

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan salah satu unsur penting dalam melakukan sebuah penelitian. Sugiyono (2013: 3) mengungkapkan bahwa, “metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan metode *System Development Lyfe Cycle (SDLC)* yang didukung oleh pendapat Hoffer (2002) dalam O’ Grady (2007, p. 36) yang berpendapat bahwa, “*as the traditional methodology used to develop, maintain and replace information systems*”. [sebagai metodologi tradisional yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan mengganti sistem informasi]. Selanjutnya, “*The SDLC is a model of the life stages of the information system development. It is the most basic methodology that has been applied to the majority of information system development projects.*” (Avison et al. 1998) dalam O’ Grady (2007, p. 37) [SDLC adalah model dari tahap kehidupan pengembangan sistem informasi yang merupakan metodologi paling dasar yang telah diterapkan pada sebagian besar proyek-proyek pengembangan sistem informasi].

3.2 Desain Penelitian Berbasis SDLC

Desain penelitian menurut de Vaus (2001, p. 9) adalah

"A research design is not just a work plan. A work plan details what has to be done to complete the project but the work plan will flow from the project research design. The fonction of a research design is to ensure that the evidence obtained enables us to answer the initial question as unambiguously as possible".

[Desain penelitian bukan hanya rencana kerja. Rincian Rencana kerja apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan proyek tetapi rencana kerja akan mengalir dari desain penelitian proyek. Fungsi dari desain penelitian adalah untuk memastikan bahwa bukti yang diperoleh memungkinkan kita untuk menjawab pertanyaan awal sebagai jelas mungkin].

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan sebuah metode prototipe yang merupakan salah satu metode yang cukup populer untuk merancang sebuah perangkat lunak. Hal ini didukung oleh pendapat Robertson & Robertson (1999) dalam Timmerman (2008, p. 1) yang mengungkapkan bahwa, “*A well-known method that facilitates user participation is prototyping*”. [Sebuah metode terkenal yang memfasilitasi partisipasi pengguna adalah prototyping].

Selain itu, pengertian prototipe menurut Boar (1984) dalam Timmerman (2008, p. 2) yakni, “*Prototyping is a specific strategy for performing requirements definitions where in user needs are extracted, presented, and successively refined by building a working model of the ultimate system quickly and in its working context*”. Dengan demikian, prototyping adalah strategi khusus untuk melakukan persyaratan definisi di mana dalam kebutuhan pengguna diekstrak, disajikan, dan berturut-turut disempurnakan dengan membangun sebuah model kerja sistem utama dengan cepat dan dalam konteks kerjanya.

Menurut Pressman (2010, p. 43), metode prototipe dimulai dengan komunikasi dengan klien untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang akan digunakan pada perangkat lunak. Tahap selanjutnya adalah perancangan cepat dan pemodelan desain cepat dilakukan. Sebuah rancangan cepat atau *quick plan* ini akan berfokus pada representasi dari aspek-aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh pengguna (misalnya, tata letak atau tampilan output). Selanjutnya akan ada tahap pembangunan prototipe, dimana pada tahap ini perangkat lunak akan dibuat dan selanjutnya akan dievaluasi oleh klien dengan memberikan umpan balik apakah perangkat lunak sudah sesuai dengan apa yang telah dikomunikasikan dan siap untuk dipublikasikan. Adapun alur metode prototipe tersebut dapat di gambar sebagai berikut.



(Pressman, 2010)

Gambar 3.1
Alur Metode Prototipe

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Di dalam penelitian ini terdapat populasi dan sampel penelitian. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990, p. 695) populasi adalah sekelompok orang, benda atau hal yang menjadi bahan sumber pengambilan sampel; sekumpulan yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menentukan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh materi *Français du Secrétariat* bahasa Perancis.

