

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah sistematis. Menurut Masyhuri (2008:151) Metodologi adalah suatu pengkajian dalam memperoleh peraturan-peraturan suatu metode. Jadi, “Metodologi penelitian ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian”. Kemudian menurut Syamsuddin dan Damaianti (2007: 14) “Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan”. Maka dari itu, peneliti harus menentukan metode yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Ekperimen. “Metode penelitian Eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan” (Sugiyono, 2011:72). Suatu penelitian dapat menggunakan desain eksperimen, karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain dapat mempengaruhi proses eksperimen itu.

Terdapat beberapa bentuk dalam desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu: “*Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design*” (Sugiyono, 2011:73).

Desain Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*. Bentuk *Pre-Experimental Designs* ada beberapa macam, yaitu: “*One-Shot Case Study, One-Group Pretest-Posttest Designs, dan Intact-Group Comparison*” (Sugiyono, 2011 : 74). Dari ketiga desain tersebut, peneliti menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Designs* sebagai desain penelitian. Pada desain ini terdapat prates, perlakuan dan pascates pada observasinya. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



$O_1 \ X \ O_2$

Keterangan :

- O_1 :Nilai Prates, observasi dilakukan sebanyak satu kali, yakni dengan memberi tes berbicara dengan teknik permainan cerita berantai dengan tema “*Le Week-End*” untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa sebelum perlakuan.
- X :Perlakuan yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pengajaran berbicara bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan menggunakan media gambar.
- O_2 :Nilai Pascates, observasi dilakukan sebanyak satu kali dengan memberikan tes yang sama pada saat prates, yakni memberi tes berbicara dengan teknik permainan cerita berantai dengan tema “*Le Week-End*” dengan bantuan media gambar untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa setelah perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:80) “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”. Sedangkan menurut Ali (2010:256) “Populasi pada dasarnya merupakan sumber data secara keseluruhan”. Oleh karena itu, populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian.

Peneliti tidak melakukan penyelidikannya pada semua objek tetapi hanya sebagian saja. Sebagian inilah yang disebut dengan sampel. “Sampel adalah bagian yang mewakili populasi, yang diambil dengan menggunakan teknik-teknik tertentu” (Ali, 2010:256). Senada dengan itu, Sugiyono (2011:81) menyatakan “Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

3.2.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah karakteristik keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa semester III Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis, FPBS UPI Bandung yang berjumlah 61 mahasiswa dari dua kelas.

3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah karakteristik keterampilan berbicara bahasa Perancis dari 20 mahasiswa semester III Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Bandung tahun ajaran 2012/2013.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa semester III jurusan pendidikan bahasa Perancis FPBS UPI Bandung tahun ajaran 2012/2013.

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas (variabel X) adalah teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.
- b. Variabel terikat (variabel Y) adalah keterampilan berbicara bahasa Perancis.

Keterkaitan ini variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.

Y : keterampilan berbicara Bahasa Perancis

r : koefisien variabel x terhadap variabel y (hubungan antara efektivitas teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis)

3.5 Definisi Operasional

3.5.1 Efektivitas

Dalam kamus Hasan (284: 2000) “efektivitas / éfektivitas/ keefektifan adalah tugas untuk memantau –proyek”. Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah memantau kebergunaan dan keberhasilan teknik beserta media yang digunakan dalam pembelajaran dimana teknik permainan cerita berantai dengan bantuan media gambar tersebut (variabel bebas) dapat

memberikan pengaruh terhadap pembelajaran berbicara bahasa Perancis (variabel terikat).

3.5.2 Teknik Permainan Cerita Berantai

Teknik dalam hal ini merupakan implikasi dari metode permainan bahasa dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan berbagai sumber buku Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab (2011) dan buku *Jeux et Activités Communicatives dans La Classe de Langue* (1985) permainan cerita berantai merupakan permainan bahasa yang menfokuskan keterampilan berbicara, dimana tes tersebut pengajar hanya melontarkan satu kalimat yang kemudian mahasiswa secara berantai harus meneruskan dan mengembangkan kalimat tersebut dengan kalimat-kalimat lain secara lisan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita.

