

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Menurut Mahsun (2013, hlm. 72) metode penelitian adalah suatu penjelasan mengenai cara penelitian itu akan dilakukan, di dalamnya mencakup bahan atau materi penelitian, alat, jalan penelitian, variabel dan data yang hendak disediakan dan analisis data. Sejalan dengan Mahsun, Sugiyono (2013, hlm. 2) berpendapat bahwa, “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Dalam hal ini, Sugiyono (2013, hlm. 407) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Borg and Gall (1983) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.* (hlm. 772)

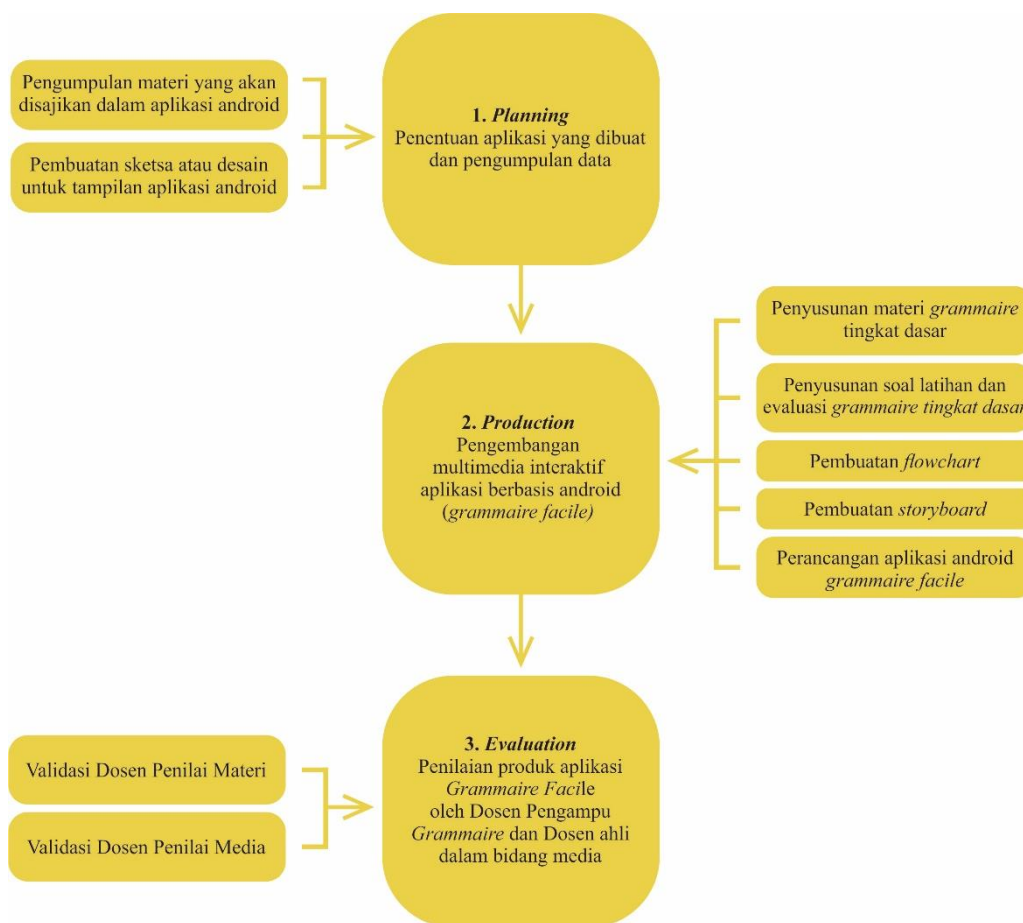
Maksudnya, metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk pendidikan yang dibuat dan dalam siklusnya program tersebut diulangi hingga data uji lapangan menunjukkan bahwa produk yang dibuat dapat memenuhi tujuan. Pendapat lain diungkapkan oleh Richey dan Klein (2007, hlm.15) yang mendefinisikan bahwa metode penelitian dan pengembangan sebagai studi sistematis mengenai proses perancangan, pengembangan dan penilaian dengan tujuan membangun dasar empiris untuk menciptakan suatu produk instruksional dan non instruksional, alat, serta suatu model yang baru. Langkah-langkah dari proses ini disebut sebagai siklus R&D dimana siklus tersebut terbagi menjadi pengujian di lapangan, revisi data menjadi

lebih valid, dan pengujian tersebut bisa dilakukan berkali-kali hingga benar-benar layak.

