

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Temuan**

Pada penelitian ini, penulis mengobservasi permainan teka teki silang dalam mengurangi kejenuhan dan peran media teka teki silang dalam meningkatkan perbendaharaan verba Bahasa Prancis dari 25 mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis angkatan 2016 Tahun Akademik 2017/ 2018 yang terhimpun pada salah satu kelas Bahasa Prancis Madya semester III. Dalam penyajian data, penulis memakai kode untuk menggantikan identitas 25 mahasiswa tersebut dengan kode Responden 1 sampai dengan Responden 25. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga kerahasiaan identitas seluruh responden.

##### **4.1.1 Peran Media Permainan Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Perbendaharaan Verba Bahasa Prancis**

Untuk menjawab rumusan masalah pertama dalam penelitian ini, digunakan instrumen penelitian berupa tes, sehingga dapat diketahui kemampuan mahasiswa *pretest* ‘sebelum’ dan *posttest* ‘sesudah’ menggunakan permainan teka teki silang.

###### **a. Hasil Tes (*Pretest* dan *Posttest*)**

Hasil *pretest* dan *posttest* mahasiswa yang telah dilaksanakan diberikan dalam Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Nilai Pretest dan Posttest Mahasiswa**

NO.	NAMA	HASIL TES		GAIN (SELISIH NILAI)
		<i>PRETEST</i>	<i>POSTTEST</i>	
1.	Responden 1	41,6	60	18,4
2.	Responden 2	41,6	50	8,4
3.	Responden 3	58,3	50	-8,3
4.	Responden 4	66,6	95	28,4
5.	Responden 5	41,6	60	18,4
6.	Responden 6	33,3	60	26,7
7.	Responden 7	16,6	35	18,4
8.	Responden 8	58,3	85	26,7
9.	Responden 9	0	35	35
10.	Responden 10	58,3	95	36,7
11.	Responden 11	16,6	35	18,4
12.	Responden 12	66,6	55	-11,6
13.	Responden 13	5,0	80	30
14.	Responden 14	5,0	80	30
15.	Responden 15	41,6	85	43,4
16.	Responden 16	58,3	60	1,7
17.	Responden 17	66,6	45	-21,6
18.	Responden 18	33,3	70	36,7
19.	Responden 19	8	50	42
20.	Responden 20	41,6	80	38,4
21.	Responden 21	41,6	65	23,4
22.	Responden 22	25	75	50
23.	Responden 23	16,6	70	53,4
24.	Responden 24	58,3	95	36,7
25.	Responden 25	8	0	-8
<b>NILAI RATA-RATA</b>		36,33	62,8	26,47

Berdasarkan Tabel 4.1, sebagian besar hasil *pretest* dan *posttest* mahasiswa mengalami peningkatan. Dibuktikan dari *mean* nilai *pretest* mahasiswa sebesar 36,33, sementara *mean* nilai *posttest* mahasiswa sebesar 62,8, terdapat peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* dengan selisih nilai rata-rata atau *mean* peningkatannya sebesar 26,47.

Dari perhitungan *pretest* dan *posttest* pada Tabel 4.1 menunjukkan terdapat peningkatan nilai mahasiswa setelah menggunakan permainan teka teki silang kosakata verba pada pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Maka, permainan teka teki silang kosakata verba dinyatakan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis mahasiswa. Data ordinal nilai diberikan pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Data Ordinal Nilai**

Huruf Mutu	Golongan Kemampuan	Nilai Angka
A	Sangat Baik	80-100
B	Baik	65-79
C	Cukup	55-64
D	Kurang	45-54
E	Gagal	0-44

(Hasan, 2008, hal.21)

Kemudian, data ordinal nilai pada Tabel 4.2 dikaitkan dengan jumlah mahasiswa berdasarkan hasil yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui frekuensi di masing-masing golongan. Perhitungan frekuensi hasil *pretest* mahasiswa diberikan pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Frekuensi Nilai *Pretest* Mahasiswa**

No	Nilai Angka	Jumlah Mahasiswa	Golongan Kemampuan	Persentase
1	80-100	0	Sangat Baik	0%
2	65-79	3	Baik	12%
3	55-64	5	Cukup	20%
4	45-54	2	Kurang	8%
5	0-44	15	Gagal	60%

