

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk melakukan penelitian sehingga tujuan penelitiannya tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Surakhmad (1989 : 131) yaitu:

“Metode penelitian adalah cara utama yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara utama itu digunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajaran ditinjau dari tujuan penyelidikan serta dari situasi penyelidikan”.

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang diambil dalam suatu penelitian meliputi; pengumpulan, penyusunan dan penganalisisan serta penginterpretasikan data sehingga peneliti dapat memecahkan masalah penelitian tersebut secara sistematis.

Beberapa aspek yang harus termasuk di dalamnya meliputi metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, sampel penelitian dan teknik pengolahan dan analisis data.

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Kuasi eksperimen merupakan metode eksperimen yang melakukan pengontrolan terhadap satu variable saja yaitu variable yang dipandang paling dominan. Sebagaimana dikatakan Ali (1992:15) bahwa : “Kuasi

eksperimen hampir mirip dengan eksperimen sebenarnya, perbedaannya terletak pada penugasan random, melainkan dengan menggunakan kelompok-kelompok yang sudah ada”. Rancangan eksperimen kuasi ini memiliki kesepakatan praktis antara eksperimen kebenaran dan sikap asih manusia terhadap bahasa yang ingin kita teliti.

Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004 : 44), yaitu :

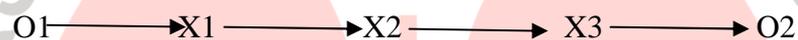
“Dalam penelitian eksperimen, situasi kelas sebagai tempat mengkondisi perlakuan tidak memungkinkan pengontrolan yang demikian ketat seperti dikehendaki dalam eksperimen sejati. Oleh karena itu perlu dicari atau dilakukan desain eksperimen dengan pengontrolan yang sesuai dengan kondisi yang ada (situasional). Desain tersebut adalah desain eksperimen semu (kuasi eksperimen)”.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Arikunto (1998:101) membedakan variabel menjadi dua yaitu variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas, atau independent variabel (X), dan variabel akibat yang disebut variabel tak bebas, variabel tergantung, variabel terikat, atau dependent variabel (Y). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu model pembelajaran *cooperative learning type Team Games Tournament* dan hasil belajar siswa.

### 3.2 Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini digunakan desain “*One Group Pre-test dan Post-test design*”. Model ini merujuk pada pengulangan terhadap subjek. Sebelum subjek mendapatkan perlakuan dilakukan pengukuran dengan pretes. Setelah itu subjek mendapat perlakuan dari peneliti. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh perlakuan itu, dilakukan pengukuran dengan postes. Subjek penelitian ditempatkan ke dalam satu kelompok kelas.

Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut :



Keterangan :

O1 : Prates, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan.

X1 : Perlakuan pertama yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pengajaran bahasa Prancis dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type TGT*

X2 : Perlakuan kedua yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pengajaran bahasa Prancis dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type TGT*

X3 : Perlakuan ketiga yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa pengajaran bahasa Prancis dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type TGT*

O2 : pasca tes, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan.

### 3.3 Definisi Operasional

#### 1. Penggunaan

Menurut Depdikbud (1991) yaitu proses, cara, pembuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian. Penggunaan dalam definisi operasional ini adalah cara atau proses menggunakan sesuatu agar dapat menjadi efektif dan efisien.

2. *Cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang bersifat student center, artinya dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif. (<http://wijayalabs.wordpress.com/2008/04/22/model-model-pembelajaran/>). Slavin dalam Widiharto, (2004 : 16) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok -kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.
3. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dalam pembelajarankooperatif. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok - kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing - masing.