3.5.3 Gambar

Gambar merupakan media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Gambar dapat menyalurkan pesan kepada yang melihatnya dari yang tergambar dalam gambar tersebut (Sadiman : 1984). Oleh karena itu gambar digunakan dalam penelitian ini untuk membantu memberikan inspirasi, gagasan atau ide kepada mahasiswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan cerita berantai.

3.5.4 Berbicara

Berbicara merupakan cara yang digunakan untuk mengutarakan sesuatu apa yang dilihat, dirasakan, baik dalam hati maupun pikiran (Tarigan : 2008). Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan berbicara disini adalah keterampilan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.

3.6 Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti” (Sugiyono, 2011:92). Pada penelitian ini, untuk membantu mengelola data yang diinginkan peneliti menggunakan dua instrumen, yaitu :

1. Tes

Tes bahasa adalah salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang bersifat abstrak, tidak kasat mata, tidak konkrit, seperti kemampuan berfikir, kemampuan mengingat, serta kemampuan berbicara atau kemampuan menulis dan kemampuan-kemampuan bahasa lain (Djiwandono (2008:15).

Dari tes memperoleh skor yang bersifat kuantitatif yang selanjutnya dapat ditafsirkan dalam tahap evaluasi dengan implikasi subjektif penilai. Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur suatu kemampuan perlu adanya tes. Pada penelitian ini, tes berpusat pada keterampilan berbicara. Tes ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu prates, perlakuan dan pascates. Kegiatan prates diujikan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa semester III tahun akademik 2012/2013 dalam berbicara bahasa Perancis dengan teknik permainan cerita berantai sebelum mendapatkan perlakuan sedangkan pascates

diujikan untuk mengetahui tingkat kemajuan kemampuan berbicara mahasiswa tersebut setelah dilakukan perlakuan tersebut.

2. Angket

Instrumen angket merupakan “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui” (Arikunto, 2006:151).

Dari pernyataan di atas, angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

3.7 Validitas

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen” (Arikunto, 2006:144).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengadakan uji validitas dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing skripsi untuk mengetahui apakah instrumen penelitian tersebut sesuai dengan tujuan penelitian dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis, kemudian peneliti mengajukan *Expert Judgement* kepada para dosen penimbang ahli untuk di evaluasi tingkat kevalidannya.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian ini dengan cara:

3.8.1 Studi Pustaka

Penelitian ini melakukan studi pustaka yang bertujuan untuk mencari, menambah dan juga mengumpulkan informasi-informasi penting yang

berhubungan dengan penelitian melalui berbagai bahan pustaka yang dikemukakan oleh para ahli, baik yang bersumber dari buku, internet ataupun sumber-sumber tertulis lainnya yang terkait dan relevan dengan penelitian.

3.8.2 Tes

Penelitian ini mengadakan tes berbicara kepada mahasiswa semester III tahun ajaran 2012/2013 dengan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar. Peneliti memberikan kriteria penilaian yang diadaptasi dari buku Nurgiyantoro (2010:406) dan Tagliante (2005, 105), berikut kriteria penilaian yang diajukan:

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Tes Berbicara Bahasa Perancis

No	Aspek yang dinilai	Nilai										Skor Max
		0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	5	
1	Kesesuaian isi cerita dengan tema.	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	5	5
2	Kelancaran berbicara	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4		4
3	Kosakata	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3				3
4	Penggunaan tata bahasa yang tepat	0	0,5	1	1,5	2						2
5	Pelafalan	0	0,5	1	1,5	2						2
6	Intonasi	0	0,5	1	1,5	2						2
7	Penggunaan kata sambung / Les Conjonctions de coordination (et, alors, mais, ensuite, etc.)	0	0,5	1	1,5	2						2
Total Skor											20	

(Diadaptasi dari : Nurgiyantoro,2010:406 dan Tagliante, 2005, 136)

Tabel 3.2
Kategori Skor Penilaian

No	Kategori Skor	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Aspek 6	Aspek 7
1	Sangat Baik	4 – 5	3,5 – 4	3	2	2	2	2
2	Baik	2,5 - 3-3,5	2,5 – 3	2,5	1,5	1,5	1,5	1,5
3	Cukup	1,5 – 2	1,5 – 2	1,5-2	1	1	1	1
4	Kurang	0,5 – 1	0,5 – 1	0,5-1	0,5	0,5	0,5	0,5
5	Tidak ada	0	0	0	0	0	0	0

