

BAB III METODOLOGI 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. Dalam hal ini, Sukmadinata (2015, hlm. 52) menjelaskan bahwa, “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 oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Hal ini seperti yang dituturkan kembali oleh Sukmadinata (2015, hlm. 54) bahwa,

Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya.

Dengan demikian, penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan isi materi gramatika dari keempat keterampilan berbahasa serta menganalisis kelayakan sebuah multimedia interaktif *Imagiers version 4*, untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian studi kasus dalam arti penelitian difokuskan pada satu fenomena saja

yang dipilih dan dipahami secara mendalam, dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya (Sukmadinata, 2015, hlm. 99). Adapun pemilihan desain penelitian studi kasus ini didasarkan pada data yang dijadikan sumber dalam penelitian ini berupa kata-kata dan kalimat-kalimat yang terdapat di dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4* berdasarkan unsur gramatika/*contenus grammaticaux* . Selanjutnya, data yang diperoleh akan dianalisis dan dideskripsikan, kemudian disimpulkan berdasarkan temuan penelitian.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2015, hlm. 117) yaitu “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Dari definisi tersebut, maka dalam penelitian ini yang dijadikan populasi yaitu multimedia interaktif *Imagiers version 4*.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2015, hlm. 118). Berdasarkan definisi tersebut, maka yang dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu materi gramatika bahasa Perancis tingkat A2 *CECRL*.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan istilah yang dimaksudkan untuk menjelaskan pokok-pokok penting dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu, peneliti memberikan definisi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut

disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada (Sugiyono, 2015, hlm. 105). Analisis deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menganalisis dan mendeskripsikan materi gramatika yang terdapat dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4*.

2) Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, dan interaksi yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Sedangkan interaktif yaitu terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia sebagai *user* atau pengguna dan komputer (*software/aplikasi/produk* dalam format file tertentu) (Munir, 2013, hlm. 110). Maka, multimedia interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *Imagiers version 4*.

3) *Imagiers version 4*

Imagiers merupakan multimedia interaktif untuk belajar bahasa Perancis. *Imagiers* banyak digunakan oleh pelajar, wisatawan, guru, dan semua orang yang ingin belajar bahasa Perancis di seluruh dunia. Dalam hal ini, para pengguna dapat mempelajari bahasa Perancis yang terdapat di dalam *Imagiers* melalui gambar, *software*, *audio*, *video*, *pdf*. *Imagiers* dibuat mulai dari *version 1* sampai dengan *version* terbaru, yaitu *version 4*. Di dalam *Imagiers*, pengguna dapat belajar mulai dari bahasa Perancis tingkat dasar serta bisa belajar tentang Negara Perancis. *Imagiers* ini dibuat oleh Vincent Lefrançois pada tahun 2004.

4) Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya guru menciptakan situasi agar siswa belajar, meliputi penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran (Sukmadinata, 2015, hlm. 318). Jadi, pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yakni pembelajaran bahasa Perancis.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini digunakan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, semua fenomena ini disebut variabel penelitian” (Sugiyono, 2015, hlm. 148).

Sejalan dengan hal tersebut Annum (2016, hlm. 1) mengungkapkan bahwa :
«Research instrument is a fact finding strategies, it is a tools for data collection include Questionnaire, Interview, Observation, Reading, etc. Essentialy the researcher must ensure that the instrument chosen is valid and reliable».

[Maksud dari pemaparan yang telah disampaikan di atas yaitu instrumen penelitian adalah strategi pencarian data, alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari kuesioner, wawancara, observasi, membaca, dan lain-lain. Pada dasarnya peneliti harus memastikan bahwa instrumen yang dipilih harus valid dan reliable]

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti memerlukan instrumen untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis materi-materi yang terdapat dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4*. Maka dari itu, peneliti menggunakan tabel yang merujuk pada sebuah buku yang berjudul *Référentiel* yang diterbitkan oleh *Alliance Française de Paris-Ile-de-France/CLE International* 2008. Buku ini mencakup penjelasan rinci mengenai enam tingkatan dalam (*CECRL*) yakni *A1, A2,B1,B2,C1,C2*. *Référentiel* ini dibuat oleh Aude Chauvet yang ditujukan untuk para pembelajar bahasa Perancis sebagai bahasa asing /*FLE* sebagai bahan rujukan dalam kegiatan analisis atau penelitian yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Serta Dalam penelitian ini yang dijadikan kriteria penilaian adalah materi pembelajaran yang terdapat dalam *Imagiers Version 4* yang ditinjau dari empat keterampilan berbahasa serta unsur gramatika/*contenus grammaticaux* yang terdapat pada *Référentiel*.