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk menempuh sebuah perencanaan dan pelaksanaan sebuah penelitian. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan dari Moleong (2014, hlm. 71) bahwa desain merupakan pedoman atau prosedur serta teknik yang digunakan dalam perencanaan penelitian yang bertujuan untuk membangun strategi yang berguna untuk membangun strategi yang menghasilkan model penelitian.

Adapun proses atau langkah penelitian dan pengembangan yang diadopsi oleh peneliti dalam penelitian ini yakni menggunakan model *Planning, Production, Evaluation* (PPE). Model penelitian dan pengembangan PPE ini dikembangkan oleh Richey dan Klein (2007). Model ini memiliki tiga tahap yakni *Planning* (perencanaan) yang merupakan kegiatan membuat rencana produk. Pada tahap ini peneliti menetapkan produk apa yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature. *Production* (produksi) merupakan kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Dalam tahap produksi rancangan yang telah disusun sebelumnya dibuat menjadi sebuah produk. *Evaluation* (evaluasi) merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan oleh ahli (*expert judgement*). Kegiatan evaluasi ini dilakukan peneliti guna mengetahui kekurangan atau kelemahan produk agar dapat memiliki kelayakan dan kualitas yang lebih baik untuk digunakan. Desain penelitian model PPE pada penelitian ini kemudian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Model PPE

Adapun deskripsi dari ketiga tahap yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

### 3.2.1 *Planning/ Perencanaan*

Pada tahap perencanaan ini peneliti menentukan produk apa yang akan dibuat dan dikembangkan beserta spesifikasinya. Dalam penelitian ini, peneliti membuat sebuah multimedia interaktif berbasis android untuk pembelajaran tata bahasa Perancis tingkat A1, yang berjudul *Grammaire Facile*.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan bahan berupa materi yang akan disajikan ke dalam aplikasi dan pembuatan sketsa atau desain tampilan aplikasi android *Grammaire Facile*.

### 3.2.2 *Production/Produksi*

Pada tahap produksi yakni berupa kegiatan untuk mengeksekusi rancangan produk yang telah ditetapkan. Tahap ini berkaitan dengan pengelolaan keseluruhan isi yang akan mulai dari penyusunan materi hingga perancangan aplikasi android *Grammaire Facile*.

Peneliti menyusun materi *grammaire* tingkat A1 yang telah didapatkan dari berbagai sumber yang relevan dan reliabel. Setelah itu peneliti menyusun soal latihan dan evaluasi untuk dimasukkan ke dalam aplikasi *Grammaire facile*. Setelah materi dan soal latihan dan evaluasi sudah terkumpul selanjutnya peneliti membuat *flowchart* serta *storyboard* yang akan dijadikan acuan dalam mengembangkan aplikasi berbasis android, yakni aplikasi *Grammaire facile*.

#### 3.2.2.1 *Penyusunan Materi*

Pada penyusunan materi ini, peneliti menyusun materi yang telah didapatkan dari berbagai buku dan sumber-sumber yang relevan dan reliabel. Rancangan materi yang disajikan pada aplikasi ini merupakan penggabungan yang diambil dari beberapa sumber diantaranya adalah sebagai berikut.

##### 1) Buku

- *Conseil de L'Europe. (2001). Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues. Paris.*
- *Bescherelle. (1997). La grammaire pour tous. Paris.*
- *Françoise Brunel & Arlette Valette. (1993). Orthographe grammaire conjugaison 4e/3<sup>e</sup>. Paris.*
- *Geneviève–Dominique SALINS. (1996). Grammaire pour l'enseignement/apprentissage du FLE. Paris.*
- *Evelyne Bérard. & Christian Lavenne. (1989). Grammaire utile du français. Paris.*

##### 2) E-book

- *Roberte Tomassone. (2002). Pour enseigner la grammaire. Paris.*
- *Anne Akyuz, Berndette Bazelle-Shahmaei, Joelle Bonenfant, Marie-Francoise Glieman. (2005). Les 500 Exercices de grammaire. Paris.*

