

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk menjawab suatu pertanyaan atau masalah, tentu saja dibutuhkan sebuah metode serta desain yang tepat demi terwujudnya maksud dari penelitian tersebut. Berikut adalah pemaparan mengenai metode serta desain penelitian yang digunakan oleh peneliti kali ini :

##### 3.1.1 Metode Penelitian

Secara umum, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2008, hlm. 3). Sedangkan, menurut Sukmadinata (2006, hlm. 52) “Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi”, adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi.

Bentuk metode eksperimen kuasi pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, hanya saja terdapat perbedaan pada kelas kontrol. Metode yang merupakan pengembangan dari eksperimen murni ini, hanya dilakukan pada satu kelas eksperimen saja, karena berbagai alasan yang membuat pelaksanaan penelitian pada kelas kontrol di lapangan yang sulit untuk dilaksanakan.

##### 3.1.2 Desain Penelitian

Di samping itu, penelitian ini pun digunakan dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* atau prates-pascates satu kelompok.

*One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut :

$O_1$  : nilai prates

X : *treatment*

$O_2$  : nilai pascates

$O_1XO_2$

Tahap-tahap dalam melakukan tes penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1)  $O_1$ (Prates) untuk mengukur variabel terkait sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)

- 2) X (*Treatment*) perlakuan dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV) pada materi yang berhubungan dengan *La Famille*.
- 3) O<sub>2</sub> (Pascates) untuk mengukur variabel terkait setelah diberikan perlakuan (*treatment*)

Perlakuan (*treatment*) merupakan proses yang dilakukan untuk mengajarkan materi yang diujikan. Dalam penelitian ini penulis sengaja dan secara sistemik mengadakan perlakuan untuk kemudian mengamati hasil atau akibat dari perlakuan tersebut.

Perlakuan tersebut dilakukan sebanyak dua kali dengan tujuan agar media yang diujicobakan telah dipahami oleh responden penelitian dan materi yang didapat oleh siswa telah cukup untuk dilakukan tes akhir. Setelah perlakuan sesuai dengan yang direncanakan baru kemudian dilakukan tes akhir atau pascates.

## 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Berikut adalah deskripsi populasi serta sampel pada proses penelitian kali ini :

### 3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2008, hlm. 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Maka dari itu, berdasarkan pernyataan tersebut yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan menyimak siswa kelas XISMA Negeri 6 Kota Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016.

### 3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2008, hlm. 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini berjumlah 35 orang siswa (karakteristik kemampuan menyimak) dari kelas XISMA Negeri 6 Kota Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016.

### 3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan digunakan peneliti sebagai tempat berlangsungnya suatu kegiatan penelitian adalah bertempat di SMA Negeri 6 kota Cimahi, Jl.Melong Raya No.172 Cijerah. 40534.

### 3.4 Variabel Penelitian

“Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2008, hlm. 60). Sedangkan Ali (1992, hlm. 26) menambahkan bahwa : “ variabel dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu variabel sebab dan variabel akibat. Variabel sebab adalah variabel yang diasumsikan menjadi penyebab munculnya variabel lain, sedangkan variabel akibat adalah variabel yang kemunculannya diasumsi disebabkan oleh variabel sebab”.

Menurut Sugiyono (2008, hlm. 38) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel terbagi kedalam dua jenis, yaitu :

- a. Variabel Independen : variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
- b. Variabel Dependen : variabel ini sering disebut sebagai *output*, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

(Sugiyono, 2008, hlm. 39)

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang akan di teliti, adapun variabel sebab pada penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV) karya Thierry Perrot dan variabel terikatnya adalah keterampilan menyimak bahasa Perancis siswa. Kedua hal tersebut akan menjadi fokus penelitian karena seperti yang dikemukakan oleh Ali (1992, hlm. 26) bahwa :

“hubungan antara kedua jenis variabel itulah yang menjadi objek dilakukannya suatu penelitian”.

### **3.5 Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap permasalahan penelitian yang diangkat oleh peneliti, maka peneliti memberikan definisi operasional agar dapat menggambarkan maksud dari permasalahan yang dikaji. Adapun sebagai berikut :

#### **1). Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Menurut Rosch (dalam Darmawan, 2011, hlm. 32) multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Houghton (dalam Sumarno, 2011) mendefinisikan multimedia sebagai bentuk komunikasi multi bentuk dengan menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Mc.Cormik (dalam Darmawan, 2011, hlm. 32) yang mengatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Hal ini juga meliputi pengertian yang dikemukakan oleh Robin dan Linda (dalam Darmawan, 2011, hlm. 32) yang menyebutkan bahwa multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan video.

Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran itu. Siswa dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Komunikasi antara media dan siswa dapat berjalan dua arah. Komponen komunikasi dalam media interaktif berbasis komputer adalah manusia sebagai pengguna dan komputer (perangkat lunak).