(Pembelajaran%20Kooperatif%20Tipe%20Teams-Games-Tournaments%20(TGT)%20%20%20C2%AB%20Ipotes.htm)

4. Menurut Tarigan ( 1985: 117) menulis berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan.

### **3.4 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.4.1 Populasi penelitian**

Dalam melakukan penelitian, seorang peneliti harus mengetahui secara jelas populasi yang merupakan keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Objek tersebut bisa berupa manusia, peristiwa maupun gejala-gejala yang terjadi. Menurut Sugiyono (2004:72), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Populasi dapat diartikan seluruh sumber yang mengungkapkan dan memberikan informasi yang berguna bagi masalah yang diteliti. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Sudjana dan Ibrahim (2002 :84) yang menyatakan bahwa “Populasi adalah seluruh sumber data yang memungkinkan memberikan informasi yang berguna bagi masalah penelitian”. Populasi penelitian menurut Arikunto (1998:115) adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Hadi (1984:70) populasi penelitian adalah seluruh individu yang akan dikenai sasaran generalisasi dan sampel-sampel yang akan diambil dalam suatu penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh karakteristik kemampuan menulis Bahasa Prancis siswa kelas 1 SMK Negeri 3 Bandung yang berjumlah 60 orang.

### **3.4.2 Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Sampel penelitian menurut Suharsimi (1998:117) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel penelitian dipilih sesuai dengan data yang dapat mengungkapkan informasi penelitian sehingga penentuan dari sampel harus sekiranya memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang sama dengan populasi.

Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih oleh peneliti adalah karakteristik kemampuan menulis Bahasa Prancis siswa kelas 1 SMK Negeri 3 Bandung program studi Akuntansi yang berjumlah 30 orang.

### **3.5 Instrument Penelitian**

Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrument yang digunakan, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrument. Instrument penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti di dalam melakukan penelitiannya untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk mengumpulkan beberapa data yang akan digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan instrument-instrument penelitian sebagai berikut :

### 3.5.1 Tes

Menurut Sudjana (2001 : 100) bahwa “Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu secara tertulis, lisan ataupun perbuatan.”

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 1998 : 47).

Untuk menilai hasil dari tes tersebut, peneliti menggunakan skala penilaian dari Nurgiantoro (1995 : 399), sebagai berikut :

**Tabel III. 2**

#### **Standar Skala Penilaian**

<b>Skala penilaian</b>	<b>Penjelasan</b>
11-12	Baik sekali
9-10	Baik
6-8	Cukup
3-5	Kurang

**Tabel III.3**

#### **Kisi-kisi penilaian**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>skala</b>			
1. Pilihan kosakata	1	2	3	4
2. Ejaan	1	2	3	4
3. Struktur bahasa	1	2	3	4

Tabel III.4

## Pilihan kosa kata

No.	Deskripsi	skor
1.	Pemakaian kata-kata dan istilah sangat tepat dan beragam	4
2.	Pemakaian kata-kata dan istilah sangat tepat tetapi tidak beragam	3
3.	Beberapa pemakaian kata/istilah kurang tepat tetapi tidak mengganggu pemahaman	2
4.	Beberapa pemakaian kata/istilah tidak tepat dan mengganggu pemahaman	1

Tabel III.5

## Pilihan Ejaan

No.	Deskripsi	skor
1.	Tidak ada kesalahan ejaan	4
2.	Ada sedikit kesalahan ejaan yang tidak terlalu penting dan hal tersebut terjadi karena tidak berhati-hati	3
3.	Ada beberapa kesalahan ejaan dan selalu pada ejaan yang sama	2
4.	Ada banyak sekali kesalahan ejaan yang menunjukkan ketidaktahuan	1

Tabel III.6

## Pilihan Struktur Bahasa

No.	Deskripsi	skor
1.	Tidak ada satupun kesalahan struktur bahasa	4
2.	Ada kesalahan struktur bahasa tetapi secara umum dianggap	3
3.	Cukup banyak kesalahan struktur bahasa tapi masih dapat dipahami	2
4.	Terdapat banyak kesalahan struktur bahasa dan tidak dipahami	1

### 3.5.2 Angket

Dalam penelitian ini menggunakan angket dalam pengumpulan data. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang

pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Tujuan digunakan angket dalam penelitian ini adalah untuk mengungkap kemampuan belajar siswa baik sebelum diberikan treatment maupun sesudah treatment.

