

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat, maupun bagi peneliti sendiri. (Kerlinger dalam Sukardi, 2003:4) penelitian ialah proses penemuan yang mempunyai karakteristik sistematis, terkontrol, empiris dan mendasarkan pada teori dan hipotesis atau jawaban sementara.

Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya (Best, 1982:119). Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang hanya bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena yang diteliti (Sukmadinata, 2010:157). Penelitian ini juga sering disebut noneksperimen, karena pada penelitian ini peneliti tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan keseluruhan isi materi yang terdapat dalam multimedia interaktif *Histoire de France Junior* dengan silabus *Histoire de France* yang digunakan oleh Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI serta menganalisis kelayakan multimedia interaktif *Histoire de France Junior* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda, dst. (Djawranto, 1994 : 420). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *Histoire de France Junior*.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti (Djarwanto, 1994 : 43). Sampel yang baik, yang kesimpulannya dapat dikenakan pada populasi, adalah sampel yang bersifat representatif atau yang dapat menggambarkan karakteristik. Berdasarkan definisi di atas, maka peneliti menentukan sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah materi *Histoire de France* pada multimedia interaktif *Histoire de France Junior*.

3.3 Definisi Operasional

1. Analisis Deskriptif

Analisis adalah penjabaran (pembentangan) sesuatu hal, dan sebagainya setelah ditelaah secara seksama. Sedangkan menurut Wiradi (n.d) analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari

kaitannya dan ditaksirkan maknanya. Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah analisis mengenai kesesuaian materi yang tersaji di dalam Multimedia Interaktif *Histoire de France Junior* dan analisis kelayakan multimedia interaktif tersebut untuk dijadikan sebuah media pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan dan dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunaannya (*user*) (Munir, 2012: 141).

Multimedia interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi edukasi yang menyajikan tentang sejarah Perancis beserta kronologi yang cukup lengkap dengan nama *Histoire de France Junior*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2004:97). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah lembar observasi. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menilai atau mengukur suatu multimedia untuk dijadikan sebuah media pembelajaran. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data penilaian kelayakan penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran. Lembar observasi ini diadaptasi dari jurnal internasional yaitu *A Method for Evaluating Multimedia Learning Software* oleh Stéphane Crozat, Olivier Hû, Philippe Trigano dan lembar evaluasi media pembelajaran yang dikemukakan

oleh (Saputro dalam Asyhar, 2012:7) yang disesuaikan dengan tujuan peneliti.

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek media dan aspek pedagogik, seperti yang diuraikan pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Multimedia Interaktif

No	Aspek	Indikator	Skor (0-4)
Aspek Media			
1.	<i>Technical Quality</i>	a. Portabilitas	
		b. Instalasi	
		c. Kelancaran pengoperasian	
		d. Dokumentasi	
2.	<i>Usability</i>	a. Konsistensi	
	Elemen Media Visual	a. Teks	
		b. Keselarasan warna teks dan <i>background</i>	
		c. Ilustrasi (Gambar, video, dan animasi)	
3.	Elemen Media Audio	a. Narasi	
		b. <i>Sound effect</i>	
		c. <i>Background</i>	
4.	Interaktivitas	a. Interaktivitas	
Aspek Pedagogik			
5.	Pembelajaran	a. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	
		b. Penekanan pembelajaran	
		c. Evaluasi	
6.	Standar Isi	a. Akurasi (kebenaran informasi)	
		b. Kebenaran gambar	
		c. Kebenaran video/animasi	
		d. Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku	

		e. Tujuan pembelajaran	
--	--	------------------------	--

Berikut ini adalah tabel indikator untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek media *technical quality* (kualitas media secara teknis), seperti yang diuraikan pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2
Rubrik Indikator Penilaian Multimedia Interaktif
Aspek *Technical Quality*

Aspek Media

Technical Quality (Kualitas media secara teknis)