Berikut ini merupakan tabel instrumen penelitian untuk mengkaji :

1. Profil multimedia interaktif *Imagiers Version 4*

Dalam mengkaji profil multimedia interaktif *Imagiers Version 4*, peneliti mengambil informasi profil dari situs *website* yaitu www.imagiers.net, dan membuat tabel instrumen untuk mengkaji profil sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Instrumen Profil Multimedia Interaktif *Imagiers Version 4*

Nama Multimedia Interaktif	:
Tahun Pembuatan	:
Versi	:
Pencipta	:
Bahasa Pembuka	:
Alamat <i>website</i>	:
Mengunduh	: Gratis/Bayar (*coret salah satu)
Audio	: Ya/Tidak (*coret salah satu)
Kuis	: Ada/Tidak ada (*coret salah satu)
Dikte	: Ada/Tidak ada (*coret salah satu)

2. Instrumen Unsur Materi Gramatika sesuai dengan *CECRL DELF A2*

Dalam mengkaji materi gramatika pada *Imagiers Version 4*, peneliti membuat instrumen yang mengacu pada *Référentiel CECRL DELF Niveau A2* oleh Chauvet (2008, hlm. 45), berikut tabel instrumen unsur gramatika sesuai dengan *CECRL* tingkat *DEL F A2* :

Tabel 3. 2 Instrumen Unsur Materi Gramatika Sesuai dengan CECRL Tingkat DELF A2

No.	Unsur Gramatika	Judul Materi dalam <i>Imagiers version 4</i>	Materi Pembelajaran dalam <i>Imagiers version 4</i>
1.			
2.			
3.			
4.			

3. Instrumen Empat Keterampilan Berbahasa dengan unsur gramatika/ *Contenus grammaticaux* dalam multimedia interaktif *Imagiers Version 4*

Dalam mengkaji materi gramatika pada multimedia interaktif *Imagiers version 4*, peneliti membuat instrumen yang mengacu pada buku *Référentiel CECRL DELF Niveau A2*. Untuk mengetahui unsur gramatika/*contenus grammaticaux* yang tidak terdapat dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4* berdasarkan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) Berikut di bawah ini tabel yang dijadikan instrumen.

Tabel 3. 3 Instrumen Empat Keterampilan Berbahasa dengan *contenus grammaticaux*

No.	Keterampilan	No.	Unsur gramatika/ <i>Contenus grammaticaux</i> yang tidak terdapat dalam <i>Imagiers version 4</i>
1.	Menyimak		
2.	Berbicara		
3.	Membaca		
4.	Menulis		

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Jadi, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu teknik yang penting dalam mengumpulkan teori-teori, data-data dan informasi yang mendukung untuk sebuah penelitian. Penelitian menggunakan teori, data serta informasi dari berbagai sumber seperti skripsi, internet, jurnal, kamus, buku dan sebagainya. Sekaitan dengan hal ini, Sukmadinata (2015, hlm. 10) menyatakan bahwa, “studi pustaka merupakan kegiatan untuk mengkaji teori-teori yang mendasari penelitian, baik teori yang berkenaan dengan bidang ilmu yang diteliti maupun metodologi. Studi pustaka dikaji dengan hal-hal yang bersifat empiris bersumber dari temuan-temuan penelitian terdahulu”.

Dalam hal ini, peneliti mengkaji sumber-sumber yang berhubungan dengan multimedia interaktif *Imagiers version 4* dalam materi gramatika untuk bahasa Perancis tingkat A2. Peneliti membaca, menelaah dan atau mengutip, menggunakan teori, data serta informasi dari berbagai macam sumber seperti buku, skripsi, kamus, jurnal, internet dan sebagainya.

2) Studi Dokumentasi

Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan studi dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, legger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006 hlm. 231)

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan dan mendokumentasikan hasil analisis terhadap dokumen multimedia interaktif *Imagiers version 4*.

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 secara umum materi gramatika yang terdapat dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4*.

Adapun langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan
Perencanaan meliputi perumusan dan pembatasan masalah serta merumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diarahkan untuk pengumpulan data.
- 2) Mengumpulkan data
Peneliti mengumpulkan data berupa materi-materi pembelajaran bahasa Perancis yang terdapat pada multimedia interaktif *Imagiers version 4*.
- 3) Mendeskripsikan profil umum dari multimedia interaktif *Imagiers version 4*.
- 4) Menganalisis seluruh materi-materi pembelajaran gramatika bahasa Perancis yang terdapat di dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4*.
- 5) Membuat evaluasi dengan melakukan tinjauan ulang tahapan-tahapan sebelumnya.
- 6) Mendeskripsikan hasil penelitian yang telah mengalami proses pengolahan sehingga bisa disebut sebuah kesimpulan dan disampaikan dalam bentuk tulisan.