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Poin dan keterangan
1	<i>Prononciation</i> (Pelafalan)	<p>1 = Terdapat banyak kesalahan ucapan sehingga sulit untuk dipahami</p> <p>2 = Pengaruh ucapan asing (daerah) yang memaksa orang mendengarkan dengan teliti, salah ucap yang menyebabkan kesalahpahaman</p> <p>3 = Pengaruh ucapan asing (daerah) dan kesalahan ucapan tidak menyebabkan kesalahpahaman</p> <p>4 = Ucapannya dapat dipahami walaupun terdengar jelas ia memiliki aksen tertentu</p> <p>5 = Ucapan sudah standar</p>
2	<i>Vocabulaire</i> (Kosakata)	<p>1 = Kosakata yang sangat terbatas, tidak tepat dan tidak beragam sehingga membuat pembicaraan tersendat</p> <p>2 = Menggunakan istilah – istilah sederhana dan pembicara sukar mengutarakan pikirannya karena perbendaharaannya kata yang kurang. Percakapan terbatas pada informasi yang sangat mendasar</p> <p>3 = Beberapa pemakaian kata – kata atau istilah kurang tepat tetapi mengganggu pemahaman</p> <p>4 = Pemakaian kata – kata atau istilah terbatas, tetapi tidak membatasi percakapan</p> <p>5 = Pemilihan dan penggunaan kosakata sudah tepat dan beragam</p>
3	<i>Grammaire</i> (Tata Bahasa)	<p>1 = Penggunaan tata bahasa hampir selalu tidak tepat</p> <p>2 = Banyaknya kesalahan dalam struktur kalimat sehingga pembicaraan sulit untuk dimengerti</p> <p>3 = Kadang – kadang terjadi kesalahan dalam penggunaan pola tertentu, tetapi tidak mengganggu pembicaraan</p> <p>4 = Ada sedikit kesalahan struktur kalimat karena tidak berhati – hati</p> <p>5 = Tidak lebih dari dua kesalahan selama berlangsungnya lisan</p>
4	<i>La fluidité, l'attitude, la vitesse</i> (kelancaran, sikap, dan kecepatan dalam berbicara)	<p>1 = Pembicaraan tidak lancar dan banyak diam sehingga pembicaraan tersendat</p> <p>2 = Pembicaraan kurang lancar kecuali untuk kalimat pendek dan telah rutin</p> <p>3 = Pembicaraan kurang lancar, kadang – kadang masih ragu – ragu, dan mengulangi dua kali</p> <p>4 = Pembicaraan lancar hanya sedikit gangguan yang tidak berarti</p> <p>5 = Pembicaraan sangat lancar dan terstruktur</p>
5	<i>Compréhension: Les informations, la comprehension de la consigne</i> (Informasi dan pemahaman terhadap perintah)	<p>1 = Tidak memahami bahasa yang ditulis dalam soal sederhana</p> <p>2 = Mengerti meskipun dengan banyak kesukaran dalam mengikuti apa yang terdapat dalam soal dengan pengulangan yang sering</p> <p>3 = Mengerti soal dalam kecepatan di bawah normal dengan beberapa pengulangan</p> <p>4 = Mengerti soal dalam kecepatan normal meskipun pengulangan kadang – kadang masih perlu</p> <p>5 = Mengerti seluruhnya tanpa kesulitan</p>

3.3.3 Angket

Menurut Sugiyono (2016, p.199) kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Menurut Arikunto (2013, p.194) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal – hal yang ia ketahui.

Setelah dilakukan tes dan observasi, peserta akan diberikan angket untuk diisi guna mendapatkan informasi dari responden.

Tabel 3.6
Kisi – kisi Angket

No	Kategori Pertanyaan	Jumlah Butir	Nomor Butir	%
1	Pendapat responden tentang berbicara bahasa Perancis	1	1	6,7
2	Pendapat responden tentang kesulitan berbicara bahasa Perancis	3	2,3,4	20
3	Pendapat responden tentang permainan dalam pembelajaran	1	5	6,66
4	Pendapat responden tentang media dalam pembelajaran	2	6,7	13,32
5	Pendapat responden tentang permainan <i>the detective games</i>	6	8,9,10,11,12, 13	40
6	Pendapat responden tentang kelebihan permainan <i>the detective games</i>	1	14	6,66
7	Pendapat responden tentang kekurangan permainan <i>the detective games</i>	1	15	6,66
Total		15		100

3.3.4 Validitas dan Reliabilitas

Agar sebuah instrumen dapat dinyatakan layak dan baik untuk digunakan, maka perlu adanya proses pengujian atau validitas. Menurut Sugiyono (2014, p.267) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Sugiyono (2016, p.173) juga mengungkapkan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Kemudian Sugiyono (2016, p.174) memaparkan bahwa instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan eksternal. Validitas internal berarti instrumen yang berupa tes harus memenuhi *construct validity* yang disusun berdasarkan teori yang relevan dan *content validity* yang disusun berdasarkan rancangan/program yang telah ada. Kemudian Sugiyono (2016, p.177) juga menjelaskan bahwa *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.

Sugiyono (2016, p.173) menjelaskan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Maka dari itu peneliti harus melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan instrumen yang validabel dan reliabel yang juga menentukan kevalidan dan kereliabelan suatu penelitian.