Tabel 3.3
Rincian Kriteria Penilaian Berbicara Bahasa Perancis

No	Aspek yang dinilai	Penjelasan Kriteria Penilaian	Skor	Skor Max
1	Kesesuaian isi cerita dengan tema	Nihil	0	5
		Isi yang disampaikan kurang sesuai dengan tema dan tidak berurutan sehingga cerita tidak berkesinambungan.	0,5-1	
		Isi yang disampaikan kurang sesuai dengan tema namun tepat dalam logika urutan cerita.	1,5-2	
		Isi yang disampaikan cukup sesuai dengan tema namun masih terdapat kerancuan dalam logika urutan cerita.	2,5-3	
		Isi yang disampaikan cukup sesuai dengan tema dan tepat dalam logika urutan cerita sehingga mudah dimengerti.	3,5-4	
		Isi yang disampaikan sangat sesuai dengan tema dan bervariasi serta tepat dalam logika urutan cerita sehingga mudah dimengerti.	4-5	
2	Kelancaran Berbicara	Nihil	0	4
		Informasi yang disampaikan kurang jelas, terbata-bata dan sulit dimengerti karena terlalu banyak diam dan berpikir mau berbicara apa.	0,5	
		Informasi yang disampaikan masih kurang	1	

		jelas, terbata-bata namun cukup dapat dimengerti karena pengucapannya diulang-ulang.		
		Informasi yang disampaikan cukup jelas meskipun masih terbata-bata dan banyak terdiam namun dapat dimengerti karena pengucapannya diulang-ulang.	1,5	
		Informasi yang disampaikan cukup jelas dan tidak terbata-bata meskipun masih sesekali terdiam dan isi yang disampaikan kurang tepat.	2	
		Informasi yang disampaikan cukup jelas tanpa harus berpikir lama dan pengucapannya tidak terbata-bata namun isi yang disampaikan masih kurang tepat.	2,5	
		Informasi yang disampaikan jelas dan tepat meskipun sesekali terdiam.	3	
		Informasi yang disampaikan jelas dan tepat tanpa membutuhkan banyak waktu untuk berpikir.	3,5-4	
3	Kosakata	Nihil	0	3
		Kurangnya kosakata, sehingga pesan kurang tersampaikan.	0,5	
		Kosakata terbatas, sehingga kalimat yang dibentuk sangat sederhana.	1	
		Kosakata yang dimiliki cukup banyak	1,5	
		Menggunakan banyak kosakata namun masih kurang sesuai dengan tema.	2	
		Menggunakan banyak kosakata dan sesuai dengan tema.	2,5	
		Menggunakan banyak kosakata dan sesuai dengan tema sehingga menghasilkan banyak kalimat.	3	
4	Penggunaan tata bahasa yang tepat	Nihil	0	2
		Tata bahasa dan struktur kalimat tidak tertata	0,5	

		dengan baik.		
		Ada kesalahan struktur kalimat atau tata bahasa/ penggunaan keterangan waktu yang salah tidak sesuai dengan urutan cerita sebelumnya.	1	
		Ada sedikit kesalahan struktur kalimat/ tata bahasa hal tersebut nampaknya terjadi karena kurang hati-hati, namun masih dianggap baik.	1,5	
		Tidak ada satupun struktur tata bahasa yang salah dan penggunaan keterangan waktu yang tepat dengan urutan cerita sebelumnya.	2	
5	Intonasi	Nihil	0	2
		Kurang paham terhadap makna suatu kalimat, sehingga intonasi kurang baik.	0,5	
		Cukup baik dalam ber-intonasi	1	
		Dapat berintonasi dengan baik sesuai dengan makna kalimatnya.	1,5	
		Dapat berintonasi dengan baik seperti penutur asli.	2	
6	Pelafalan	Nihil	0	2
		Kesulitan dalam pelafalan sehingga sulit dimengerti.	0,5	
		Pelafalan cukup baik meskipun masih terdapat pengaruh dialek regional (dialek sunda).	1	
		Pelafalan sudah baik	1,5	
		Baik dalam pelafalan seperti penutur asli.	2	
7	Penggunaan kata sambung/ Les Conjonctions de coordination (et, mais, alors, et puis, et ensuite, après, etc.)	Nihil	0	2
		Menggunakan kata sambung padahal tidak diperlukan. Atau sebaliknya tidak menggunakan kata sambung padahal diperlukan.	0,5	
		Penggunaan kata sambung yang tidak tepat saat menyambungkan kalimat.	1	
		Penggunaan kata sambung yang kurang tepat.	1,5	
		Penggunaan kata sambung yang tepat.	2	

