

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah kegiatan yang dibuat dan direncanakan oleh peneliti secara sistematis untuk menemukan solusi atas permasalahan yang sedang diteliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Sukmadinata (2010, hlm.157) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang hanya bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena yang diteliti.

Maka dari itu dalam penelitian ini, metode penelitian deskriptif ini digunakan untuk menjelaskan dan memaparkan profil, keseluruhan isi materi dan penilaian mahasiswa terhadap multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm.117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah aplikasi *French City, Play & Learn French*

3.2.2 Sampel Penelitian

Pengertian sampel diungkapkan oleh Sugiyono (2015, hlm.118), adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Noor (2013, hlm.148), pengambilan sampel (*sampling*) adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang

sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah materi yang terdapat pada aplikasi *French City, Play & Learn French*.

3.3 Definisi Operasional

a. Analisis Deskriptif

Noor (2013, hlm.34) mengemukakan bahwa “penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang”. Pada penelitian ini peneliti menganalisis atau mendeskripsikan profil dan materi pada aplikasi *French City, Play & Learn French* sebagai data dari analisis deskriptif kualitatif.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai media yang menyajikan isi materi yang dapat digunakan mandiri karena media tersebut mempunyai interaksi dua arah, antara pengguna dan program tersebut yang memberikan respon atau timbal balik. Menurut Putra (2013) dalam jurnalnya, “multimedia interaktif adalah sistem yang menggunakan lebih dari satu media persentasi (Teks, Suara, Citra, Animasi dan Video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi”. Hofstetter (2001) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Multimedia interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang menyajikan tentang permainan edukasi, percakapan dan kosakata di kehidupan sehari-hari yang dinamakan dengan *French City, Play & Learn French*.

c. Pembelajaran Bahasa Perancis

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk, 1986, hlm.7). Di samping itu, menurut Gagne dan Briggs (1979, hlm.3) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Pembelajaran ini juga didefinisikan oleh Warsita (2008, hlm.266), pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya.

Pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Perancis, yakni suatu kegiatan yang terencana yang melibatkan pendidik atau peserta didik untuk mempelajari bahasa Perancis pada aplikasi *French City, Play & Learn French*.

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian secara umum dapat berhasil apabila memiliki instrumen yang sesuai dengan masalah yang diteliti sehingga dapat menguji hipotesis. Menurut Margono (2009, hlm.155) instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Data yang salah atau tidak menggambarkan data empiris bisa menyesatkan peneliti, sehingga kesimpulan penelitian yang ditarik/dibuat peneliti bisa keliru. Maka dari itu peneliti membuat instrumen penelitian untuk menganalisis materi yang ada pada multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.

Berikut ini adalah tabel multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* yang mencakup profil multimedia dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.frenchcity> dan penilaian multimedia dari Warsita (2008, hlm.155):

Tabel 3.1
Instrumen Profil Multimedia Interaktif *French City, Play & Learn French*

No.	Informasi	Penjelasan
1.	Tanggal perbaharui	
2.	Audio	
3.	Versi	
4.	Ukuran	
5.	Pemasangan	
6.	Rating konten	
7.	Pengembang	
8.	Ditawarkan oleh	
9.	Bintang	
10.	Kelebihan	
11.	Kekurangan	

Berikut ini adalah instrumen untuk penilaian mahasiswa terhadap multimedia interaktif yang sesuai dengan karakteristik multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Warsita (2008, hlm.155):

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria	Penilaian (√)
1.	Fleksibel	0	Tidak dapat memilih materi pembelajaran yang disajikan dan tidak dapat digunakan kapanpun	
		1	Tidak dapat memilih materi pembelajaran yang disajikan namun dapat digunakan kapanpun	
		2	Dapat memilih materi pembelajaran yang disajikan namun tidak dapat digunakan kapanpun	
		3	Dapat memilih materi pembelajaran yang disajikan dan dapat digunakan kapanpun namun tidak dapat	