Berdasarkan Tabel 4.3, dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata verba bahasa Prancis masih sangat minim. Ditemukan 15 mahasiswa menempati posisi gagal, 2 mahasiswa menempati posisi kurang, 5 mahasiswa menempati posisi cukup, sedangkan yang menempati posisi baik hanya sebanyak 3 mahasiswa. Tidak terdapat mahasiswa yang menempati posisi sangat. Selanjutnya, frekuensi hasil *posttest* mahasiswa diberikan dalam Tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Frekuensi Nilai *Posttest* Mahasiswa**

No	Nilai Angka	Jumlah Mahasiswa	Golongan Kemampuan	Persentase
1	80-100	9	Sangat Baik	36%
2	65-79	4	Baik	16%
3	55-64	5	Cukup	20%
4	45-54	3	Kurang	12%
5	0-44	4	Gagal	16%

Dari hasil Tabel 4.4, dapat diketahui terdapat peningkatan penguasaan kosakata verba bahasa Prancis pada mahasiswa, antara *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut dibuktikan dari, banyaknya mahasiswa yang menempati posisi sangat baik dibanding golongan lainnya yakni sebanyak 9 mahasiswa,

golongan baik sebanyak 4 mahasiswa, golongan cukup sebanyak 5 mahasiswa, golongan kurang sebanyak 3 mahasiswa. Sementara pada golongan gagal, terdapat 4 mahasiswa.

#### **b. Uji Normalitas**

Menurut Sudarmanto (2013) uji normalitas berfungsi sebagai membuktikan normal tidaknya suatu data sekaligus prasyarat dalam melakukan analisis parametrik. Pada penelitian ini, uji normalitas dihitung menggunakan *software* SPSS 16 *for windows* dengan rumus *one sample kolmogrov smirnov* di mana menurut Trihendradi (2009, hal. 168) “berfungsi untuk membuktikan nul hipotesis suatu sampel atas distribusi tertentu dengan menemukan perbedaan terbesar (nilai absolut) antar dua fungsi kumulatif, data dan secara teori matematika”. Hasil perhitungan uji normalitas dengan rumus *One-sample Kolmogorov Smirnov* diberikan dalam Tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		25	25
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	35.9600	62.8000
	Std. Deviation	2.17897E1	2.27340E1
Most Extreme Differences	Absolute	.164	.095
	Positive	.140	.078
	Negative	-.164	-.095
Kolmogorov-Smirnov Z		.821	.477
Asymp. Sig. (2-tailed)		.511	.977

a. Test distribution is Normal.

Pada Tabel 4.5, ditunjukkan nilai *Asymp. Sig* pada data *pretest* adalah 0,511, sementara pada data *posttest* sebesar 0,977. Menurut Hasan (2008) data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih besar dari taraf nyata (0,05 atau 5%). Maka dari itu, kedua data yang digunakan pada penelitian ini dapat dinyatakan berdistribusi normal karena melampaui nilai signifikan (> 0,05).

### c. Uji T

Menurut Darmawan (2014, hal. 180) “t-test berfungsi untuk mengevaluasi perbedaan antara efek”. Pada umumnya, teknik analisis yang dipakai adalah membandingkan dua kelompok dan mengindikasikan perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut secara statistik. Pada penelitian ini, untuk memperoleh hasil perbandingan tersebut, maka digunakan rumus *paired*

*samples* (uji T dengan sampel berpasangan) dengan menggunakan *software* SPSS 16 *for windows*. Sebagaimana dipaparkan oleh Trihendradi (2009, hal. 115), “*paired-sample t-test* adalah pengukuran pada subjek yang sama untuk melihat pengaruh atau perlakuan tertentu, ukuran sebelum maupun sesudah mengalami perlakuan tertentu”. Hasil perhitungan uji T diberikan pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Hasil Uji T**

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	35.96	25	21.790	4.358
	Posttest	62.80	25	22.734	4.547

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-26.840	24.413	4.883	-36.917	-16.763	-5.497	24	.000

Dari Tabel 4.6 diketahui  $t_{hitung}$  adalah 5,497. Selanjutnya, nilai tersebut akan dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf nyata atau signifikan 5% (0,05). Taraf untuk df 24 adalah sebesar 2,064, sehingga dapat dinyatakan  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$  yaitu  $5,497 > 2,064$ . Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes sebelum dan

sesudah perlakuan sehingga media teka teki silang berperan signifikan dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis. Daftar  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada Lampiran 11 : nilai- nilai dalam distribusi  $t$ , halaman 81.