3.3.2 Sampel Penelitian

The sample method involves taking a representative selection of the population and using the data collected as research information. A sample is a "subgroup of a population." (Frey et al. 125). Frey mengungkapkan bahwa metode sampel yang melibatkan mengambil pilihan yang mewakili populasi dan

menggunakan data yang dikumpulkan sebagai informasi penelitian. Sampel adalah "subkelompok dari sebuah populasi".

Peneliti akan menggunakan teknik *simple random sampling*, sebagai mana dijelaskan oleh Sugiyono, (2011, p. 64) bahwa pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Peneliti menggunakan teknik tersebut dikarenakan beberapa alasan seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2008, p. 118) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, maka penelitian ini mengambil sampel dari keseluruhan populasi mengenai materi pembelajaran *Français du Secrétariat* bahasa Perancis.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 CD-ROM

CD-ROM merupakan sebuah alat untuk menyimpan dan menyebarkan data yang sudah banyak digunakan berkat perkembangan teknologi. Hal ini didukung oleh pendapat Rocheleau (1995) berikut ini

“Mais toutes ces informations résident sur des supports : disquettes, Cédérom, disque dur, cassette vidéo, serveur local ou distant, etc. L’ensemble des multiples informations rendues disponibles à l’écran forment des messages. Voilà ce que l’on peut observer sous l’angle technologique”.

[semua informasi ini disimpan pada media: *floppy disk*, CD-ROM, *hard drive*, video, server lokal atau luas, dan media simpan lainnya digunakan sebagai tempat untuk menyimpan semua informasi. Keseluruhan informasi yang disimpan di dalam media tersebut, dapat dilihat pada monitor (alat baca). Definisi di atas dipandang dari segi teknologi].

Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti memilih CD-ROM sebagai media untuk menyimpan multimedia interaktif mata kuliah *Français du Secrétariat*.

3.4.2 Multimedia Interaktif

Legendre (1993) dalam Rocheleau (1995, p. 5) mengungkapkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut

"un système d'apprentissage multimédia interactif combine plusieurs messages pour optimiser les meilleurs apprentissages possibles (voix/audio, texte/données, images/graphiques, animation/images vidéo), et qui peuvent se prolonger dans une dimension multisensorielle (le goût, l'odorat, l'ouïe, la vue et le toucher) impliquant le contrôle de plusieurs appareils (audiovisuels) par un ordinateur".

[sistem pembelajaran multimedia interaktif menggabungkan beberapa pesan untuk mengoptimalkan kemungkinan terbaik dalam pembelajaran (suara / audio, teks / data, gambar / grafis, animasi / video), dan dapat diperpanjang ke dimensi multi-sensori (rasa, bau, pendengaran, penglihatan dan sentuhan) yang melibatkan kontrol beberapa perangkat (AV) oleh komputer].

Dengan demikian, multimedia interaktif adalah sebuah bentuk gabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar dan animasi guna mengoptimalkan proses belajar mengajar *Français du Secrétariat* yang didukung oleh perangkat komputer.

3.4.3 Français du Secrétariat

Dalam bahasa Indonesia, *Français du Secrétariat* berarti kesekretariatan Perancis. Jadi, dapat dikatakan bahwa *Français du Secrétariat* merupakan segala hal yang berkaitan dengan kesekretariatan dalam dunia kerja.

Dalam silabus Departemen Pendidikan Bahasa Perancis di Universitas Pendidikan Indonesia dijelaskan bahwa mata kuliah *Français du Secrétariat* merupakan salah satu mata kuliah pilihan yang diikuti oleh mahasiswa di semester 7. Mata kuliah berbobot 3 sks ini memuat materi-materi kesekretariatan Perancis di antaranya, *la lettre d'invitation, la lettre circulaire, l'offre d'emploi, le bordereau d'envoi* dan *le compte-rendu*. Penelitian ini memuat beberapa materi yang akan dibagi sesuai dengan kategori tersebut.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Angket

Angket merupakan serangkaian pertanyaan yang dibagikan guna mengetahui jawaban yang berkaitan dengan suatu penelitian. Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari Bell (1999) dalam Beiske (2002, p. 5) yang menjelaskan bahwa, “*A questionnaire is essentially a structured technique for collecting primary data. It is generally a series of written questions for which the respondents has to provide the answers*”. [Sebuah kuesioner pada dasarnya merupakan teknik terstruktur untuk mengumpulkan data primer. Hal ini umumnya terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang mana responden memiliki jawabannya].