Untuk mengelola data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

1. Mencari nilai rata-rata (mean) nilai prates (O1):

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

Keterangan :

\bar{X} : Rata-rata (mean)

$\sum \bar{x}$: Jumlah seluruh nilai prates

n : Banyaknya subjek

2. Mencari nilai rata-rata (mean) nilai pascates (O2):

$$\bar{Y} = \frac{\sum \bar{y}}{n}$$

Keterangan :

\bar{Y} : Rata-rata (mean)

$\sum \bar{y}$: jumlah seluruh nilai pascates

n : Banyaknya subjek

3. Menghitung taraf signifikasi perbedaan dan *mean* dengan jalan menghitung nilai t (t-hitung), untuk menghitung efektivitas teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis dengan rumusnya :

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

keterangan:

d : $Y-X$

Md : *Mean* dari perbedaan antara prates dan pascates

xd : Deviasi masing-masing subjek ($d-Md$)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : subjek dalam sampel

$d.b$: Derajat kebebasan (ditentukan dengan $N-1$)

1) Mean deviasi Prates dan Pascates

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

2) Deviasi subjek

$$Xd = d - Md$$

3) Derajat kebebasan

$$d.b = N - 1$$

4. Untuk mengetahui hasil dari penelitian ini, penelitian melakukan uji hipotesis kerja (H_k),

H_k : terdapat perbedaan yang signifikan antara prates dan pascates

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

H_k : diterima apabila $t\text{-Tabel} > t\text{-hitung}$

H_k : ditolak apabila $t\text{-Tabel} < t\text{-hitung}$

(Arikunto, 2006 : 306)

3.8.3 Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada mahasiswa semester III tahun ajaran 2012/2013 yang mengikuti tahap prates, tahap perlakuan, dan tahap pascates pada teknik permainan cerita berantai dengan media gambar. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis. Jumlah pertanyaan angket sebanyak 20 butir. Adapun kisi-kisi angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket

No	Aspek yang diamati	Nomor soal	Jumlah nomor soal	%
1	Minat mahasiswa terhadap Bahasa Perancis	1, 2	2	10
2	Minat mahasiswa terhadap keterampilan berbicara bahasa perancis	3, 4	2	10
3	Kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran berbicara	5, 6	2	10
4	Teknik permainan yang digunakan dalam pembelajaran berbicara	7, 8	2	10
5	Pendapat mahasiswa terhadap pembelajaran berbicara dengan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.	9,10, 11, 12,	4	20
6	Kesulitan penerapan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.	13	1	5
7	Peran media gambar dalam teknik permainan cerita berantai.	14	1	5
8	Pendapat mahasiswa terhadap pembelajaran berbicara setelah menggunakan teknik bercerita berantai dengan media gambar	15, 16, 17,	3	15
9	Apa kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik bercerita berantai dengan media gambar	18, 19	2	10
10	Saran untuk perbaikan penggunaan teknik bercerita berantai dengan media gambar dalam berbicara bahasa Prancis	20	1	5
Jumlah keseluruhan pertanyaan		20	20	100

Data yang dianalisis selain data tes yaitu data angket. Dalam mengolah data dari hasil angket, peneliti menggunakan persentasi dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

F : frekuensi alternatif jawaban

n : Jumlah responden

100% : persentasi

Interpretasi perhitungan persentase

Besar persentase

Interpretasi

0 %

Tidak ada

1 % - 25 %

Sebagian kecil

26% - 49%

Hampir setengahnya

50 %

Setengahnya

51% - 75%

Sebagian besar

76% - 99%

Pada umumnya

100%

Seluruhnya

(Arikunto, 2006 : 263)