#### **4.1.2 Penggunaan Permainan Teka Teki Silang Kosakata Verba dalam Mengurangi Kejenuhan**

Pada penelitian ini, data mengenai permainan teka teki silang dalam mengurangi kejenuhan dijawab dengan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa angkatan 2016, setelah *posttest* dilakukan di kelas Bahasa Prancis Madya B. Hasil persentase kuesioner yang telah dihitung ditunjukkan pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Hasil Persentase Kuesioner**

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN (NILAI)					SKOR
		SS (5)	S (4)	RR (3)	TS (2)	STS (1)	
1.	Teka teki silang mampu memacu mahasiswa berpikir kritis	10	13	2	-	-	108
	Persentase	40%	52%	8%	-	-	
2.	Proses mempelajari kosakata dengan menggunakan teka teki silang lebih menyenangkan	6	13	4	1	1	97
	Persentase	24%	52%	16%	4%	4%	
3.	Teka teki silang ini lebih mengasah kemampuan kosakata bahasa Prancis karena menggunakan kosakata lain untuk menjelaskan jawabannya	4	20	3	-	-	103
	Persentase	16%	80%	12%	-	-	
4.	Media permainan teka teki silang mampu menambah kosakata baru	8	15	1	1	-	105
	Persentase	32%	60%	4%	4%	-	
5.	Permainan teka teki silang dapat digunakan di mana dan kapan saja	5	16	3	1	-	100
	Persentase	20%	64%	12%	4%	-	
6.	Sangat mudah memainkan permainan teka teki silang	5	7	8	5	-	87
	Persentase	20%	28%	32%	20%	-	
7.	Permainan teka teki silang membantu melawan rasa bosan dan menimbulkan gairah belajar	3	18	3	1	-	98
	Persentase	12%	72%	12%	4%	-	
8.	Teka teki silang membuat saya tertantang, menstimulasi untuk terus memainkannya	6	18	1	-	-	105
	Persentase	24%	72%	4%	-	-	
9.	Saya lebih menyukai media permainan teka teki silang daripada soal konvensional (metode yang digunakan pengajar pada umumnya)	5	10	10	-	-	91
	Persentase	20%	40%	40%	-	-	
10.	Hasil belajar saya mengalami peningkatan setelah menggunakan permainan teka teki silang	2	7	15	1	-	85
	Persentase	8%	28%	60%	4%	-	-
<b>TOTAL SKOR</b>							979

Pendataan hasil persentase kuesioner mahasiswa, diperoleh menggunakan teknik menghitung persentase frekuensi masing-masing jawaban. Berikut rumus perhitungan hasil kuesioner menurut Riduan (2011, hal. 94-95):

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor total : jumlah responden yang memilih X pilihan angka skor

Skor kriteria : nilai tertinggi X jumlah item X jumlah responden

$$\begin{aligned} P &= \frac{979}{5 \times 10 \times 25} \times 100\% \\ &= \frac{979}{1250} \times 100\% \\ &= 78,32 \% \end{aligned}$$

**Tabel 4.8 Kriteria Interpretasi Skor**

Jumlah Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Kuat
61%-80%	Kuat
41%-60%	Cukup
21%-40%	Lemah
0%-20%	Sangat Lemah

(Riduan, 2011, hal 89)

Dari perhitungan data kuesioner, didapatkan hasil sebesar 78,32 %. Pada Tabel 4.8, diketahui bahwa skor 78,32% terletak pada 61%-80% atau pada kriteria kuat. Oleh sebab itu, permainan teka teki silang ini dinyatakan sebagai media permainan yang dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran kosakata verba

bahasa Prancis sekaligus membuktikan bahwa teka teki silang dapat dimanfaatkan untuk metode dan media pembelajaran perbendaharaan bahasa Prancis di kelas.

## **4.2 Pembahasan**

Pada sub bab ini, temuan-temuan yang telah dipaparkan sebelumnya dibahas secara mendalam.

### **4.2.1 Peran Media Permainan Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Perbendaharaan Verba Bahasa Prancis**

Untuk mengetahui peran media permainan teka teki silang dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis dapat dibuktikan dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa pada Tabel 4.1. Terdapat selisih *mean* antara nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 26,47, serta terdapat perbedaan jumlah frekuensi antara nilai *pretest* dan *posttest* yang sebagian besar mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam hasil tes.