Menurut Seels dan Glasgow (2008, hlm. 16) , Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video dan suara, tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif. Respon dari siswa tersebut dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian.

#### **2). Flash (AudioVisual)**

Mira Savira Renita, 2017  
*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (FLASH AUDIOVISUAL)  
 DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
 PERANCIS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Flash merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan *software* Macromedia Flash 8.0 yang berisikan materi tentang pokok bahasan Perangkat Lunak Pengolah Angka (Microsoft Excel 2007).

Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Wirawan Istiono (2006, hlm. 13) menyatakan bahwa :

*Flash* adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, movie, *game*, menu interaktif dan pembuatan aplikasi-aplikasi web.

### 3). Keterampilan Menyimak

Tarigan (2008, hlm. 28) menjelaskan :

“Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi/pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ingatan atau bahasa lisan”.

Keterampilan menyimak dalam penelitian kali ini adalah suatu proses kegiatan mendengarkan pada audio yang diperdengarkan serta visual yang diperlihatkan melalui sebuah media, yakni Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV) karya Thierry Perrot, yang di desain secara khusus untuk dapat menunjang pada proses kegiatan belajar siswa di dalam kelas, khususnya dalam pembelajaran menyimak bahasa asing seperti bahasa Perancis.

## 3.6 Instrumen Penelitian

### 3.6.1 Tes

Menurut Arikunto (2002, hlm. 127) : “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bekal yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Mira Savira Renita, 2017  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (FLASH AUDIOVISUAL)  
 DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
 PERANCIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua kali tes, yaitu :

1. Prates : tes yang dilakukan pada awal penelitian sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa.
2. Pascates : tes yang dilakukan di akhir penelitian setelah diberikannya perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir yang dimiliki siswa.

Sebelum melaksanakan tes, peneliti terlebih dahulu merumuskan kisi-kisi soal dan materi yang akan diberikan kepada siswa. Adapun uraiannya sebagai berikut :

### Kisi-kisi Soal Tes Bagian 1

Tema	Bentuk Tes	Jumlah Soal	Nomor Soal	Alokasi Waktu/Soal	Bobot Nilai/Soal	%
<i>La Famille</i>	Tes Melengkapi	10	1	2 menit	1 poin	4
			2			8
			3			12
			4			16
			5			20
			6			24
			7			28
			8			32
			9			36
			10			40

**Tabel 3.1**

### Kisi-kisi Soal Tes Bagian 2

Tema	Bentuk Tes	Jumlah Soal	Nomor Soal	Alokasi Waktu/Soal	Bobot Nilai/Soal	%
<i>La Famille</i>	Tes Benar atau Salah ( <i>Vrai ou Faux</i> )	10	1	2 menit	1 poin	4
			2			8
			3			12
			4			16
			5			2
			6			24
			7			28
			8			32
			9			36

Mira Savira Renita, 2017  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (FLASH AUDIOVISUAL)  
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
PERANCIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			10			40
--	--	--	----	--	--	----

**Tabel 3.2**

**Kisi-kisi Soal Tes Bagian 3**

Tema	Bentuk Tes	Jumlah Soal	Nomor Soal	Alokasi Waktu/Soal	Bobot Nilai/Soal	%
<i>La Famille</i>	Tes Melengkapi	5	1	10 menit	5 poin	4
			2			8
			3			12
			4			16
			5			20

**Tabel 3.3**

**Kisi-kisi Keseluruhan Soal Tes**

Tema	Nomor Soal	Jumlah Soal	%
Tes Melengkapi Bagian 1	1 – 10	10	40
Tes Benar atau Salah	1 – 10	10	40
Tes Melengkapi Bagian 2		5	20
<b>JUMLAH</b>		25	100

**Tabel 3.4**

**Kriteria Nilai**

Nilai	Keterangan
85 – 100	Sangat Baik
75 – 84	Baik

Mira Savira Renita, 2017  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (FLASH AUDIOVISUAL)  
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
PERANCIS**

60 – 74	Cukup
40 – 59	Kurang
0 – 39	Sangat Kurang

**Tabel 3.5**

### **3.6.2 Lembar Observasi**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa Lembar Observasi yang bertujuan sebagai data untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV). Lembar Observasi yang digunakan adalah Lembar Observasi untuk siswa serta Lembar Penilaian untuk Media. Adapun Lembar Observasi tersebut dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah ini :

#### **Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa (%)	Keterangan
1.	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti mengenai media audio-visual yang akan dipakai		
2.	Siswa serius mendengarkan penjelasan peneliti mengenai tujuan dan tahapan pembelajaran yang akan dilakukan		
3.	Setelah dibagi ke dalam kelompok siswa berinteraksi dengan baik		
4.	Siswa berbagi dan mengemukakan pendapat mengenai materi pada media audio-visual yang diberikan		
5.	Siswa mengungkapkan hasil pembelajaran di depan kelas		