3.9 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan dan penyimpulan data, adapun penjelasannya sebagai berikut:

3.9.1 Persiapan Pengumpulan Data

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah kajian pustaka berupa pengumpulan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian dari berbagai sumber sebagai acuan untuk melakukan penelitian, kemudian menyusun proposal dan instrumen penelitian berupa tes, angket, gambar serta menkonsultasikan kepada Dewan Pembimbing skripsi dan kemudian menguji validitas instrumen tersebut melalui penilaian para dosen penimbang ahli (*Expert Judgement*).

3.9.2 Pelaksanaan Eksperimen

Pada tahap pelaksanaan eksperimen dimulai dengan tahap prates, tahap perlakuan, dan tahap pascates sebagai upaya untuk membantu pembelajaran berbicara bahasa Perancis. berikut Skenario Pembelajaran dalam penelitian ini secara rinci, sebagai berikut :

1) Prates

Kegiatan Pembelajaran:

1) Kegiatan awal (5 menit)

- Peneliti membuka pembelajaran.
- Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Peneliti memberikan penjelasan langkah-langkah pelaksanaan

Teknik Permainan Cerita Berantai.

2) Kegiatan inti (30 menit)

- Mahasiswa berbicara bahasa Perancis dengan Teknik Permainan Cerita Berantai dengan tema “*Le Week-End*”.

3) Kegiatan akhir (5 menit)

- Peneliti memberikan penjelasan untuk pelaksanaan perlakuan dan pascates pada pertemuan berikutnya.
- Peneliti menutup pembelajaran.

Evaluasi : Laporan secara lisan berupa rekaman permainan cerita berantai mahasiswa.

2) Perlakuan

Kegiatan pembelajaran :

1) Kegiatan awal (5 menit)

- Peneliti membuka pembelajaran.
- Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti (35 menit)

Peneliti memberikan perlakuan */treatment* berupa penjelasan lanjutan sekaligus mengulas kembali materi sebelumnya mengenai teknik permainan cerita berantai, sebagai berikut :

- Peneliti menjelaskan langkah-langkah melakukan teknik permainan cerita berantai dengan bantuan media gambar.

- Peneliti menjelaskan penggunaan kata sambung berupa *et...*, *ensuite...*, *mais...*, *puis...*, *après ça...*, *alors... etc.*
- Menjelaskan *QQOQCCP pour « Qui fait quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Combien ? Et pourquoi ? »* untuk mengembangkan kalimat menjadi cerita.

3) Kegiatan akhir (5 menit)

- Peneliti memotivasi mahasiswa untuk berbicara bahasa Perancis dengan teknik bercerita berantai dengan media gambar

3) Pascates

Kegiatan Pembelajaran:

1) Kegiatan awal (5 menit)

- Peneliti menjelaskan intruksi berbicara bahasa Perancis dengan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.

2) Kegiatan inti (30 menit)

- Mahasiswa berbicara bahasa Perancis dengan teknik permainan cerita berantai dengan tema “ *Le Week-End*” dengan media gambar, sesuai dengan materi yang telah diberikan pada saat *treatment*.

3) Kegiatan akhir (10 menit)

- Pemberian instrumen tambahan berupa angket.
- Peneliti menutup pembelajaran.

Evaluasi : Laporan secara lisan berupa rekaman cerita berantai mahasiswa.

3.9.3 Pengolahan dan Penyimpulan Data

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan dalam pengelolaan dan penyimpulan data, sebagai berikut; pertama verifikasi data, yaitu dengan memeriksa kelengkapan jumlah data, rekaman dan pengisian angket yang di isi oleh responden/mahasiswa. Kedua tabulasi data, yaitu data yang telah diperoleh berupa rekaman dan tulisan kemudian di rekap. Ketiga penilaian data, yaitu dilakukan dengan menggunakan kategori penilaian yang telah dibuat dan ditetapkan sebelumnya. Dan terakhir menghitung semua hasil data untuk menentukan hipotesisnya kemudian mengambil kesimpulan.