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Portabilitas	0	Tidak dapat diinstal pada semua sistem operasi
		1	Dapat diinstal hanya pada salah satu versi Android, misalnya hanya Froyo 2.1
		2	Dapat diinstal di semua versi Android
		3	Dapat diinstal hanya pada dua jenis sistem operasi (Android dan iOS/Android dan Blackberry/ Blackberry dan iOS)
		4	Dapat diinstal pada semua jenis sistem operasi
2.	Instalasi	0	Instalasi tidak dapat dilakukan
		1	Instalasi multimedia interaktif rumit harus menggunakan kode (<i>password</i>) khusus
		2	Instalasi multimedia interaktif tidak membutuhkan kode (<i>password</i>) khusus namun harus mengklik beberapa petunjuk instalasi
		3	Multimedia interaktif tidak perlu melalui proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik program dan disertai dengan penginstalan aplikasi lain
		4	Multimedia interaktif tidak perlu melalui proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik program tanpa menginstal aplikasi lain
3.	Kelancaran pengoperasian	0	Saat multimedia dijalankan, terjadi <i>crash</i> yang menyebabkan <i>device</i> mati
		1	Terjadi <i>crash</i> (multimedia berhenti beroperasi dan menutup secara otomatis)
		2	Saat digunakan multimedia mengalami <i>hang</i> dan multimedia tidak dapat beroperasi kembali dengan normal
		3	Saat multimedia digunakan terjadi <i>hang</i> , tetapi multimedia dapat beroperasi kembali dengan normal
		4	Multimedia berjalan dengan lancar, tidak ditemukan <i>hang/crash</i>
4.	Doku	0	Tidak ada petunjuk penggunaan

mentasi (petunjuk penggunaan)	1	Terdapat petunjuk penggunaan namun tidak lengkap (cara instalasi, cara penggunaan dan kurang membantu dalam penggunaan media
	2	Petunjuk penggunaan lengkap namun kurang membantu dalam penggunaan media
	3	Petunjuk penggunaan lengkap dan berguna namun sulit dimengerti
	4	Petunjuk penggunaan lengkap, jelas dan berguna

Berikut ini adalah tabel indikator untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek media *usability* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian), seperti yang diuraikan pada tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3
Rubrik Indikator Penilaian Multimedia Interaktif
Aspek *Usability*

Usability (Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)

No	Indikator	Skor	Kriteria
5.	Konsistensi	0	Posisi navigasi, bentuk navigasi, dan bentuk tombol tidak konsisten dan memiliki fungsi yang berbeda pada setiap <i>screen</i>
		1	Posisi navigasi sudah konsisten namun bentuk navigasi dan bentuk tombol tidak konsisten serta memiliki fungsi yang berbeda pada setiap <i>screen</i>
		2	Posisi navigasi sudah konsisten namun bentuk navigasi dan bentuk tombol tidak konsisten serta memiliki fungsi yang sama pada setiap <i>screen</i>
		3	Posisi navigasi tidak konsisten, namun bentuk navigasi dan bentuk tombol serta memiliki fungsi yang sama pada setiap <i>screen</i>
		4	Posisi navigasi, bentuk navigasi dan bentuk tombol konsisten serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap <i>screen</i>

Berikut ini adalah tabel indikator untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek media elemen media visual (penyajian informasi yang secara nyata dapat dilihat), seperti yang diuraikan pada tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4
Rubrik Indikator Penilaian Multimedia Interaktif
Aspek Elemen Media Visual

Elemen Media Visual

(Penyajian informasi yang secara nyata dapat dilihat)

No	Indikator	Skor	Kriteria
6.	Teks	0	Ukuran huruf terlalu kecil sehingga sulit dibaca, jenis huruf tidak menarik dan terdapat banyak kalimat pada satu <i>screen</i>
		1	Ukuran huruf kecil tetapi masih bisa dibaca, jenis huruf tidak menarik, dan terdapat banyak kalimat pada satu <i>screen</i>
		2	Ukuran huruf kecil tetapi masih bisa dibaca, jenis huruf menarik dan terdapat banyak kalimat pada satu <i>screen</i>
		3	Ukuran huruf cukup besar sehingga mudah dibaca, jenis huruf menarik namun terdapat banyak kalimat pada satu <i>screen</i>
		4	Ukuran huruf cukup besar sehingga mudah dibaca, jenis huruf menarik serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu <i>screen</i>
7.	Keselarasan warna teks dan <i>background</i>	0	Warna teks dan <i>background</i> sama sehingga teks tidak terbaca
		1	Warna teks dan <i>background</i> sama-sama gelap atau sama-sama terang sehingga teks tidak jelas terbaca
		2	Warna teks dan <i>background</i> sama yang membedakan hanya gradasi warna, sehingga teks tidak jelas terbaca
		3	Warna teks tidak sama dengan <i>background</i> namun menggunakan banyak warna sehingga teks kurang jelas terbaca
		4	Warna teks tidak sama dengan <i>background</i> dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas
8.	Ilustrasi (gambar, video)	0	Kualitas ilustrasi (gambar, video dan animasi) tidak baik dalam segi peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan
		1	Satu kriteria dari empat kriteria (peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan) baik
		2	Dua kriteria dari empat kriteria (peletakan, ukuran, warna dan

	dan animasi)		pencahayaan) baik
		3	Tiga kriteria dari empat kriteria (peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan) baik
		4	Kualitas ilustrasi (gambar, video dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan

Berikut ini adalah tabel indikator untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek media elemen media audio (penyajian informasi yang secara nyata dapat didengar), seperti yang diuraikan pada tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3.5
Rubrik Indikator Penilaian Multimedia Interaktif
Aspek Elemen Media Audio

Elemen Media Audio (Penyajian informasi yang secara nyata dapat didengar)

No	Indikator	Skor	Kriteria
9.	Narasi	0	Tidak ada kriteria yang terpenuhi
		1	Satu kriteria dari empat kriteria (suara bersih, intonasi dan artikulasi jelas, tempo bicara tidak terlalu cepat atau lambat) terpenuhi
		2	Dua kriteria dari empat kriteria (suara bersih, intonasi dan artikulasi jelas, tempo bicara tidak terlalu cepat atau lambat) terpenuhi
		3	Tiga kriteria dari empat kriteria (suara bersih, intonasi dan artikulasi jelas, tempo bicara tidak terlalu cepat atau lambat) terpenuhi
		4	Suara bersih, intonasi dan artikulasi jelas, tempo bicara tidak terlalu cepat atau lambat
10.	Sound effect	0	Tidak terdapat <i>sound effect</i>
		1	Terdapat <i>sound effect</i> , tidak menarik perhatian pengguna dan jenis <i>sound effect</i> yang digunakan mengganggu konsentrasi
		2	<i>Sound effect</i> dapat menarik perhatian pengguna namun jenis <i>sound effect</i> yang digunakan mengganggu konsentrasi
		3	<i>Sound effect</i> menarik perhatian pengguna, jenis <i>sound effect</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi namun <i>sound effect</i> tidak muncul bersamaan dengan target efek
		4	<i>Sound effect</i> dapat menarik perhatian pengguna, jenis <i>sound effect</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi
11.	Background	0	Tidak terdapat <i>background</i>
		1	Terdapat <i>background</i> , jenis <i>background</i> yang digunakan mengganggu konsentrasi dan menutupi suara narasi

	2	Pemilihan <i>background</i> tepat, namun menutupi suara narasi sehingga mengganggu konsentrasi pengguna
	3	Pemilihan <i>background</i> tidak tepat sehingga dapat mengganggu konsentrasi pengguna namun tidak menutupi suara narasi
	4	Pemilihan <i>background</i> tepat, tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi

Berikut ini adalah tabel indikator untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek media interaktivitas (komunikasi dua arah antara multimedia dengan pengguna), seperti yang diuraikan pada tabel 3.6 di bawah ini.

Tabel 3.6
Rubrik Indikator Penilaian Multimedia Interaktif
Aspek Interaktivitas

Interaktivitas (Komunikasi dua arah antara multimedia dengan pengguna)

No	Indikator	Skor	Kriteria
12.	Interaktivitas	0	Tidak terdapat <i>feedback</i> dari program untuk setiap perlakuan serta program tidak dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna
		1	Hanya terdapat <i>feedback</i> dari program untuk setiap perlakuan namun program tidak dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna
		2	Tidak terdapat <i>feedback</i> dari program untuk setiap perlakuan namun program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna
		3	Terdapat <i>feedback</i> dari program untuk setiap perlakuan serta program dapat dikontrol secara terbatas
		4	Terdapat <i>feedback</i> dari program dari setiap perlakuan serta program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna

Berikut ini adalah tabel indikator untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek pedagogik pembelajaran (penyajian informasi yang menunjang pembelajaran), seperti yang diuraikan pada tabel 3.7 di bawah ini.

Tabel 3.7
Rubrik Indikator Penilaian Multimedia Interaktif
Aspek Pedagogik Pembelajaran

Aspek Pedagogik

Pembelajaran (Penyajian informasi yang menunjang pembelajaran)