- *Marry E. Coffman Croker. (1990). Schaum Outline of French Grammar. Amerika.*
- *Ludivine Glaud, Muriel Lannier & Yves Loiseau. (2015). Grammaire Essentielle du francais. Paris.*

3) Laman bahasa Perancis

- [www.francaisfacile.fr](http://www.francaisfacile.fr)

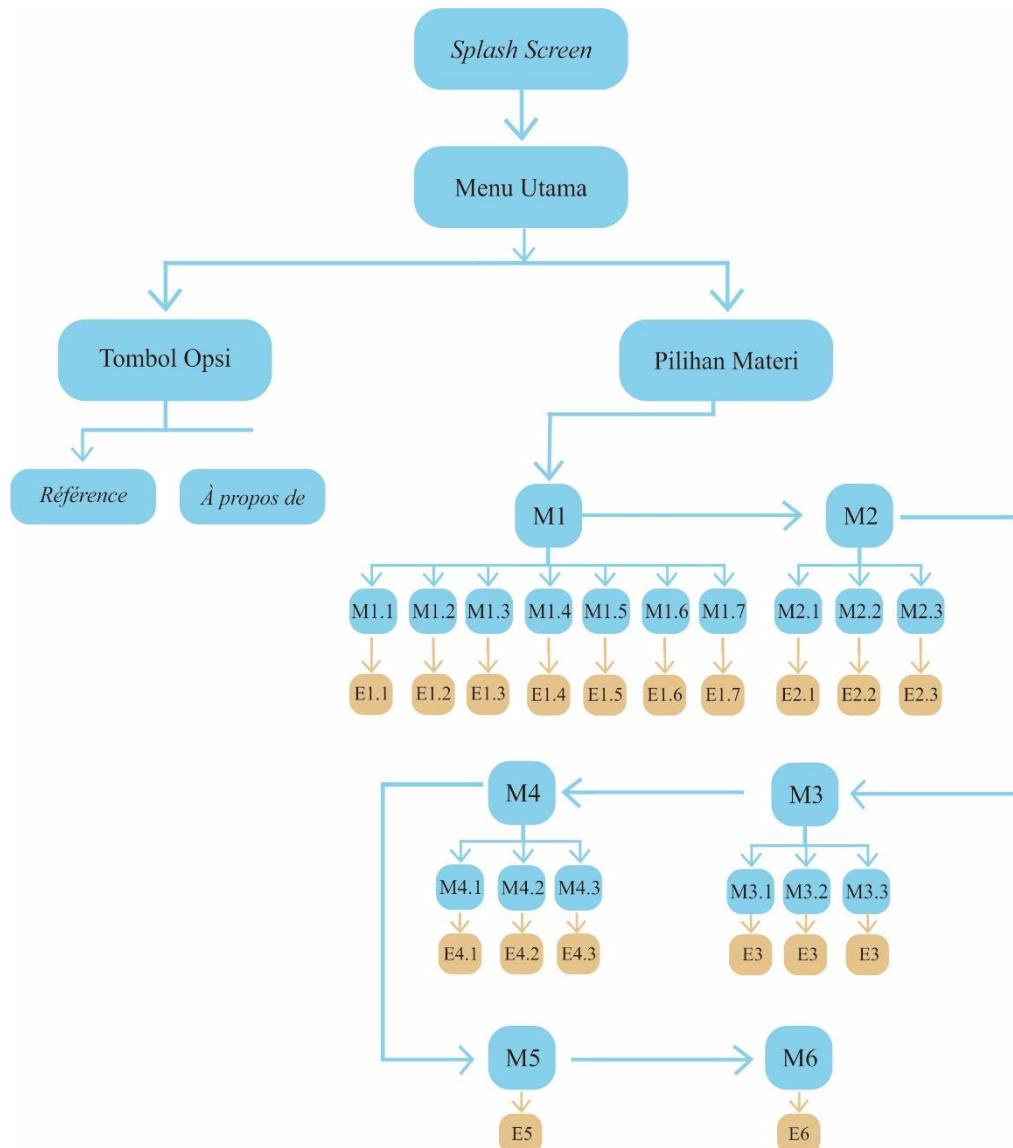
Kemudian, materi yang telah dirancang dan telah dikonsultasikan kepada dosen pengampu mata kuliah *grammaire I* juga telah melewati tahap revisi disusun sedemikian rupa ke dalam tampilan aplikasi Android *Grammaire Facile*.

### 3.2.2.2 Penyusunan Soal Latihan dan Evaluasi

Soal latihan dan evaluasi sangat diperlukan dalam sebuah multimedia pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan pengguna aplikasi dalam memahami materi yang telah ia pelajari. Soal latihan yang disajikan akan berbentuk soal-soal pilihan ganda (*choix à multiple*). Hal tersebut dilakukan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna aplikasi dalam mengisi jawaban.

### 3.2.2.3 Flowchart Aplikasi *Grammaire facile*

*Flowchart* atau diagram alir dibuat peneliti untuk dijadikan sebagai gambaran umum dari aplikasi *Grammaire facile* yang ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi Grammaire facile

Keterangan :

M1 = Materi 1, yakni materi mengenai *les verbes*

M1.1 = Materi 1.1, yakni materi mengenai *le verbe régulière (-er, s'appeler)*

M1.2 = Materi 1.2, yakni materi mengenai *le verbe irrégulière (être, avoir, faire, venir, comprendre)*

M1.3 = Materi 1.3, yakni materi mengenai *le conditionnel de politesse*

M1.4 = Materi 1.4, yakni materi mengenai *négation*

M1.5 = Materi 1.5, yakni materi mengenai *la forme impersonnelle simple*

M1.6 = Materi 1.6, yakni materi mengenai *l'impératif*

M1.7 = Materi 1.7, yakni materi mengenai *présent de l'indicatif*

Siti Rosdiana, 2019

APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN TATA BAHASA PERANCIS TINGKAT A1  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- M2 = Materi 2, yakni materi mengenai *les pronoms*
- M2.1 = Materi 2.1, yakni materi mengenai *les pronoms personnels sujets*
- M2.2 = Materi 2.2, yakni materi mengenai *les pronoms toniques*
- M2.3 = Materi 2.3, yakni materi mengenai *les pronoms interrogatifs simples*
- M3 = Materi 3, yakni materi mengenai *les articles*
- M3.1 = Materi 3.1, yakni materi mengenai *les articles définis*
- M3.2 = Materi 3.2, yakni materi mengenai *les articles indéfinis*
- M3.3 = Materi 3.3, yakni materi mengenai *les articles partitifs*
- M4 = Materi 4, yakni materi mengenai *les adjectifs*
- M4.1 = Materi 4.1, yakni materi mengenai *les adjectifs possessifs*
- M4.2 = Materi 4.2, yakni materi mengenai *les adjectifs démonstratifs*
- M4.3 = Materi 4.3, yakni materi mengenai *les adjectifs qualificatifs*
- M5 = Materi 5, yakni materi mengenai *la conjonction de coordination (et, ou, mais)*
- M6 = Materi 6, yakni materi mengenai *Mot interrogatif*
- E1.1 = Evaluasi 1.1, yakni evaluasi mengenai *le verbe régulière (-er, s'appeler)*
- E1.2 = Evaluasi 1.2, yakni evaluasi mengenai *le verbe irrégulière (être, avoir, faire, venir, comprendre)*
- E1.3 = Evaluasi 1.3, yakni evaluasi mengenai *le conditionnel de politesse*
- E1.4 = Evaluasi 1.4, yakni evaluasi mengenai *négation*
- E1.5 = Evaluasi 1.5, yakni evaluasi mengenai *la forme impersonnelle simple*
- E1.6 = Evaluasi 1.6, yakni evaluasi mengenai *l'impératif*
- E1.7 = Evaluasi 1.7, yakni evaluasi mengenai *présent de l'indicatif*
- E2.1 = Evaluasi 2.1, yakni evaluasi mengenai *les pronoms personnels sujets*
- E2.2 = Evaluasi 2.2, yakni evaluasi mengenai *les pronoms toniques*
- E2.3 = Evaluasi 2.3, yakni evaluasi mengenai *les pronoms interrogatifs simples*
- E3.1 = Evaluasi 3.1, yakni evaluasi mengenai *les articles définis*
- E3.2 = Evaluasi 3.2, yakni evaluasi mengenai *les articles indéfinis*
- E3.3 = Evaluasi 3.3, yakni evaluasi mengenai *les articles partitifs*
- E4.1 = Evaluasi 4.1, yakni evaluasi mengenai *les adjectifs possessifs*
- E4.2 = Evaluasi 4.2, yakni evaluasi mengenai *les adjectifs démonstratifs*
- E4.3 = Evaluasi 4.3, yakni evaluasi mengenai *les adjectifs qualificatifs*

E5 = Evaluasi 5, yakni evaluasi mengenai *la conjonction de coordination (et, ou, mais)*

E6 = Evaluasi 6, yakni evaluasi mengenai *Mot interrogatif*

#### 3.2.2.4 Storyboard Aplikasi *Grammaire facile*

*Storyboard* yaitu rancangan berupa *outline* atau *draft* dari sebuah produksi berupa gambar-gambar yang beruntun. *Storyboard* ini berguna untuk mempermudah pengerjaan aplikasi agar lebih terstruktur (Giuseppe, 2005).

*Storyboard* untuk aplikasi *Grammaire facile* ini dibuat dalam beberapa bagian, yaitu:

- 1) *Splash screen*
- 2) Menu utama
- 3) Opsi
- 4) Tampilan setiap materi
- 5) Soal latihan

#### 3.2.3 Evaluation/Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh ahli (*expert judgment*), Kegiatan evaluasi ini dilakukan guna mengetahui kekurangan atau kelemahan produk serta masukan ahli sehingga produk dapat memiliki kelayakan dan kualitas yang lebih baik untuk digunakan. Pada penelitian ini, aplikasi android *Grammaire facile* yang telah selesai dirancang kemudian akan diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah *grammaire* untuk dinilai secara materi dan dosen penilai media.

### 3.3 Partisipan

Partisipan yakni orang-orang yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Sebagaimana dijelaskan oleh Sumarto (2003, hlm. 17) yakni “pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama”. Dapat disimpulkan bahwa partisipan adalah subjek yang



dilibatkan dan turut membantu di dalam sebuah kegiatan yang mencurahkan tenaga, materi dan pikirannya untuk memberikan respon terhadap kegiatan penelitian serta mendukung pencapaian tujuan dan memiliki tanggung jawab atas keterlibatannya.

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu:

1) Dosen Pengampu Mata Kuliah *Grammaire*

Dalam kegiatan penelitian ini memerlukan penilaian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Aplikasi yang dibuat merupakan media pembelajaran berbasis Android mengenai tata bahasa perancis tingkat A1. Oleh karena itu, peneliti memerlukan penilaian dari segi materi serta jenis soal evaluasi yang telah tersaji dalam aplikasi tersebut kepada dosen pengampu mata kuliah *Grammaire* agar dapat mengetahui validitasnya atau mengukur kelayakan isi.

2) Dosen Pengampu Mata Kuliah *Français des medias*

Pada kegiatan ini peneliti pun tidak hanya meminta penilaian dari segi materi saja tetapi peneliti memerlukan penilaian untuk tampilan aplikasi juga agar dapat diketahui bahwa media tersebut sudah layak guna atau bahkan sebaliknya. Hal yang dinilai berupa penilaian visualisasi, audio, kemudahan navigasi, dan lain-lain.

### **3.4 Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Studi Pustaka**

Studi kepustakaan menurut Nazir (2005, hlm. 111) adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Peneliti menggunakan teknik studi pustaka ini dengan tujuan untuk mencari tahu dan memperoleh bahan berupa teori-teori yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti, terutama teori yang berhubungan dengan media pembelajaran, Aplikasi, Android serta *Grammaire* yang nantinya dapat mendukung perancangan materi pembelajaran dalam aplikasi *Android Grammaire facile*.

### 3.4.2 Teknik Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa materi-materi dan soal-soal materi mengenai materi yang akan diangkat yang terkumpul dalam dokumen berbentuk tulisan, gambar, atau-karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013, hlm. 240).

Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan materi mengenai tata bahasa Perancis tingkat A1 yang akan dijadikan data dan butir-butir soal evaluasi pada Aplikasi berbasis Android.

### 3.4.3 Format Penilaian Produk

Format penilaian produk terdiri atas dua bagian, yaitu (1) tampilan produk yang dinilai oleh dosen yang mengampu mata kuliah *Français des Médias*; (2) materi tata bahasa Perancis yang terdapat dalam Aplikasi berbasis Android tersebut yang dinilai oleh dosen pengampu mata kuliah *Grammaire*. Kedua format penilaian produk ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari kedua ahli tersebut (*Expert judgement*) dari Aplikasi berbasis Android pembelajaran tata bahasa Perancis yang telah dibuat.

Format penilaian produk yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Thorn (1995). Thorn (1995) mengajukan enam kriteria untuk menilai sebuah produk multimedia interaktif, yakni:

- 1) kemudahan navigasi, sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak harus mempelajari komputer terlebih dahulu;
- 2) kandungan kognisi, penilaian berupa isi dari program yang telah dibuat;
- 3) pengetahuan dan presentasi informasi;
- 4) integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan bahasa yang harus dipelajari;
- 5) estetika, tampilan artistik yang dapat menarik minat pembelajar terhadap program yang dibuat;
- 6) fungsi, program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar.

Kriteria di atas dituangkan ke dalam bentuk format penilaian berupa tabel, seperti berikut.

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Format Penilaian Produk untuk Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Kesesuaian		Keterangan
			Ya	Tidak	
1)	Sistem Aplikasi	a. Aplikasi berjalan lancar. b. Aplikasi mudah dioperasikan. c. Aplikasi memiliki navigasi yang mudah. d. Aplikasi memiliki alur kerja yang sistematis.			
2)	Desain Tampilan	a. Aplikasi memiliki tampilan yang menarik. b. Daya tarik menu pembuka dan menu utama. c. Kesesuaian karakteristik media dengan pengguna. d. Keterbacaan penyajian materi.			
3)	Manfaat	a. Aplikasi <i>Grammaire Facile</i> praktis untuk digunakan. b. Aplikasi <i>Grammaire Facile</i> layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran <i>Grammaire</i> tingkat A1.			

Tabel di atas merupakan format penilaian dalam segi media. Dalam penilaian media aspek yang dinilai adalah seputar kemudahan navigasi dan segi artistik atau tampilan produk yang dibuat juga fungsi. Aspek penilaian yang tercantum dalam format tersebut diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yakni

sistem aplikasi, desain tampilan dan manfaat. Sedangkan untuk format penilaian materi adalah sebagai berikut,

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Format Penilaian Produk untuk Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Kesesuaian		Keterangan
			Ya	Tidak	
1)	Isi Materi Produk	a. Materi yang disajikan sesuai. b. Cakupan materi cukup luas. c. Materi yang disajikan akurat. d. Kalimat yang digunakan akurat. e. Struktur bahasa lazim digunakan.			
2)	Evaluasi	a. Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi. b. Evaluasi dapat mengukur pemahaman pengguna terhadap materi yang dipelajari. c. Instruksi mudah dipahami			
3)	Manfaat	a. Aplikasi <i>Grammaire Facile</i> praktis untuk digunakan.			

		<p>b. Aplikasi <i>Grammaire Facile</i> layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran <i>Grammaire</i> tingkat A1.</p>			
--	--	--	--	--	--

Format penilaian materi meliputi kriteria kognisi, pengetahuan dan presentasi informasi, integrasi media dan fungsi. Penilaian terbagi menjadi tiga aspek yaitu isi materi produk yang berisi penilaian seputar kesesuaian materi yang disajikan dalam aplikasi, lalu evaluasi yang berisi penilaian mengenai soal latihan yang terdapat pada aplikasi android dan manfaat yang menilai kelayakan program.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Setelah semua data diperoleh, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengolah atau menganalisis data tersebut. Seperti pernyataan Miles & Huberman dalam Sugiyono (2013, hlm. 246) yakni “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”.

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data berupa materi dan soal-soal tata bahasa Perancis tingkat A1 sesuai CECRL dari berbagai sumber yang relevan
- 2) Merancang desain tampilan penyajian materi yang akan ditampilkan dalam aplikasi berbasis *android*.
- 3) Menyusun informasi sehingga dapat ditarik kesimpulan dan dapat dilakukan tindakan berikutnya, yaitu perancangan aplikasi berbasis *android* untuk pembelajaran tata bahasa Perancis tingkat A1.

- 4) Meminta penilaian dan tanggapan dari ahli (*expert judgment*) tentang aplikasi berbasis *android* untuk pembelajaran tata bahasa Perancis tingkat A1.