Hadjar (1999:184-188) menggolongkan angket menjadi empat yaitu angket terbuka dan tertutup, skala, daftar cek, dan bentuk rangking. Arikunto (1998:140-141) menggolongkan angket sebagai berikut:

- a. Berdasarkan cara menjawab dibedakan menjadi dua yaitu angket terbuka dan angket tertutup.
- b. Berdasarkan dari jawaban yang diberikan dibedakan menjadi dua yaitu angket langsung dan angket tidak langsung.
- c. Dipandang dari bentuknya dibedakan menjadi empat yaitu angket pilihan ganda, isian, check list, dan rating scale.

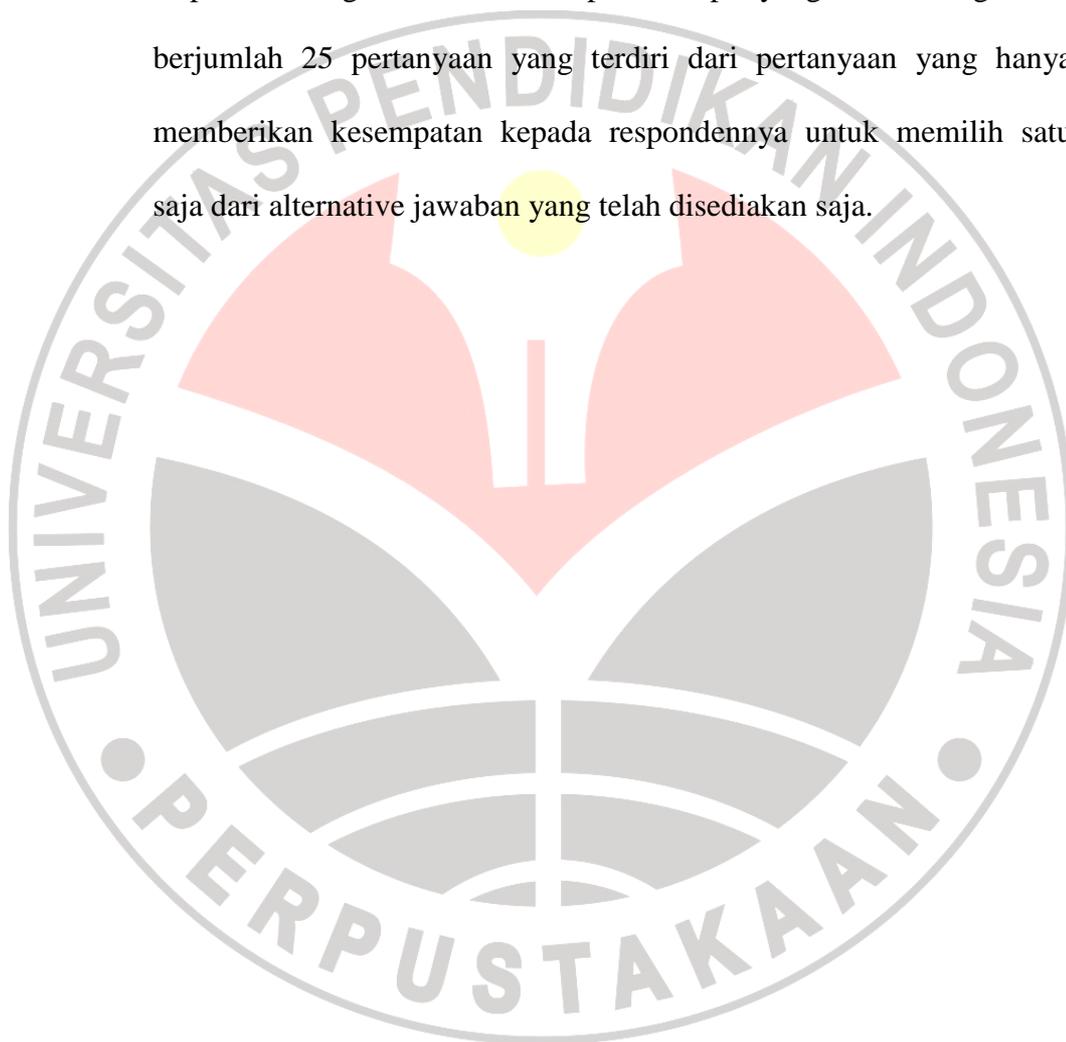
Angket merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari reponden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal lain yang ia ketahui (Arikunto, 1998 : 140).