Sedangkan menurut deVaus (1996) dalam Beiske (2002, p. 5) berpandangan bahwa “*sees a questionnaire in a much wider context (namely as a technique in which various persons are asked to answer the same set of questions)*”. [melihat kuesioner dalam konteks yang lebih luas (yaitu sebagai teknik di mana berbagai orang diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang sama)].

Untuk mengetahui tanggapan pengguna mengenai CD-ROM *Français du Secrétariat*, peneliti menggunakan angket yang berisikan beberapa pernyataan. Skala yang digunakan peneliti untuk mengukur pendapat para responden adalah skala Likert. Di setiap pernyataan terdapat empat jawaban alternatif, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut ini kisi-kisi angket uraian tersebut.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket Tanggapan Dosen Materi

No.	Uraian	
1.	ASPEK MATERI	Materi disampaikan dengan jelas
2.		Materi disampaikan secara sistematis
3.		Materi yang disampaikan dikemas secara

		menarik
4.		Materi yang disajikan mudah dipahami
5.	ASPEK SOAL	Soal dirumuskan dengan jelas
6.		Soal sesuai teori dan konsep
7.		Kunci jawaban sesuai dengan soal
8.		Terdapat umpan balik terhadap hasil evaluasi

Diadaptasi dari: (Wahono, 2006)

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket Tanggapan Dosen Media

No.	Pertanyaan	
1.	ASPEK PERANGKAT LUNAK	Aplikasi tidak berjalan lambat
2.		Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian
3.		Aplikasi mudah dijalankan
4.		Dilengkapi petunjuk
5.		Dilengkapi umpan balik yang jelas
6.		Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas
7.		Pengoperasian sederhana
8.	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi
9.		Kreatif dalam menuangkan ide gagasan
10.		Penggunaan suara tidak mengganggu
11.		Suara yang digunakan sudah tepat
12.		Suara yang digunakan menarik
13.		Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik
14.		Tulisan dapat dibaca dengan baik
15.		Warna sudah tepat
16.		Tombol sederhana
17.		Tombol berfungsi dengan baik

Diadaptasi dari: (Wahono, 2006)

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Tanggapan Mahasiswa

No.	Pertanyaan
1.	Aplikasi tidak berjalan lambat
2.	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian
3.	Aplikasi mudah dijalankan
4.	ASPEK PERANGKAT LUNAK Dilengkapi petunjuk
5.	Dilengkapi umpan balik yang jelas
6.	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas
7.	Pengoperasian sederhana
8.	ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN Materi yang disajikan mudah dipahami
9.	Materi disajikan secara runtut
10.	Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar
11.	Alur penyampaian materi runtut dan jelas
12.	Perumusan soal mudah dipahami
13.	Soal disajikan sesuai dengan materi
14.	Adanya umpan balik ketika menjawab soal
15.	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL Musik tidak mengganggu
16.	Musik sangat menarik
17.	Tulisan dapat dibaca dengan baik
18.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik
19.	Petunjuk arah/tombol sederhana
20.	Petunjuk arah/tombol berfungsi dengan baik
21.	CD-ROM <i>Français du Secrétariat</i> kreatif dan inovatif

Diadaptasi dari: (Wahono, 2006)

3.5.2 Pedoman Wawancara dengan Dosen

Wawancara merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara pewawancara dan narasumber guna memperoleh beberapa informasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Hal ini didukung oleh pendapat Beri (2008, p. 108) dalam Mutsvairo et al. (2012, p. 346) yang menegaskan bahwa *“Interviews also enable researchers to acquire information that they otherwise cannot obtain by observation alone”*. [Wawancara juga memungkinkan para peneliti untuk memperoleh informasi yang mereka dinyatakan tidak dapat memperoleh dengan observasi saja].