Berdasarkan Tabel 4.3, dapat dibuktikan kemampuan mahasiswa dalam penguasaan kosakata verba bahasa Prancis masih sangat minim. Ditemukan 15 mahasiswa menempati posisi gagal, 2 mahasiswa menempati posisi kurang, 5 mahasiswa menempati posisi cukup, sedangkan yang menempati posisi baik hanya sebanyak 3 mahasiswa. Hasil perhitungan tersebut meningkat, jika dibandingkan dengan Tabel 4.4 di mana terdapat 9 mahasiswa menempati golongan sangat baik, 4 mahasiswa menempati golongan baik, 5 mahasiswa menempati golongan cukup, 3 mahasiswa menempati golongan kurang. Sementara, pada golongan gagal sebanyak 4 mahasiswa.

Pada Tabel 4.3 dan 4.4, dibuktikan bahwa mahasiswa yang memperoleh golongan sangat baik meningkat dari yang tidak ada menjadi 9 mahasiswa, mahasiswa yang mendapat golongan baik juga meningkat dari 3 menjadi 4 mahasiswa, mahasiswa yang mendapat golongan cukup tidak mengalami perubahan atau tetap sebanyak 5 mahasiswa, mahasiswa yang mendapat golongan kurang meningkat dari 2 menjadi 3 mahasiswa. Sebaliknya, penurunan drastis terletak pada golongan gagal yaitu dari 15 menjadi 4 mahasiswa saja.

Peningkatan perbendaharaan dapat dibuktikan dengan hasil uji T. Hasil uji T sebagaimana terletak pada Tabel 4.6 menerangkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$  yaitu  $5,497 > 2,064$ . Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan sehingga dapat dinyatakan media teka teki silang berperan penting dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis. Maka, dapat dikemukakan bahwa media permainan teka teki silang adalah permainan yang efektif sebagai metode maupun media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis. Nilai- nilai dalam  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada halaman 81 Lampiran 11 : nilai- nilai dalam distribusi t.

#### **4.2.2 Penggunaan Permainan Teka Teki Silang Kosakata Verba dalam Mengurangi Kejenuhan**

Pada Tabel 4.7 mengenai hasil persentase kuesioner, didapatkan hasil sebesar 78,32%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa permainan teka teki silang kosakata verba adalah media pembelajaran yang dapat

mengurangi kejenuhan pada mahasiswa dalam mempelajari kosakata verba. Hal tersebut diperkuat dari jawaban pada butir-butir pertanyaan pada kuesioner :

### **1. Teka teki silang mampu memacu mahasiswa berpikir kritis**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 40%, “setuju” sebanyak 52%, dan “ragu-ragu” sebanyak 8%. Sebagian besar mahasiswa menjawab setuju karena permainan teka teki silang kosakata verba melibatkan kosakata lain untuk menjelaskan kosakata yang dimaksud pada kolom petunjuk jawaban dan pertanyaan yang berhasil dijawab memberikan clue/kata kunci, sehingga menstimulan mahasiswa untuk berpikir kritis.

### **2. Proses mempelajari kosakata dengan menggunakan teka teki silang lebih menyenangkan**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 24%, “setuju” sebanyak 52%, “ragu-ragu” sebanyak 16%, serta “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju” masing-masing sebanyak 4%. Mahasiswa memilih jawaban setuju dikarenakan media teka teki silang adalah media yang baru dipraktikkan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mahasiswa antusias dan tertantang menggunakan media ini untuk mempelajari kosakata.

### **3. Teka teki silang ini lebih mengasah kemampuan kosakata bahasa Prancis karena menggunakan kosakata lain untuk menjelaskannya**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 16%, “setuju” sebanyak 80%, dan “ragu-ragu” sebanyak 12%. Hampir seluruh mahasiswa menjawab setuju, karena media ini mengharuskan mahasiswa

mengerti setidaknya satu kata yang tersedia pada petunjuk jawaban sebab kosakata pada petunjuk jawaban merupakan definisi harfiah yang mengandung sinonim dari jawaban yang dimaksud. Dengan tujuan, perbendaharaan dapat diukur dan menyesuaikan dengan kebutuhan.

#### **4. Media permainan teka teki silang mampu menambah kosakata baru**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 32%, “setuju” sebanyak 60%, dan “ragu-ragu” maupun “tidak setuju” masing-masing sebanyak 4%. Sebagian besar mahasiswa menjawab setuju karena petunjuk jawabannya merupakan definisi harfiah yang berisikan baik sinonim, indera yang terlibat, maupun ciri-cirinya, sehingga media ini dapat membantu meningkatkan perbendaharaan mahasiswa.