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk melakukan validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian peneliti akan menggunakan *construct validity*. Untuk mengetahui instrumen tersebut layak dan baik digunakan atau tidak, peneliti akan meminta pandangan ahli atau *Expert Judgement* untuk pengujian validitas.

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Tahap Persiapan

Berikut adalah langkah – langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tahap persiapan penelitian:

- a. Mencari referensi guna mendukung penelitian yang akan dilakukan;
- b. Membuat proposal penelitian;
- c. Mengajukan proposal penelitian;

- d. Menetapkan pokok bahasan yang sesuai dengan teknik permainan detektif dalam pembelajaran berbicara, kemudian menetapkan waktu pembelajaran;
- e. Membuat instrumen penelitian untuk proses pembelajaran berupa rancangan program pembelajaran, tes berbicara, angket dan lembar observasi;
- f. Mengkonsultasikan instrumen dan menguji validitas serta reliabilitas instrumen kepada tenaga ahli pembimbing.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, langkah – langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pembelajaran dengan menjelaskan materi *donner l' identité* (menyatakan jati diri);
- b. Melakukan perlakuan dengan teknik permainan detektif sesuai dengan pokok bahasan yang telah ditentukan;
- c. Melaksanakan tes;
- d. Memberikan angket.

3.4.3 Tahap Penutup

Pada tahap penutup, langkah – langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengolah data hasil penelitian;
- b. Melakukan distribusi data;
- c. Menganalisis hasil tes;
- d. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

3.5.1. Studi Pustaka

Hasan (2002, p.45) menjelaskan bahwa studi pustaka adalah sebuah kegiatan mendalami, mencermati, menelaah dan mengidentifikasi pengetahuan yang ada dalam kepustakaan, seperti sumber bacaan, buku – buku referensi atau hasil penelitian yang lalu untuk menunjang penelitian.

Studi pustaka dilakukan agar peneliti memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga peneliti paham dan dapat mengerti serta mampu mengembangkan informasi yang telah diperoleh.

3.5.2. Observasi

Menurut Sudjana (2011) observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dilakukan saat proses perlakuan berlangsung.

Pada penelitian ini, lembar observasi digunakan sebagai alat penilaian aktivitas peneliti dan siswa di dalam kelas. Hasil observasi kegiatan peneliti dan siswa kemudian dihitung guna mengetahui tingkat keberhasilan penelitian.

- a. Aktivitas pengajar atau peneliti

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

Keterangan:

Z : Rata – rata tiap item kegiatan pengajar.

N : Banyaknya indikator.

Hasil perhitungan di atas, kemudian digolongkan ke dalam kriteria penilaian aktivitas bagi pengajar atau peneliti sebagai berikut.

- | | |
|-----------------------|----------------------------------|
| $1 \leq x \leq 1.8$ | : Kinerja pengajar sangat kurang |
| $1.8 \leq x \leq 2.6$ | : Kinerja pengajar kurang |
| $2.6 \leq x \leq 3.4$ | : Kinerja pengajar cukup |
| $3.4 \leq x \leq 4.2$ | : Kinerja pengajar baik |
| $4.2 \leq x \leq 5$ | : Kinerja pengajar sangat baik |

- b. Aktivitas siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum Z}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Z : Rata – rata tiap item kegiatan pengajar.

N : Banyaknya indikator.

Hasil perhitungan di atas, kemudian digolongkan ke dalam kriteria penilaian aktivitas bagi siswa sebagai berikut.

$80\% \leq x \leq 100\%$: Peran aktif siswa sangat tinggi (ST)

$60\% \leq x \leq 80\%$: Peran aktif siswa tinggi (T)

$40\% \leq x \leq 60\%$: Peran aktif siswa cukup (C)

$20\% \leq x \leq 40\%$: Peran aktif siswa rendah (R)

$0\% \leq x \leq 20\%$: Peran aktif siswa sangat rendah (SR)

Arikunto (2010, p. 36-37)

3.5.3. Tes

Menurut Arikunto (2006) tes adalah serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sejalan dengan pendapat tersebut Arifin (2010) mengungkapkan bahwa tes adalah suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh anak didik, kemudian pekerjaan dan jawaban itu menghasilkan nilai tentang perilaku anak didik tersebut.

Tes yang akan dilakukan adalah untuk menunjang kemampuan berbicara bahasa Perancis pada siswa kelas X sekolah menengah atas tahun ajaran 2018/2019, SMA Telkom Bandung.

Setelah data diperoleh, peneliti akan menghitung data tersebut untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Untuk mengetahui nilai rata – rata yang telah diperoleh dari hasil tes, peneliti menggunakan rumus dari Nurgiyantoro (2010, p.219) untuk mencari nilai rata – rata (*mean*) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata – rata (*mean*)

$\sum x$: Jumlah total nilai tes berbicara

N : Jumlah responden

3.5.4. Angket

Menurut Sugiyono (2016, p.199) kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket akan diberikan kepada responden setelah penelitian dilaksanakan untuk mengetahui kesan responden terhadap perlakuan yang diberikan dan tes yang dikerjakan dengan teknik permainan detektif dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

Untuk mengolah data hasil angket peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase jawaban

f : Persentase jawaban dari setiap responden

N : Jumlah responden

100% : persentase jawaban

Tabel 3.7

Skala Perhitungan Angket

Besar persentase	Interpretasi
0%	Tidak ada
1 – 25 %	Sebagian kecil
26 – 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51 – 75%	Sebagian besar
76 – 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Arikunto, 2006, p.263)