(Purnamasari, 2014:41)

**Tabel 3.6**

#### **Lembar Penilaian Media**

Mira Savira Renita, 2017  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (FLASH AUDIOVISUAL)  
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
PERANCIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Terfokus dengan jelas pada tujuan			
2.	Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa			
3.	Relevan dengan tujuan kurikulum dan sasaran belajar			
4.	Format penyajiannya memotivasi			
5.	Terbukti efektif (pada saat uji coba lapangan)			
6.	Sajian gambar/grafik menarik minat siswa			
7.	Materi yang disajikan dalam media menarik perhatian siswa			
8.	Membantu dalam memotivasi minat belajar siswa			
9.	Suasana pembelajaran kondusif dan tidak membosankan			
10.	Cara penggunaannya sangat mudah untuk siswa			

(Arsyad, 2011 : 183)

**Tabel 3.7**

### 3.6.3 Angket

Terdapat beberapa langkah dalam penyusunan angket sebagai berikut :

- 1) Merumuskan kisi-kisi dan item pertanyaan,
- 2) Merumuskan dan menetapkan bentuk jawaban yang diharapkan,
- 3) Menghaluskan bahasa agar mudah dipahami oleh responden,
- 4) Merumuskan secara lengkap,
- 5) Membuat petunjuk atau perintah cara pengisian,
- 6) Memilih bentuk yang ditetapkan,
- 7) Mengkonsultasikan kepada Dosen Pembimbing,
- 8) Mengolah dan merevisinya,
- 9) Memperbaiki dan menetapkan bentuknya,
- 10) Mencetak dan melipatgandakan.

(Setiadi, 2010, hlm. 28)

Hadi (1998, hlm. 137) mengemukakan bahwa : “Angket merupakan alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan pertanyaan secara tertulis yang dijawab secara tertulis pula oleh responden”. Peneliti membuat angket dengan tujuan untuk mengetahui pendapat responden mengenai media Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV) dalam proses pembelajaran menyimak bahasa Perancis. Angket yang dibuat oleh peneliti berjumlah 20 butir pertanyaan.

Angket ini ditujukan untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kota Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016 yang dijadikan sebagai responden

penelitian. Angket ini diberikan untuk mengetahui tanggapan dari siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kota Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016 mengenai penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV) karya Thierry Perrot dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Perancis.

### 3.7 Validitas dan Reliabilitas

Setelah peneliti menyelesaikan variabel penelitian dan disusul dengan definisi operasional kemudian instrumen pengukuran yaitu angket, maka langkah selanjutnya adalah menguji validitas dan reliabilitas sebagai berikut :

#### 3.7.1 Validitas

Menurut Gronlund (dalam Nurgiyantoro, 2010, hlm. 151-152) jika kita berpikir tentang validitas yang berkaitan dengan tes, maka ada 3 hal yang harus diperhatikan :

- (a)Validitas menunjuk pada kelayakan interpretasi yang dibuat dengan berdasarkan skor pada hasil tes yang berkaitan dengan penggunaan tertentu dan bukan terhadap instrumennya itu sendiri.
- (b)Validitas adalah masalah kadar (*matter of degree*), maka haruslah dihindari pemikiran bahwa sebuah hasil tes itu valid atau tidak valid.
- (c)Validitas berkaitan dengan penggunaan khusus karena tidak ada satu tes pun yang valid untuk semua tujuan, maka penilaian terhadap validitas tes harus terkait dengan tujuan penggunaan hasil tes tersebut.

Dari paparan di atas dapat peneliti kemukakan bahwa dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan validitas yang menunjuk pada kelayakan interpretasi yang dibuat dengan berdasarkan skor pada hasil tes yang berkaitan dengan penggunaan tertentu dan bukan terhadap instrumennya itu sendiri, karena hasil pada tes sangat berpengaruh dan memiliki peranan yang kuat dalam menunjukkan hasil layak atau tidaknya atau valid tidaknya hasil yang di dapat dengan tujuan digunakannya tes tersebut. Jadi, “validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran hasil tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes” : menurut

Mardapi (dalam Nurgiyantoro, 2010, hlm. 152). Oleh karena itu, untuk

mendapatkan hasil instrumen yang valid, peneliti mengkonsultasikan instrumen penelitian serta meminta pertimbangan kepada dosen Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping. Setelah mendapatkan persetujuan, peneliti mengajukan instrumen penelitian tersebut kepada dosen ahli (*expert judgement*) Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI guna mendapat penilaian kelayakan instrumen.