No	Indikator	Skor	Kriteria
13.	Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	0	Ilustrasi visual tidak menjelaskan deskripsi atau deskripsi tidak menjelaskan ilustrasi visual
		1	Masih ada deskripsi yang memerlukan ilustrasi visual (gambar/animasi) untuk memahaminya dan masih ada ilustrasi visual (gambar/animasi) yang memerlukan deskripsi untuk memahaminya
		2	Deskripsi mudah dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya namun masih ada deskripsi yang memerlukan ilustrasi visual (gambar/animasi) untuk memahaminya
		3	Deskripsi mudah dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya namun masih ada ilustrasi visual (gambar/animasi) yang memerlukan deskripsi untuk memahaminya
		4	Deskripsi mudah dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya
14.	Penekanan pembelajaran	0	Tidak ada perbedaan warna atau ornament pada informasi yang penting
		1	Hanya terdapat perbedaan warna atau ornamennya saja
		2	Perbedaan warna atau ornament pada informasi yang penting berlebihan
		3	Informasi penting diberi warna dan ornament yang berbeda dengan informasi lainnya namun tidak terlihat jelas berbeda
		4	Informasi yang diberi warna dan ornament yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda
15.	Evaluasi	0	Tidak ada soal-soal latihan dalam multimedia
		1	Soal-soal latihan dalam multimedia tidak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku namun tidak terdapat pemberitahuan hasil latihan
		2	Soal-soal latihan dalam multimedia sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku namun tidak terdapat pemberitahuan

		hasil latihan
	3	Soal-soal latihan dalam multimedia sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta terdapat pemberitahuan hasil latihan
	4	Soal latihan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku dan terdapat latihan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi jika hasilnya baik

Berikut ini adalah tabel indikator untuk penilaian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek pedagogik standar isi (kebenaran informasi dan kesesuaian informasi dalam multimedia dengan standar pada kurikulum), seperti yang diuraikan pada tabel 3.8 di bawah ini.

Tabel 3.8
Rubrik Indikator Penilaian Multimedia Interaktif
Aspek Standar Isi

Standar Isi (Kebenaran informasi dan kesesuaian informasi dalam multimedia dengan standar pada kurikulum)

No	Indikator	Skor	Kriteria
16.	Akurasi (kebenaran informasi)	0	Semua informasi salah
		1	Masih ada informasi yang salah
		2	Semua informasi benar, namun penjelasan menimbulkan banyak penafsiran sehingga dapat terjadi kesalahpahaman konsep
		3	Semua informasi benar dan tidak menimbulkan banyak penafsiran namun penjelasan tidak langsung pada inti materi atau masih ada informasi perlu ditambahkan
		4	Semua informasi benar dan tidak menimbulkan banyak penafsiran serta penjelasan langsung pada inti materi
17.	Kebenaran gambar	0	Bentuk dan warna gambar tidak representatif, keterangan pada gambar salah dan tidak lengkap
		1	Satu kriteria dari empat kriteria (bentuk dan warna gambar representatif, keterangan pada gambar benar dan lengkap) terpenuhi
		2	Dua kriteria dari empat kriteria (bentuk dan warna gambar representatif, keterangan pada gambar benar dan lengkap) terpenuhi
		3	Tiga kriteria dari empat kriteria (bentuk dan warna gambar representatif, keterangan pada gambar benar dan lengkap) terpenuhi
		4	Bentuk dan warna gambar representatif, keterangan pada gambar benar dan lengkap
18.	Kebenaran animasi/video	0	Informasi, ilustrasi, simulasi salah
		1	Dua kriteria dari tiga kriteria (informasi, ilustrasi dan simulasi benar) salah
		2	Salah satu kriteria dari tiga kriteria (informasi, ilustrasi dan simulasi benar) salah
		3	Informasi, ilustrasi dan simulasi benar namun informasi tidak lengkap

		4	Informasi, ilustrasi dan simulasi benar serta informasi lengkap
19.	Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku	0	Informasi tidak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku
		1	Tidak semua topik bahasan dalam Kompetensi Dasar terpenuhi dan terdapat materi yang tidak relevan
		2	Tidak semua topik bahasan dalam Kompetensi Dasar terpenuhi namun semua materi relevan
		3	Informasi sudah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku namun terdapat materi tambahan yang tidak relevan dengan Standar Kompetensi atau Kompetensi Dasar
		4	Informasi sudah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku
20.	Tujuan pembelajaran	0	Tidak terdapat penyampaian tujuan pembelajaran
		1	Terdapat penyampaian tujuan pembelajaran namun tidak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku
		2	Tujuan pembelajaran yang terdapat di multimedia sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar namun tidak jelas
		3	Tujuan pembelajaran di multimedia tidak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku dan tidak disampaikan secara tertulis
		4	Tujuan pembelajaran di multimedia sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku dan disampaikan secara tertulis dan jelas

Lembar penilaian multimedia interaktif menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena (Sugiyono, 2013:134), hasil dari skala *Likert* kemudian perhitungan akan menggunakan *rating*. Pemerolehan skor responden semua nomor dijumlahkan. Kemudian jumlah skor diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi.