Sudjana dan Ibrahim (2002 :103) menyatakan :

“Angket atau kuesioner digunakan sebagai salah satu alat pengumpul data dalam penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan pendapat, aspirasi, harapan, persepsi, keinginan, keyakinan, dan lain-lain dari individu atau reponden”.

Penggunaan angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup dimana responden hanya akan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, data angket diambil secara langsung dari responden. Angket disebarakan kepada sampel yang diteliti. Angket ini berjumlah 25 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan yang hanya memberikan kesempatan kepada respondennya untuk memilih satu saja dari alternative jawaban yang telah disediakan saja.



Angket tersebut disusun dengan kisi-kisi sebagai berikut :

**Table III.7**

**Kisi-kisi Angket**

Nomor pertanyaan	Tipe pertanyaan
No. 1 s/d 5	Pertanyaan mengenai pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis sebelum menggunakan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe TGT</i> .
No. 6 s/d 13	Pertanyaan mengenai pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis sebelum menggunakan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe TGT</i> mencakup 4 keterampilan bahasa.
No. 14 s/d 19 dan 24	Pertanyaan mengenai pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis setelah menggunakan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe TGT</i> .
No. 20 s/d 23	Pertanyaan mengenai pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis sesudah menggunakan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe TGT</i> mencakup 4 keterampilan berbahasa.
No. 25	Pertanyaan mengenai langkah-langkah penggunaan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe TGT</i> di dalam proses belajar mengajar.

### 3.6 Teknik Penelitian

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok

(Arikunto, 1998 : 47).

## 2. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal lain yang ia ketahui (Arikunto, 1998 : 140).

Sudjana dan Ibrahim (2002 :103) menyatakan :

“Angket atau kuesioner digunakan sebagai salah satu alat pengumpul data dalam penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan pendapat, aspirasi, harapan, persepsi, keinginan, keyakinan, dan lain-lain dari individu atau responden”.

Penggunaan angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup dimana responden hanya akan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti.

## **3.7 Rencana dan Skenario Pembelajaran**

### **3.7.1 Rencana Pembelajaran**

Penyusunan rencana pembelajaran dimaksudkan agar setiap guru dapat memperkirakan setiap tindakan apa yang akan dilakukan pada waktu pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian isi materi dapat tersampaikan dengan baik dan sistematis, terarah, dan tujuan dapat tercapai secara optimal. Berikut ini akan dipaparkan mengenai rencana pembelajaran.

### **3.7.2 Skenario Pembelajaran**

Prosedur pembelajaran merupakan acuan atau pedoman bagi guru apabila akan melakukan proses belajar mengajar di kelas.

a. *Teams Games Tournament* (TGT)

Prosedur pembelajaran dalam melaksanakan model TGT adalah sebagai berikut:

**Tabel III. 8**  
**Skenario Pembelajaran Metode TGT**

No.	Guru	Siswa
1. Tahap awal	Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa	
	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pokok materi perkenalan dan memotivasi siswa untuk belajar dengan memberikan pertanyaan “ <i>Bonjour</i> ” dan “ <i>Comment allez-vous?</i> ”	Siswa diminta menyimak
	Membagi siswa ke dalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Dan membagikan kartu identitas kepada setiap siswa. Contoh: kelompok A yang terdiri dari 6 orang mendapatkan kartu: A1,A2,A3,A4,A5 dan,A6 A1: untuk siswa pintar sekali A2: untuk siswa pintar A3: untuk siswa sedang A4: untuk siswa sedang A5: untuk siswa rendah A6: untuk siswa rendah sekali	Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya/per kelompok. Dan memasang kartu identitas.
2. Tahap Inti	Presentasi di kelas. Guru menyampaikan materi mengenai perkenalan,	Siswa diminta untuk menyimak dan

	diantaranya <i>bonjour, bonsoir, bonne nuit</i> , mengkonjugasikan <i>etre, avoir</i> dan akhiran <i>-er</i> dan lainnya dengan metode ceramah.	memperhatikan secara seksama penjelasan mengenai materi pelajaran. Dan posisi duduk masih dengan kelompoknya masing-masing. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang diajarkan.
	Setelah menyampaikan materi pelajaran guru memberikan latihan kepada siswa. Siswa diberikan soal latihan	Siswa mengerjakan latihan soal dan mendiskusikannya dengan teman dalam satu kelompoknya.
	Guru mempersilahkan siswa yang beridentitas A1,B1,C1,D1,E1,dan F1 untuk menempati meja turnamen-1. Dan A2,B2,C2,D2,E2,dan F2 menempati meja turnamen-2. Begitu seterusnya, hingga seluruh meja turnamen terisi penuh. Dan membagikan kartu soal dan karu jawaban ke setiap meja turnamen.	Siswa menempati meja turnamen sesuai dengan kartu identitas yang mereka miliki.
	Guru menjelaskan mengenai aturan dari turnamen akademik: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa yang mendapat giliran pertama membacakan kartu soal.</li> <li>2. Siswa kedua menjawab soal tersebut.</li> <li>3. Siswa ketiga, jika mempunyai jawaban yang berbeda boleh “menantang” siswa kedua.</li> <li>4. Jika siswa ketiga tidak “menantang” maka kesempatan “menantang” ada pada siswa keempat.</li> <li>5. Siswa terakhir bertugas membacakan kartu jawaban.</li> <li>6. Siswa yang menjawab benar boleh mengambil kartu soal</li> </ol>	Siswa melakukan turnamen akademik. Siswa yang mendapatkan giliran pertama membacakan kartu soal nomor 1 untuk dijawab oleh siswa yang mendapatkan giliran kedua. Apabila siswa ketiga memiliki jawaban lain, dia boleh “menantang” siswa yang mendapatkan giliran pertama. Tetapi jika siswa ketiga tidak memiliki jawaban lain, maka kesempatan menantang ada pada siswa yang mendapatkan

	<p>untuk disimpan sebagai skor. Selama siswa melakukan turnamen akademik, guru mengawasi siswa atau membantu siswa apabila ada siswa yang kesulitan atau belum paham mengenai turnamen akademik.</p>	<p>giliran berikutnya (siswa keempat) dan begitu seterusnya. Kartu jawaban dibacakan oleh siswa yang mendapatkan giliran terakhir. Setiap siswa yang menjawab benar, maka ia akan menyimpan kartu soal.</p>
	<p>Setelah semua soal selesai dijawab, guru melakukan perhitungan skor dari kartu soal yang dimiliki siswa. Dan mempersilahkan siswa yang memiliki kartu soal paling banyak untuk pindah ke meja turnamen yang tingkatannya lebih tinggi (misalnya dari meja turnamen-2 ke meja turnamen-1). Dan siswa yang mendapatkan kartu soal paling sedikit pindah ke meja turnamen yang tingkatannya lebih rendah dari meja turnamen sebelumnya (misalnya dari meja turnamen-4 ke meja turnamen-5). Siswa yang mempunyai skor tertinggi pada meja yang tingkatannya tertinggi, posisinya tidak dapat digeser lagi. Begitupun siswa yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen yang tingkatannya paling rendah, tidak dapat digeser lagi.</p>	<p>Siswa melakukan bumper atau perpindahan meja turnamen sesuai dengan skor yang dimiliki.</p>
	<p>Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban berikutnya ke setiap meja turnamen. Dan mengawasi siswa pada saat melakukan turnamen akademik berikutnya.</p>	<p>Siswa melakukan turnamen akademik yang kedua.</p>
	<p>Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban berikutnya ke setiap meja turnamen. Dan mengawasi siswa pada saat</p>	<p>Siswa melakukan turnamen akademik yang kedua.</p>