			digunakan di dalam kelas	
		4	Dapat memilih materi pembelajaran yang disajikan dan dapat digunakan kapanpun serta dapat digunakan di dalam kelas	
2.	Self-pacing	0	Tidak dapat memacu kecepatan dalam belajar	
		1	Kurang dapat memacu kecepatan dalam belajar	
		2	Cukup dapat memacu kecepatan dalam belajar	
		3	Dapat memacu kecepatan dalam belajar	
		4	Sangat dapat memacu kecepatan dalam belajar	
3.	Content-rich	0	Materi pembelajaran yang disajikan pada program tidak bervariasi	
		1	Materi pembelajaran yang disajikan pada program kurang bervariasi	
		2	Materi pembelajaran yang disajikan pada program cukup bervariasi	
		3	Materi pembelajaran yang disajikan pada program bervariasi	
		4	Materi pembelajaran yang disajikan pada program sangat bervariasi	
4.	Interaktif	0	Tidak terdapat <i>feedback</i> dari program dari setiap perlakuan serta program tidak dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna	
		1	Tidak terdapat <i>feedback</i> dari program dari setiap perlakuan namun program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna	
		2	Hanya terdapat <i>feedback</i> dari program dari setiap perlakuan namun program tidak dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna	
		3	Terdapat <i>feedback</i> dari program dari 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	

5.	Individual	0	Tidak dapat memenuhi minat dan tidak dapat memenuhi kebutuhan belajar individu peserta didik	
		1	Tidak dapat memenuhi minat namun dapat memenuhi kebutuhan belajar individu peserta didik	
		2	Kurang dapat memenuhi minat namun dapat memenuhi kebutuhan belajar individu peserta didik	
		3	Dapat memenuhi minat dan kurang dapat memenuhi kebutuhan belajar individu peserta didik	
		4	Sangat dapat memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu peserta didik	
Jumlah Skor				

Keterangan Skor:

Angka 0 = nilai paling rendah

Angka 4 = nilai paling tinggi

Dari indikator di atas, multimedia interaktif dapat dikatakan baik atau tidak dengan diubah ke dalam bentuk persentase seperti di bawah ini:



Keterangan Kriteria Interpretasi Skor:

Angka 0% - 20% = Sangat Buruk

Angka 21% - 40% = Buruk

Angka 41% - 60% = Sedang

Angka 61% - 80% = Baik

Angka 81% - 100% = Sangat Baik

Untuk mengubah ke dalam bentuk presentase, hasil skor akan dimasukkan ke dalam rumus yang diadaptasi dari Riduwan & Sunarto (2013, hlm.23):

$$\text{Persentase dari skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Berikut ini adalah tabel instrumen untuk menganalisis materi pembelajaran pada multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* diadaptasi dari Chauvet, dkk (2008, hlm.15).

Tabel 3.3
Instrumen Materi Pembelajaran *French City, Play & Learn French* (niveau A2) – (Tema)

Bagian	Materi Pembelajaran	Keterampilan	Aspek Kebahasaan					
			Savoir-Faire	Actes de Parole	Contenus Grammaticaux	Lexique	Socioculturel	Type de supports
1								
2								
3								
4								

Sumber: Chauvet, dkk (2008, hlm.15)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu teknik yang penting dalam mengumpulkan teori-teori, data-data dan informasi yang mendukung sebuah penelitian. Peneliti menggunakan teori, data serta informasi dari berbagai sumber seperti skripsi, internet, jurnal, kamus, buku dan sebagainya.

3.5.2 Studi Dokumentasi

Menurut Basrowi & Suwandi (2008, hlm.158), dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Sedangkan menurut Federation Internationale de Documentation (FID) dokumentasi adalah mengumpulkan menyebarkan dokumen-dokumen dari semua jenis-jenis mengenai semua lapangan pekerjaan manusia (*documentation, c'est reunir, classer et distribuer des documents de tout genre dans tous les domaines de l'activité humaine*). Di dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan studi dokumentasi untuk mengumpulkan dan mendokumentasikan keseluruhan materi pada multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* sebagai objek yang akan dianalisis dengan menangkap layar atau *screenshot*.

3.6 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, diperlukan sebuah tata cara atau prosedur agar penelitian ini berjalan secara sistematis dan terencana. Di bawah ini adalah tahap-tahap dalam prosedur penelitian:

1. Mengumpulkan data berupa halaman-halaman yang terdapat dalam multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.
2. Membahas profil multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.
3. Menganalisis materi yang ada pada multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* dikaitkan dengan kerangka acuan bahasa Perancis internasional yaitu *CECRL* tingkat A2.
4. Mendokumentasikan keseluruhan isi materi yang ada pada multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* dengan menangkap layar pada *smartphone*.
5. Memberikan lembar penilaian multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* kepada 10 mahasiswa semester 3 dan kepada salah satu dosen di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis.

6. Mendeskripsikan hasil penilaian multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.
7. Mendeskripsikan hasil penelitian yang telah mengalami proses pengolahan sehingga bisa disebut sebuah kesimpulan dan disampaikan dalam bentuk tulisan.