Berikut merupakan skala *Likert* untuk lembar penilaian multimedia interaktif:

Tabel 3.9

Skala *Likert* Lembar Penilaian

Skor	Penilaian
0	Buruk Sekali
1	Buruk
2	Sedang

3	Baik
4	Sangat Baik

(Sugiyono, 2013)

Setelah diubah menjadi data kuantitatif, data akan diubah menjadi presentase dengan melakukan perhitungan tiap butir nomor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

K = kelayakan media (%)

F = jumlah jawaban responden

N = skor tertinggi

I = jumlah item

R = jumlah responden

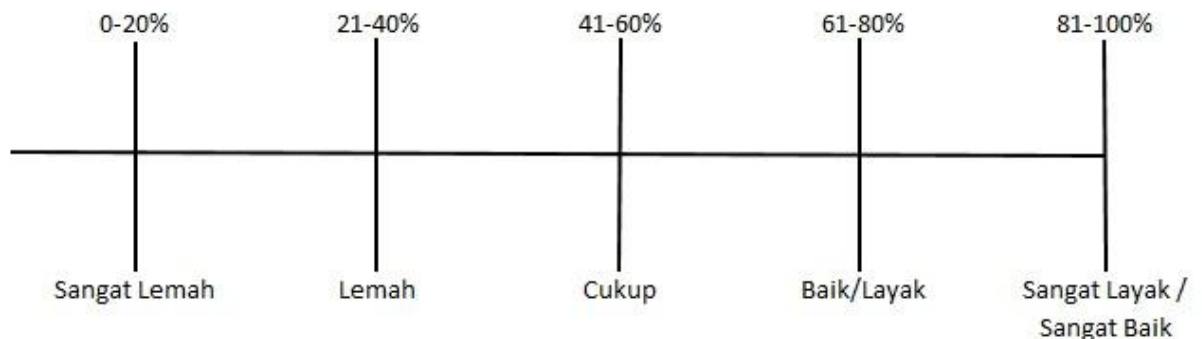
(Sugiyono, 2013)

Dari hasil perhitungan diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 3.10
Intrepretasi Skor Kelayakan Media

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Baik/Layak
81-100	Sangat Baik/Sangat Layak

Berdasarkan kriteria tersebut, maka media dikatakan layak apabila presentasinya $\geq 61\%$ dari semua aspek (Sugiyono, 2013). Jika dibuat dalam skala interpretasi adalah sebagai berikut:



Tabel 3.11
Indikator Kesesuaian Informasi Mengenai Analisis Materi Pembelajaran

No	Informasi pada multimedia <i>Histoire de France Junior</i>	Informasi pada silabus <i>Histoire de France</i> Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI	Analisis

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan data teoritis melalui bahan-bahan yang berhubungan dengan topik penelitian seperti buku-buku, catatan dan dokumen penting lainnya (Hadi, 1998:139).

Teknik studi pustaka ini merupakan teknik yang penting dalam mengumpulkan teori-teori, data-data dan informasi yang mendukung sebuah penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori, data serta informasi dari berbagai sumber seperti buku, skripsi, kamus, jurnal, internet dan sebagainya.

3.5.2 Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan salah satu sumber data dalam penelitian ini. Sumber data merupakan data alamiah dan mudah diperoleh. Dokumen dapat beraneka ragam bentuknya, dari yang sangat pribadi samapai yang formal. (Setiyadi, 2006:249).

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan studi dokumentasi untuk mengumpulkan dan mendokumentasikan

keseluruhan dari isi multimedia interaktif *Histoire de France Junior* sebagai objek yang akan dianalisis.

3.6 Prosedur Penelitian

Pengolahan data ialah proses, cara, perbuatan mengolah semua keterangan untuk keperluan penelitian yang bersifat sistematis dan terencana. Dalam menganalisis data pada penelitian, peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data berupa halaman-halaman yang terdapat dalam multimedia interaktif *Histoire de France Junior*.
2. Menganalisis kebenaran informasi dilakukan dengan mencocokkan informasi yang ada pada multimedia interaktif dengan informasi yang ada pada buku yang dijadikan acuan yaitu silabus *Histoire de France* yang digunakan oleh Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI.
3. Menganalisis seluruh data yang telah didapat berdasarkan kriteria-kriteria penilaian media pembelajaran dengan metode *A Method for Evaluating Multimedia Learning Software* yang ditulis oleh Stéphane Crozat, Olivier Hû, Philippe Trigano.
4. Membuat evaluasi dengan melakukan tinjauan ulang tahapan-tahapan sebelumnya.
5. Mendeskripsikan hasil penelitian yang telah mengalami proses pengolahan sehingga bisa disebut sebuah kesimpulan dan disampaikan dalam bentuk tulisan.