### 3.7.2 Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian konsistensi pengukuran, yaitu seberapa konsisten skor tes atau hasil evaluasi dari satu pengukuran ke pengukuran yang lain. Tinggi rendahnya reliabilitas akan mempengaruhi validitas.

Reliabilitas suatu instrumen dapat dilihat dari perbedaan hasil nilai prates dan pascates yang diberikan kepada siswa, instrumen tes tersebut dapat dipercaya apabila nilai rata-rata prates lebih baik daripada nilai rata-rata pascates. Meskipun hasil pada pascates lebih baik, namun apabila kenaikannya dialami oleh semua siswa, maka tes yang digunakan memiliki reliabel yang tinggi.

## 3.8 Teknik Pengumpulan Data

### 3.8.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan cara pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis buku, dokumen, media cetak, elektronik dan lainnya yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Sumber yang telah didapat diurutkan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Studi pustaka digunakan untuk memperoleh data-data teoretis berupa teori-teori, konsep-konsep serta pemikiran para ahli yang menunjang penelitian ini.

### 3.8.2 Tes (Prates dan Pascates)

Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2007, hlm. 222) :

Tes hasil belajar kadang-kadang disebut juga tes prestasi belajar, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Menurut waktunya, dibedakan dalam rentang : satu pertemuan (tes akhir pertemuan), satu pokok bahasan (tes akhir pokok bahasan), satu minggu (tes mingguan).

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

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

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

keterangan :

$\bar{X}$  : nilai rata-rata

$\sum \bar{X}$ : jumlah total nilai prates

n : jumlah peserta prates

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

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

Keterangan :

$\bar{Y}$  : nilai rata-rata

$\sum \bar{Y}$ : jumlah total nilai pascates

n : jumlah peserta pascates

(Nurgiantoro, 1995, hlm. 355)

3. Menghitung taraf signifikasi perbedaan dan *mean* dengan menghitung nilai t (t – hitung), untuk menghitung efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV) karya Thierry Perrot pada keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Perancis dengan rumusnya :

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

Keterangan : d = y – x

- Md = *mean* dari perbedaan prates  
dengan pascates
- Xd = deviasi kuadrat deviasi
- $\sum X^2d$  = jumlah kuadrat deviasi
- n = subjek pada sampel
- db = derajat kebebasan (ditentukan dengan n-1)

(Arikunto, 1998, hlm. 263)

4. *Mean* deviasi prates dan pascates

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

5. Deviasi subjek

$$Xd = d - Md$$

6. Derajat kebebasan

$$db = n - 1$$

7. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, maka dilakukan pengujian hipotesis yaitu hipotesis kerja ( $H_K$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ), sebagai berikut :

$H_K$  = terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dan pascates

$H_0$  = tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai prates dan pascates

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

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

$H_0$  ditolak apabila  $t - \text{hitung} < t - \text{tabel}$

### 3.9 Prosedur Penelitian

Berikut adalah pemaparan pada langkah-langkah yang harus dilalui dalam suatu penelitian :

Mira Savira Renita, 2017  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (FLASH AUDIOVISUAL)  
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
PERANCIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.9.1 Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan, langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

- A. Melakukan studi literatur untuk memperoleh sumber yang sesuai dan akurat guna mendukung penelitian yang akan dilaksanakan,
- B. Membuat proposal penelitian,
- C. Mengajukan proposal penelitian yang telah dibuat,
- D. Menetapkan pokok bahasan yang sesuai dengan penggunaan media yang diuji cobakan, kemudian menetapkan rencana waktu pembelajaran,
- E. Membuat instrumen penelitian untuk proses pembelajaran berupa tes menyimak, angket dan lembar observasi,
- F. Mengkonsultasikan instrumen dan menguji validitas serta reliabilitas instrumen kepada tenaga ahli pembimbing.

Langkah awal prates adalah dengan memperdengarkan audio yang dilafalkan oleh *native* Perancis (penutur asli) secara langsung oleh peneliti kepada para siswa. Dalam penelitian ini, terdapat satu tema yang diperdengarkan kepada siswa, yaitu mengenai *La Famille* yang harus disimak secara seksama.

Nilai hasil belajar siswa akan diukur ke dalam tes objektif serta tes tersebut akan menjadi patokan nilai hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kota Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016 dalam kegiatan menyimak pada pembelajaran bahasa Perancis.

### 3.9.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- A. Melaksanakan prates,
- B. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (FAV),
- C. Mengamati keterlaksanaan langkah-langkah proses pembelajaran peneliti oleh observer,
- D. Melaksanakan pascates.

### **3.9.3 Tahap Penutup**

Pada tahap penutup atau tahap terakhir, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- A. Mengolah data hasil prates dan pascates,
- B. Melakukan distribusi data,
- C. Menganalisis data hasil prates dan pascates,
- D. Membuat penafsiran dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian.