

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

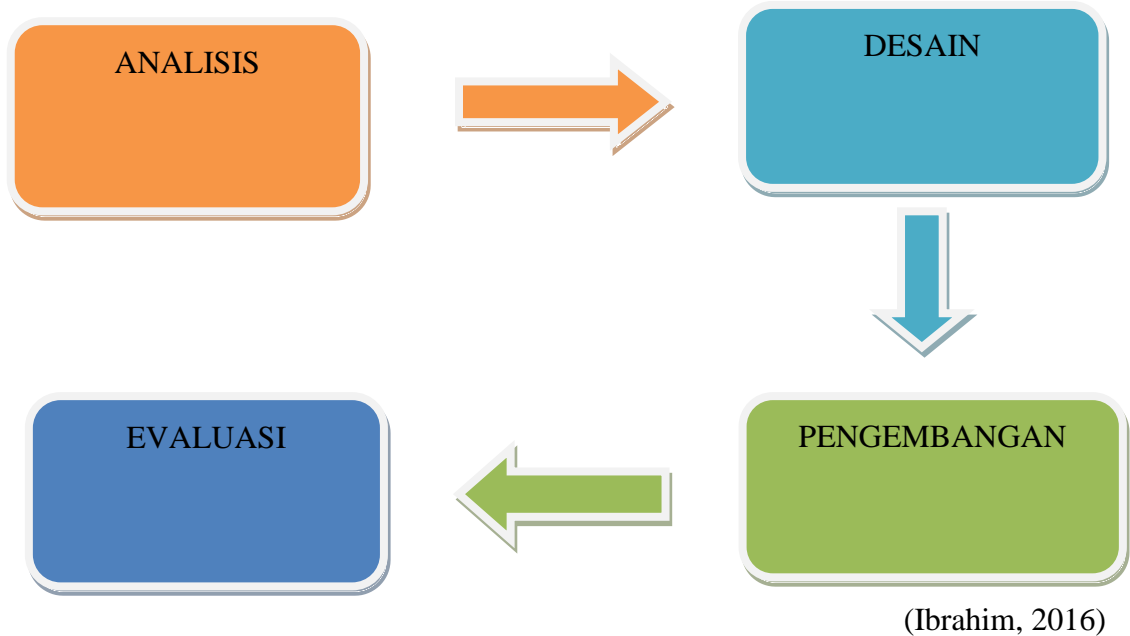
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *R&D (Research and Development)*, yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini, Gay (1990, p. 56) berpendapat bahwa, “*Research and development method is an effort or activity to develop an effective product for use in School and not to test theory*” Maksudnya, metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di Sekolah dan bukan untuk menguji teori. Demikian pula pendapat Richey dan Klein (dalam Emzir, 2012, p. 264), “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Maksudnya, metode penelitian dan pengembangan merupakan studi sistematis mengenai proses perancangan, pengembangan dan penilaian dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan suatu produk instruksional dan non instruksional, alat serta suatu model baru.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti diadopsi dari teori yang diutarakan oleh Ibrahim (2016), yaitu dengan urutan sebagai berikut:

- 1) Analisis, yakni peneliti menganalisis dengan menerapkan metode yang berbeda untuk mengumpulkan data, seperti studi kasus, wawancara, observasi dan analisis dokumen yang diajukan;
- 2) Desain, yakni peneliti merancang desain produk yang spesifik dari hasil data yang didapatkan pada tahap analisis;
- 3) Pengembangan, yakni tahap di mana peneliti menciptakan dan merakit konten yang dibuat dalam tahap desain. Pada tahap pengembangan ini lebih ditekankan kepada bahan ajar atau media yang akan diproduksi;

- 4) Evaluasi, yakni tahap di mana produk dievaluasi. Evaluasi produk dilakukan oleh ahli (*expert judgement*). Tahap ini bermaksud untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk dari para ahli di bidangnya sehingga dapat menghasilkan produk yang layak untuk digunakan.

Adapun keempat tahapan di atas dapat disimpulkan pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1
Alur Metode R&D

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Bungin (2013, p. 102), “populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian”. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh soal latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 mengacu

pada *CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour Les Langues/Kerangka Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa)*.

3.2.2 Sampel Penelitian

Hadi (dalam Narbuko dan Achmadi, 2013, p. 107) mengatakan bahwa, “sampel atau contoh adalah sebagian objek atau subjek yang diselidiki dari keseluruhan objek atau subjek penelitian.” Selain itu, sampel juga merupakan bagian dari populasi yang benar-benar mewakili dari permasalahan yang akan diteliti. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2013, p. 124) “*total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan jumlah sampel sama dengan populasi”. Maka sampel penelitian ini diambil dari keseluruhan populasi, yaitu seluruh soal latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 yang mengacu pada *CECRL*.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Multimedia Interaktif

Menurut Sutarti dan Iriawan (2017, p. 125) multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai salah satu sarana penunjang dalam dunia komunikasi dan pendidikan yang saling terkait antara satu dengan yang lain, yang menyuguhkan suara, grafik, animasi dan teks secara terpadu. Multimedia interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah soal-soal latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 yang diambil dari berbagai sumber dan disajikan dengan menggabungkan berbagai jenis media, baik gambar, audio dan lain sebagainya dengan menggunakan *Adobe Flash*.

3.3.2 Adobe Flash

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh *Adobe* dan merupakan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi, situs jejaring maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis (Wibawanto, 2017, p. 29).

Adobe Flash sebelumnya bernama *Macromedia Flash* yang digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension,swf* dan dapat diputar di penjelajah situs yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai multimedia interaktif.

3.3.3 Membaca

Hodgson dalam Tarigan (2013, p. 7) mendefinisikan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Dengan demikian, yang dimaksud membaca dari penelitian ini yaitu membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sanjaya (2017, p. 89), “instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua instrumen penelitian yakni;

3.4.1 Pedoman Wawancara

Setyadin (dalam Gunawan 2013, p. 160), “wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan di mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik.”.

Dalam penelitian ini, wawancara diajukan kepada dosen pengampu mata kuliah membaca bahasa Perancis tingkat dasar di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI untuk mendapatkan data-data dan informasi yang dapat mendukung proses perancangan media pembelajaran membaca pemahaman bahasa Perancis A1. Ada pun pedoman wawancara tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.1

PEDOMAN WAWANCARA

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media dalam latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 ?	
2.	Bentuk media pembelajaran yang seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan selama ini?	
3	Apakah Bapak/Ibu pernah mengetahui multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> ?	
4	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 ?	
5	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai tampilan penyajian multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 ?	
6	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai isi multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 ?	
7	Apakah menurut Bapak/Ibu cara penyampaian bahan ajar pada multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> mudah dipahami oleh mahasiswa?	
8	Apakah menurut Bapak/Ibu multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> ini dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran membaca pemahaman bahasa Perancis	

	tingkat A1?	
9	Apa saran Bapak/Ibu untuk peneliti dalam perancangan multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1?	

3.4.2 Angket

Menurut Arikunto dalam Nefya (2016, p. 86) “angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui”. Angket merupakan serangkaian pertanyaan yang dibagikan guna mengetahui jawaban yang berupa pendapat atau argumen yang berkaitan dengan suatu penelitian. Hal tersebut didukung oleh Bell (dalam Beiske, 2002, p. 3) yang mengatakan 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*”. Maksudnya, sebuah kuesioner pada dasarnya merupakan teknik untuk mengumpulkan data primer. Hal ini umumnya terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang mana responden memiliki jawabannya.

Untuk mengetahui tanggapan pengguna mengenai *Adobe Flash* sebagai multimedia interaktif untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1, 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 tersebut.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket mengenai Tanggapan Dosen Pengampu Matakuliah Membaca

No.	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
1	SOAL LATIHAN	a. Soal dirumuskan dengan jelas
		b. Soal sesuai teori dan konsep
		c. Kunci jawaban sesuai dengan soal
		d. Terdapat umpan balik terhadap hasil evaluasi

Diadaptasi dari : (Wahono, 2006)

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket mengenai Tanggapan Dosen Ahli Media

No.	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
1	PERANGKAT LUNAK	a. Aplikasi tidak berjalan lambat
		b. Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian
		c. Aplikasi mudah dijalankan
		d. Dilengkapi petunjuk
		e. Dilengkapi umpan balik yang jelas
		f. Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas
		g. Pengoperasian sederhana
2	KOMUNIKASI VISUAL	a. Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi
		b. Kreatif dalam menuangkan ide gagasan
		c. Suara yang digunakan menarik
		d. Tampilan yang digunakan aplikasi menarik
		e. Tulisan dapat dibaca dengan baik
		f. Warna sudah tepat
		g. Tombol sederhana
		h. Tombol berfungsi dengan baik

Diadaptasi dari : (Wahono, 2006)

Tabel 3.4

Kisi-kisi Angket mengenai Tanggapan Mahasiswa

No.	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
1	PERANGKAT LUNAK	a. Aplikasi tidak berjalan lambat
		b. Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian
		c. Aplikasi mudah dijalankan
		d. Dilengkapi petunjuk
		e. Dilengkapi umpan balik yang jelas
		f. Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas
		g. Pengoperasian sederhana
2	DESAIN PEMBELAJARAN	a. Soal yang disajikan mudah dipahami
		b. Soal disajikan secara runtut
		c. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar
		d. Alur penyampaian soal runtut dan jelas
		e. Perumusan soal mudah dipahami
		f. Adanya umpan balik ketika menjawab soal
3	KOMUNIKASI VISUAL	a. Musik tidak mengganggu
		b. Musik sangat menarik
		c. Tulisan dapat dibaca dengan baik
		d. Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik
		e. Petunjuk arah/tombol sederhana
		f. Petunjuk arah/tombol berfungsi dengan baik

Diadaptasi dari : (Wahono, 2006)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik mengumpulkan data teoritis dari buku, jurnal, atau referensi lain untuk dijadikan landasan dilakukannya penelitian. Hal ini didukung oleh pendapat Nazir dalam Lubis (2018, p. 9), bahwa studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur, catatan, dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Jadi, studi pustaka ini dilakukan untuk mencari data-data dari buku-buku, jurnal, dan lain-lain yang berkaitan dengan soal-soal latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1.

3.5.2 Teknik Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013, p. 240) “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif”. Maka, dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan soal-soal latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 yang akan dijadikan data dan butir-butir soal evaluasi pada multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash*.

3.5.3 Wawancara

Menurut Sanjaya (2017, p. 89) wawancara dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan, baik secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu.

Wawancara dilakukan dengan dosen pengampu untuk mendapatkan informasi tentang media dan bentuk evaluasi yang digunakan.

3.5.4 Angket

Angket disusun bertujuan untuk mengetahui tanggapan pengguna mengenai aplikasi multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2013, p. 244), “analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain secara sistematis sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain”. Teknik analisis data yang digunakan yaitu:

1. Mengumpulkan data berupa soal-soal membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1 dari berbagai sumber yang relevan.
2. Merancang desain tampilan penyajian soal-soal yang akan ditampilkan dalam *Adobe Flash* sebagai multimedia interaktif.
3. Menyusun informasi sehingga dapat ditarik kesimpulan dan dapat dilakukan tindakan berikutnya, yaitu pembuatan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1.
4. Meminta penilaian dan tanggapan dari ahli (*expert judgment*) tentang produk *Adobe Flash* sebagai multimedia interaktif untuk latihan membaca pemahaman bahasa Perancis tingkat A1.

Revisi Bab 1 : Agustus 2017

Acc Bab 1 : Agustus 2017

Revisi Bab 3 : 7 September 2017

Acc Bab 3 : 13 September 2017

Outline Bab 2 : 13 September 2017