

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian secara garis besar merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Baik tidaknya kualitas dalam suatu penelitian tergantung kepada ketepatan peneliti dalam menentukan metode penelitiannya. Menurut Syamsudin *et al* (2007: 14), “Metode penelitian merupakan cara dalam memecahkan masalah yang dilakukan secara cermat dan terencana agar dapat mendapatkan fakta dan kesimpulan sehingga mampu menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan”. Sedangkan Suchman dalam Nazir (2011: 84) mengungkapkan bahwa “semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Untuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Menurut Nazir (2011: 55) mengungkapkan penelitian deskriptif adalah :

Metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, bukan saja memberikan gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis-hipotesis, membuat prediksi serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah yang ingin dipecahkan.

Penggunaan desain penelitian tersebut didasarkan pada data yang diperoleh berupa kata-kata, kalimat, dan wacana yang tidak mudah dikerjakan dengan prosedur perhitungan angka-angka statistik. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis dan dideskripsikan terdapat dalam media permainan *Cooking Academy 3: les recettes du success*, kemudian disimpulkan berdasarkan temuan penelitian.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2008: 117) menyatakan bahwa “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dari definisi di atas, maka dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah permainan “*Cooking Academy 3: Les Recettes du Succès*”.

Sedangkan pengertian dari sampel menurut Sugiyono (2008; 118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah keterampilan berbahasa yang ada di dalam media permainan “*Cooking Academy 3 les Recettes du Succès*”.

3.3 Definisi Operasional

1) Analisis

Menurut Yasyin (1997: 34) “Analisis merupakan penyelidikan atau penguraian suatu masalah untuk mengetahui keadaan yang sebenar-benarnya”. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis dan mendeskripsikan materi pembelajaran bahasa Perancis yang terdapat pada media permainan “*Cooking Academy 3: les recettes du succès*”

2) Media

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Jadi, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Rohani (1997: 3) mengatakan bahwa media, adalah “segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi dalam

belajar mengajar” . Media dalam penelitian ini adalah media berbasis komputer melalui permainan “*Cooking academy 3: les recettes du succès*”.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

3) Permainan

Kimpraswil dalam Muhammad (2009: 26) mengatakan bahwa “permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik”.

Huizinga dalam Sopiawati (2010 : 135) menyatakan bahwa permainan adalah:

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu. Suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin de soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être.

(Permainan adalah tindakan atau kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas waktu dan tempat tertentu. Dilakukan dengan tanpa paksaan tetapi membutuhkan aturan, serta memiliki akhir, memberikan ketegangan dan kegembiraan, dan kemawasan diri).

Dalam hal ini media permainan yang digunakan adalah permainan *elektronik* modern berbasis computer *Cooking Academy 3 : les recettes du succès*.

4) *Cooking Academy 3: les recettes du succès*

Cooking academy 3 : les recettes du succès merupakan permainan yang diperuntukkan untuk semua umur, dari anak kecil hingga dewasa, permainan ini merupakan sebuah permainan dimana pemain harus menyelesaikan proses simulasi memasak. Dimulai dengan masakan sederhana hingga sulit, dimana proses memasak tersebut hampir sama dengan proses aslinya dan menggunakan bahan yang sama persis seperti aslinya. Pemain akan membuat berbagai macam masakan yang terkenal dari berbagai belahan dunia seperti Perancis, Meksiko, Amerika, Jepang, dan lain-lain.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

5) Pembelajaran

Menurut Auzou (2005: 32) “pembelajaran atau dalam bahasa Perancis disebut *l'apprentissage* merupakan kegiatan untuk mempelajari sebuah teknik atau pekerjaan” dengan kata lain, pembelajaran adalah sebuah kegiatan belajar mengenai teknik, materi dengan tujuan membelajarkan siswa. Sedangkan menurut *Gagne et al* dalam Winataputra (2008: 40) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang dalam untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran bahasa Perancis yang mana peningkatan kemampuan diperoleh dengan latihan dan pengalaman sehingga pembelajar memiliki informasi yang baru berkaitan dengan bahasa Perancis.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian diharapkan mampu mempermudah proses penelitian agar menjadi lebih terarah dan sistematis. Peneliti mengadaptasi evaluasi penilaian program pembelajaran dengan bantuan computer dalam Arsyad (2011:183) sebagai berikut:

1. Tujuan media
2. Interaksi media
3. Tingkat kemampuan pembelajar
4. Relevansi dengan CECRL
5. Format penyajian
6. Tampilan Gambar/grafik
7. Petunjuk pengoperasian
8. Pemberian penguatan posisi

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

9. Penggunaan kembali

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Studi Pustaka

Menurut Arikunto (2005: 16) studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data teoritis melalui bahan-bahan yang berhubungan dengan topik penelitian seperti buku-buku catatan dan dokumen penting lainnya

2) Dokumen

Dokumen dalam penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa karya-karya dari seseorang misalnya tulisan, gambar, dan film. Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan adalah permainan *Cooking Academy 3: les recettes du succès*.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan seluruh data, maka peneliti akan meneliti keseluruhan data untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian tersebut. Data-data yang dianalisis merupakan gambaran umum keseluruhan materi yang terdapat di dalam *Cooking Academy 3 : les recettes du success*.

Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan penulis adalah:

- 1) Mengumpulkan data berupa materi-materi pembelajaran bahasa Perancis yang terdapat di dalam media permainan *Cooking Academy 3: les recette du succès*.
- 2) Mendeskripsikan profil umum media permainan *Cooking Academy 3: Les recette du succès*.
- 3) Menganalisis materi-materi pembelajaran bahasa perancis yang terdapat di dalam media permainan *Cooking Academy 3: Les recette du succès*.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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