	melakukan turnamen akademik berikutnya.									
3. Tahap penutup	Setelah turnamen akademik kedua selesai, guru mempersilahkan siswa untuk kembali kepada kelompoknya masing-masing.	Siswa kembali ke kelompoknya sambil membawa kartu soal yang mereka peroleh selama turnamen akademik.								
	Guru menghitung skor setiap kelompok dengan cara menghitung kartu soal yang dimiliki oleh setiap kelompok.									
	Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok, untuk menentukan kelompok mana yang memiliki nilai tertinggi. <b>Kriteria Penghargaan Kelompok</b>									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> <th>kriteria</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nilai &gt; 50</td> <td>Tim Super</td> </tr> <tr> <td>45 &lt; Nilai &lt; 50</td> <td>Tim Hebat</td> </tr> <tr> <td>40 &lt; Nilai &lt; 45</td> <td>Tim Baik</td> </tr> </tbody> </table>	Nilai	kriteria	Nilai > 50	Tim Super	45 < Nilai < 50	Tim Hebat	40 < Nilai < 45	Tim Baik	
Nilai	kriteria									
Nilai > 50	Tim Super									
45 < Nilai < 50	Tim Hebat									
40 < Nilai < 45	Tim Baik									
	Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa menyimak kesimpulan yang diberikan oleh guru.								

### 3.6 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus-rumus tertentu untuk menghitung hasil tes dan angket.

Teknik pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut :

### 3.6.1 Tes

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

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

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

Keterangan :

$\bar{X}$  = rata-rata  
 $\sum X$  = jumlah total nilai prates  
 $N$  = jumlah peserta prates

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

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

Keterangan :

$\bar{Y}$  = rata-rata  
 $\sum Y$  = jumlah total nilai pascates  
 $N$  = jumlah peserta pascates

(Nurgiantoro, 1995 : 355)

3. Menghitung taraf signifikansi perbedaan dan mean dengan jalan menghitung  $t$  ( $t$ -hitung), untuk menghitung efektivitas model

Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*

(TGT) dalam pembelajaran bahasa Prancis dengan rumusnya :

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

keterangan :

d	: y-x
Md	: <i>Mean</i> dari perbedaan prates dan pascates
Xd	: Deviasi
X <sup>2</sup> d	: Kuadrat deviasi
Σ X <sup>2</sup> d	: Jumlah kuadrat deviasi
N	: Subjek pada sampel
Db	: Derajat kebebasan (Ditentukan dengan N-

1)

(Arikunto, 1998 : 263)

4. Mean deviasi prates dan pascates

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

5. Deviasi subjek

$$Xd = d - Md$$

6. Derajat kebebasan

$$d.b = N - 1$$

7. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, maka dilakukan pengujian hipotesis yaitu hipotesis kerja ( $H_K$ ) dan hipotesis ( $H_O$ ), sebagai berikut :

$H_K$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dan pascates.

$H_O$  : Tidak terdapat yang signifikan nilai prates dan pascates.

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

$H_K$  diterima apabila  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$

$H_K$  ditolak apabila  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$

### 3.6.2 Angket

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket dengan cara menghitung jumlah keseluruhan responden yang memilih jawaban yang tersedia, kemudian jumlah tersebut diubah ke dalam bentuk persentase dengan cara sebagai berikut :

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

n

keterangan : f : Frekuensi alternatif jawaban

n. : Jumlah siswa

100% : Persentase

Tabel III.9

## Interpretasi Perhitungan Pesentase

Besar Persentase	Interprestase
0 %	Tidak Ada
1% - 25 %	Sebagian Kecil
26 % -49%	Hampir Setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Sebagian Besar
76% - 99%	Pada Umumnya
100%	Seluruhnya

(Arikunto : 1998, 265)

**3.8 Validitas**

Menurut Arikunto (1998 : 103), “Validitas tes adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahiban suatu instrumen.”

Menurut Nurgiantoro, (1995 : 103), bahwa :

“Kesahiban tes terlihat bila alat tersebut mempunyai kesesuaian dengan tujuan dan deskripsi bahan pelajaran yang diajarkan. Untuk mengetahuinya, alat tes tersebut dapat dikonsultasikan dan dievaluasikan kepada orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan(*expert judgement*)”.

Berdasarkan pendapat tersebut, sebelum memberikan tes kepada siswa, terlebih dahulu alat tes dikonsultasikan kepada pengajar bidang studi Bahasa Prancis di SMK Negeri 3 Bandung, dan dosen tenaga ahli penimbang Program Pendidikan Bahasa Prancis UPI. Kemudian, penulis meminta pertimbangan kepada tim ahli penimbang (*expert judgement*) untuk menilainya.