Sedangkan menurut Maccoby & Maccoby (1954, p. 499) dalam Hay (2000, p. 101) mengungkapkan bahwa *“an interview was once defined as a face to face verbal interchange in which one person, the interviewer, attempts to elicit information or expressions of opinion or belief from another person or persons”*. [wawancara pernah didefinisikan sebagai tatap muka pertukaran lisan di mana satu orang, pewawancara, upaya untuk memperoleh informasi atau ekspresi dari pendapat atau keyakinan dari orang atau orang lain].

Peneliti akan mengajukan beberapa pertanyaan kepada dosen pengampu mata kuliah *Français du Secrétariat* di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI guna memperoleh data dan informasi yang dapat mendukung proses pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Studi Pustaka

Webster and Watson (2002, p. 13) dalam Levy & Ellis (2006, p. 182) mendefinisikan bahwa *“an effective literature review as one that “creates a firm foundation for advancing knowledge. It facilitates theory development, closes areas where a plethora of research exists, and uncovers areas where research is needed”*. [Studi pustaka yang efektif sebagai salah satu yang "menciptakan dasar yang kuat untuk memajukan pengetahuan. Ini memfasilitasi pengembangan teori,

menutup daerah di mana sejumlah besar penelitian yang ada, dan mengungkapkan daerah mana penelitian diperlukan].

Sehingga dapat disimpulkan bahwa studi pustaka adalah teknik dalam mengumpulkan data-data yang dinilai penting untuk dijadikan landasan dalam membuat penelitian.

3.6.2 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian. Hal ini didukung oleh pendapat Arikunto (2002: 206) yang mengemukakan bahwa teknik dokumentasi adalah mencari data dengan cara mengumpulkan hal-hal yang berhubungan dengan penelitian, berupa catatan-catatan, situs, buku, koran, majalah, dll.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data berupa materi-materi dan soal-soal pembelajaran *Français du Secrétariat* bahasa Perancis guna dijadikan sebagai media pembelajaran *Français du Secrétariat* berbasis multimedia interaktif.

3.6.3 Angket

Angket akan diberikan guna mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran *Français du Secrétariat*.

3.6.4 Wawancara

Wawancara akan dilakukan peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah *Français du Secrétariat* guna memperoleh informasi yang dapat mendukung proses perancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

3.7 Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman (1994, p. 10) mendefinisikan analisis sebagai berikut,

“analysis as consisting of three concurrent flows of activity: data reduction, data display and conclusion drawing/verification. Data reduction refers to the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting, and

transforming the data that appear in written-up field notes or transcriptions. As we see it, data reduction occurs continuously throughout the life of any qualitatively oriented project”.

[analisis terdiri dari tiga jalur bersamaan kegiatan: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data sendiri mengacu pada proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Seperti yang kita lihat, reduksi data terjadi terus menerus sepanjang hidup dari setiap proyek yang berorientasi kualitatif].

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti melakukan tahapan analisis sebagai berikut:

1. peneliti memilih dan mengumpulkan data berupa materi dan soal-soal latihan *Français du Secrétariat* dari berbagai sumber,
2. peneliti merancang desain tampilan penyajian materi yang ditampilkan dalam CD-ROM interaktif *Français du Secrétariat*,
3. peneliti menarik kesimpulan dari sekumpulan informasi yang didapat, sehingga peneliti dapat mengambil tindakan selanjutnya yaitu, pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran *Français du Secrétariat* dan penyebaran angket tanggapan kepada ahli materi (*expert judgement I*), ahli media (*expert judgement II*), dan mahasiswa mengenai CD-ROM interaktif *Français du Secrétariat*.