

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

Setiap penelitian memiliki metode yang digunakan didalamnya. Sugiyono (2009, p.2) mengatakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *System Development Life Cycle* (SDLC), yaitu suatu metode yang memiliki tahapan untuk melakukan analisis dan membangun suatu rancangan sistem dengan menggunakan siklus yang lebih spesifik terhadap kegiatan pengguna (Kendall & Kendall, 2006). SDLC terdiri dari 4 (empat) langkah kunci, yaitu perencanaan dan seleksi, analisis, desain, implementasi dan operasional (Valacich, George, & Hoffer, 2012)

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian kualitatif. Bungin (dalam Utami, 2015) mengatakan bahwa rancangan penelitian dalam pendekatan kualitatif bersifat luwes, tidak terlalu rinci, tidak lazim mendefinisikan suatu konsep, serta memberi kemungkinan bagi perubahan-perubahan manakala ditemukan fakta yang lebih mendasar, menarik, dan unik di lapangan.

3.2. Populasi dan Sample Penelitian

3.2.1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2016, p.119) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh materi mata kuliah *Civilisation Française*.

3.2.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016, p.120). Sampel dalam penelitian ini adalah materi-materi *Civilisation Française* yang telah dipilih oleh Peneliti, dosen pembimbing, dan dosen pengampu mata kuliah *Civilisation Française* yang disesuaikan dengan RPS di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI.

3.3. Definisi Operasional

3.3.1. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile dan Nvidia.

Seperti data yang telah dikumpulkan oleh sebuah biro marketing bernama Waiwai Marketing, Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan Android. Totalnya yakni 41 juta pengguna atau pangsa pasarnya 94%, sementara iOS di Indonesia hanya digunakan 2,8 juta pengguna atau 6% (dilansir dari detikinet).

Aplikasi yang bisa diunduh dari *smartphone* Android sangat banyak jenisnya. Seperti misalnya buku pengetahuan, novel, film, games, kamus elektronik, kuis-kuis pengetahuan dan lain sebagainya.

Aplikasi android untuk pembelajaran *Civilisation Française* ini merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi-materi *Civilisation Française* yang disesuaikan dengan RPS di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Aplikasi ini juga berisi soal-soal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa mengenai materi *Civilisation Française*. Jenis pertanyaan dalam aplikasi ini ada dua, yaitu pilihan ganda (*multiple choix*) dan benar salah (*vrai ou faux*).

3.3.2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, p.53). Multimedia interaktif disini maksudnya adalah materi-materi *Civilisation Française* yang disajikan dengan menggabungkan berbagai jenis media, baik gambar, audio dan sebagainya.

3.3.3. Luar Jaringan

Dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) adalah dua kata yang sangat berkaitan erat dengan internet dan juga dunia maya. Definisi daring adalah keadaan dimana kita terhubung dengan internet atau dunia maya, entah itu terhubung dengan sosial media, email, dll. Sedangkan definisi luring adalah keadaan dimana kita tidak terhubung dengan internet ataupun dunia maya. Aplikasi Android ini merupakan aplikasi Android luring, sehingga setelah mengunduh dari internet *user* tidak lagi membutuhkan jaringan internet untuk mengoperasikannya.

3.3.4. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Daryanto, p.53). Pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran *Civilisation Française* yang berisikan materi-materi yang disesuaikan dengan RPS yang digunakan di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI.

3.3.5. *Civilisation Française*

Dalam RPS Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI dijelaskan bahwa *Civilisation Française* merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian (MKK) yang wajib diikuti oleh mahasiswa pada semester II. Mata kuliah ini memiliki bobot 2 sks dan berisi materi-materi mulai dari kehidupan sehari-hari, kehidupan keluarga, kehidupan sekolah, kehidupan politik sampai dengan kehidupan beragama masyarakat Perancis.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Arvin (2015) dalam Utami (2015) berpendapat bahwa, “*A research instrument is a survey, questionnaire, test, scale, rating, or tool designed to measure the variable(s), characteristic(s), or information of interest, often a behavioral or psychological characteristic*”. [Instrumen penelitian adalah survey, kuesioner, tes, skala, rating, atau alat yang didesain untuk mengukur variabel, karakteristik, atau informasi menarik, yang seringkali berupa kebiasaan atau karakteristik psikologi.] Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian, diantaranya:

3.4.1. Wawancara

Wawancara menurut Moleong (1991, p.135) merupakan suatu percakapan dengan tujuan-tujuan tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk memperoleh informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Sedangkan menurut KBBI, wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh seorang pewawancara sebagai penanya dan narasumber sebagai orang yang ditanya.

Peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data dari dosen pengampu mata kuliah *Civilisation Française* mengenai kebutuhan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung perancangan aplikasi Android serta tanggapan mengenai aplikasi Android berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran *Civilisation Française*. Adapun pedoman wawancara dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1
Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak menggunakan media dalam pembelajaran <i>Civilisation Française</i> ?	
2.	Bentuk media pembelajaran seperti apa yang Bapak gunakan selama ini?	
3.	Apakah Bapak telah mengetahui Aplikasi Android sebelumnya?	
4.	Apakah Bapak pernah menggunakan Aplikasi Android untuk pembelajaran	

	<i>Civilisation Française?</i>	
5.	Apakah Bapak setuju dengan adanya media Aplikasi Android untuk pembelajaran <i>Civilisation Française?</i>	
6.	Materi apa saja yang cocok untuk dimasukkan kedalam Aplikasi Android <i>Civilisation Française?</i>	

3.4.2. Format Penilaian Produk

Format penilaian produk digunakan untuk memperoleh *expert judgment* (Tenaga Ahli Penimbang), yaitu oleh dosen pengampu mata kuliah *Civilisation Française* dan dosen Media Pembelajaran. Berikut ini merupakan format penilaian produk yang digunakan untuk menilai aplikasi Android berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran *Civilisation Française*:

Table 3.2

Format Penilaian Produk untuk Materi

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
ASPEK MATERI					
1.	Materi disampaikan dengan jelas				
2.	Materi disampaikan secara sistematis				
3.	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik				

4.	Materi yang disajikan mudah dipahami				
ASPEK SOAL					
5.	Soal dirumuskan dengan jelas				
6.	Soal sesuai teori dan konsep				
7.	Terdapat umpan balik terhadap hasil evaluasi				
Saran:					

Tabel 3.3
Format Penilaian Produk untuk Media

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
ASPEK PERANGKAT LUNAK					
1.	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				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
8.	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi				
9.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan				
10.	Tulisan dapat dibaca dengan baik				
11.	Warna sudah tepat				
12.	Tombol sederhana				
13.	Tombol berfungsi dengan baik				
Saran:					

3.4.3. Angket

Menurut Komalasari (2011, p.81) angket juga dikenal dengan sebuah kuisisioner. Alat ini secara terdiri dari tiga bagian yaitu: judul angket, pengantar yang berisi tujuan atau petunjuk pengisian angket, dan item-item pertanyaan yang berisi opini atau pendapat dan fakta. Selain itu menurut Depdikbud (1975) angket adalah suatu teknik pengumpul data berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban.

Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian, yang kemudian diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui pendapat dan tanggapan mereka mengenai aplikasi Android *Civilisation Française*. Berikut ini merupakan angket yang dipakai untuk kemudian diberikan kepada mahasiswa :

Tabel 3.4
Angket Tanggapan untuk Mahasiswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
ASPEK PERANGKAT LUNAK					
1.	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				
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN					
8.	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				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
15.	Tulisan dapat dibaca dengan baik				
16.	Petunjuk arah/tombol sederhana				
17.	Petunjuk arah/tombol berfungsi dengan baik				
18.	Aplikasi Android Cifra kreatif dan inovatif				

3.5. Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Studi pustaka

Studi pustaka adalah teknik mengumpulkan data teoretis dari buku, jurnal, atau referensi lain untuk dijadikan landasan dilakukannya penelitian. Studi pustaka ini diperlukan untuk memperoleh bahan berupa teori-teori yang relevan agar dapat mempertajam orientasi dan dasar teoretis tentang masalah penelitian ini, terutama yang berhubungan dengan teori-teori tentang media pembelajaran, multimedia interaktif, aplikasi Android, dan *Civilisation Française*.

3.5.2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengumpulkan materi *Civilisation Française* yang akan dijadikan data dan butir-butir soal evaluasi pada aplikasi Andorid berbasis multimedia interaktif.

3.5.3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan dosen pengampu untuk mendapat informasi tentang media yang diproduksi dan materi pembelajaran serta bentuk evaluasi yang ditampilkan pada aplikasi. Salah satu kelebihan dari teknik wawancara ini adalah bersifat fleksibel sehingga dapat menghimpun data lebih banyak dan mendalam karena berhadapan langsung dengan sumber. Melalui wawancara ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat mendukung pada proses perancangan aplikasi Android dari dosen pengampu mata kuliah *Civilisation Française*.

3.5.4. Angket

Angket diberikan untuk mengetahui penilaian dan tanggapan mahasiswa serta dosen terhadap aplikasi Android berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran *Civilisation Française*.

3.6. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016, p.333) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Miles and Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Data reduction merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, data yang dimaksud adalah materi *Civilisation Française*. Selanjutnya penyajian data, yaitu kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penelitian ini menyajikan data berupa aplikasi multimedia interaktif berbasis android. Tahap terakhir ialah penarikan kesimpulan. Tahap ini dilakukan secara terus menerus selama berada di lapangan.