#### **5. Permainan teka teki silang dapat digunakan di mana dan kapan saja**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 20%, “setuju” sebanyak 64%, “ragu-ragu” sebanyak 12% dan “tidak setuju” sebanyak 4%. Mahasiswa memilih jawaban setuju karena permainan ini praktis dan mudah dibawa ke mana saja serta tidak terbatas dalam lingkup kelas atau ruangan saja. Permainan dapat digunakan kapan saja dan mampu mengisi waktu luang mahasiswa agar lebih bermanfaat.

#### **6. Sangat mudah memainkan permainan teka teki silang**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 20%, “setuju” sebanyak 28%, dan “ragu-ragu” sebanyak 32% dan “tidak setuju” sebanyak 20%. Mahasiswa memilih setuju karena mahasiswa tersebut telah menguasai banyak kosakata. Sedangkan, mahasiswa memilih ragu-ragu dan tidak setuju karena perbendaharaan yang dimiliki masih sangat terbatas dan belum mencapai standarisasi, dapat dibuktikan dari hasil rubrik penilaian strategi teka teki silang dan frekuensi nilai treatment mahasiswa yaitu sebagian besar mahasiswa memperoleh hasil cukup, kurang dan perlu bimbingan. Untuk hasil lengkap, dapat dilihat pada Lampiran 3-4 : rubrik *pretest, treatment dan posttest* dan frekuensi nilai *treatment* mahasiswa, halaman 66-68.

#### **7. Permainan teka teki silang membantu melawan rasa bosan dan menimbulkan gairah belajar**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 12%, “setuju” sebanyak 72%, dan “ragu-ragu” sebanyak 12% dan “tidak setuju” sebanyak 4%. mahasiswa memilih setuju karena metode ini melibatkan seluruh siswa untuk mengekspresikan pikirnya secara individual, dengan demikian tidak ada mahasiswa yang mendominasi seperti metode tanya jawab yang lazim digunakan dalam kelas. Dalam permainan ini juga dibutuhkan pemikiran yang kritis untuk menemukan kata kunci/ *clue* yang dimaksud dan jawaban tersebut harus menyesuaikan kolom yang tersedia.

#### **8. Teka teki silang membuat saya tertantang, menstimulasi untuk terus memainkannya**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 24%, “setuju” sebanyak 72%, dan “ragu-ragu” sebanyak 4%. Mahasiswa memilih setuju karena jika

mahasiswa berhasil menjawab satu saja pertanyaan tersebut, maka akan membantu kolom jawaban yang lain sehingga mahasiswa terdorong untuk terus memainkannya.

**9. Saya lebih menyukai media permainan teka teki silang daripada soal konvensional (metode yang digunakan pengajar pada umumnya)**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 20%, “setuju” sebanyak 40%, dan “ragu-ragu” sebanyak 40%. Mahasiswa memilih setuju karena metode ceramah maupun tanya jawab yang acap kali digunakan oleh pengajar membuat sebagian mahasiswa merasa tidak percaya diri. Mahasiswa memilih ragu-ragu karena mahasiswa baru pertama kali menggunakan permainan teka teki silang dalam mempelajari kosakata verba bahasa Prancis, sehingga masih ragu untuk menggunakannya lagi.

**10. Hasil belajar saya mengalami peningkatan setelah menggunakan permainan teka teki silang**

Hasil persentase mahasiswa yang memilih “sangat setuju” sebanyak 8%, “setuju” sebanyak 28%, “ragu-ragu” sebanyak 60% dan “tidak setuju” sebanyak 4%. Mahasiswa memilih setuju karena seluruh rangkaian tes menggunakan kosakata sehari-hari, tetapi petunjuk jawaban pada teka teki silang menggunakan kosakata lain dalam penjelasannya sehingga perbendaharaan dapat meningkat. Mahasiswa menjawab ragu-ragu karena mahasiswa tidak yakin terhadap jawaban yang telah diisi. Sedangkan, mahasiswa memilih tidak setuju karena, masih terdapat mahasiswa yang belum mencapai standarisasi. Untuk hasil lengkap, dapat dilihat pada Lampiran 4: frekuensi nilai *treatment* mahasiswa, halaman 68.