

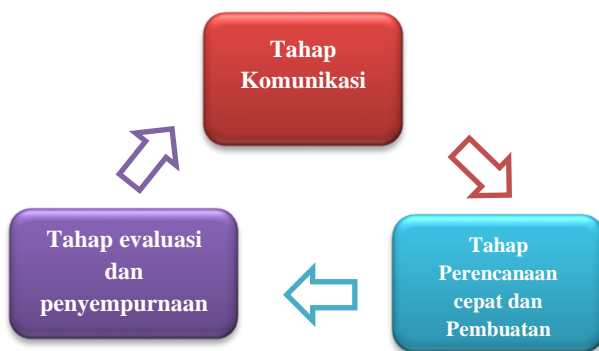
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian ilmiah. Menurut Sugiyono (2015, p.3) bahwa secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Maka dari itu peneliti menggunakan metode *prototype* yang merupakan metode pengembangan sistem perangkat lunak. Hal ini didukung oleh Afrina & Ibrahim (2012) bahwa metode *prototype* merupakan metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.

Menurut Pressman (2012, p.51) pembuatan prototipe dimulai dengan komunikasi antara tim pengembang atau pembuat aplikasi dengan pelanggan yang dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri untuk menentukan kebutuhan dan gambaran bagian-bagian yang dibutuhkan. Tahap kedua yaitu pembuatan prototipe direncanakan dengan cepat dalam bentuk rancangan cepat (*quick design*), rancangan ini berfokus pada representasi semua aspek perangkat lunak atau format tampilan yang akan digunakan atau ditampilkan pada tahap akhir. Setelah rancangan cepat dilanjutkan dengan pembangunan prototipe yaitu dengan menambahkan materi-materi *Syntaxe du Français*, soal-soal, dan yang lainnya. Tahap terakhir yaitu dilakukan evaluasi pada prototipe jika terdapat kekurangan maka prototipe diperbaiki dan disempurnakan. Berikut adalah alur metode *prototype*:



(Pressman, 2012)

**Gambar 3.1 Alur Metode *Prototype***

## 3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

### 3.2.1. Populasi Penelitian

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Sukardi: 2004, p.53). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sugiyono (2015, p.117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka pada penelitian ini populasi yang diambil adalah seluruh materi *Syntaxe du Français*.

### 3.2.2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, p.118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, menurut Sugiyono (2015, p.124) bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi sampel yang diambil oleh peneliti adalah seluruh materi *Syntaxe du Français*.

Hilmi Fauziah, 2018

**CAKRAM PADAT BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN SYNTAXE DU FRANÇAIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.3. Definisi Operasional

#### 3.3.1. Cakram Padat

Menurut Sutarman (2012, p.138) *Compact Disc Read Only Memory* (CD-ROM) atau yang lebih dikenal dengan cakram padat adalah jenis piringan optic yang mempunyai sifat hanya bisa dibaca. Kapasitas cakram padat yang berukuran 4,72 inci dapat menampung data hingga 640 MB. Maka dari itu peneliti menggunakan cakram padat untuk digunakan sebagai media penyimpanan multimedia interaktif pembelajaran *Syntaxe du Français*.

#### 3.3.2. Multimedia Interaktif

Menurut Widyahastuti (2016) bahwa multimedia interaktif adalah media berbasis komputer yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan link interaktif. Multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah media berbasis komputer yang menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai jenis media baik berupa teks seperti materi-materi dan juga soal-soal *Syntaxe du Français*, gambar, dan lainnya yang disimpan dalam cakram padat yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran *Syntaxe du Français*.

#### 3.3.3. *Syntaxe du Français*

Cuq menyatakan bahwa *syntaxe* adalah (2003, p.231) “*La syntaxe est une des composantes de la grammaire d'une langue. Dans l'acception traditionnelle, elle contient l'ensemble des règles qui régissent la combinaison des mots dans les phrases de la langue*” [sintaksis adalah salah satu komponen tata bahasa. Dalam pengertian tradisional, bahwa sintaksis berisi semua peraturan yang mengatur kombinasi kata-kata dalam kalimat]. Dan menurut Léon, Pierre & Bhatt, Parth (2005, p.183) *Syntaxe du Français* mempunyai tiga tujuan utama yaitu “*définir la structure des groupes, établir la structure des phrases, et décrire les interprétations possibles*” [menentukan struktur kelompok, menetapkan struktur kalimat, dan menggambarkan penafsiran].

Berdasarkan beberapa pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa materi *Syntaxe du Français* yang ada dalam penelitian ini adalah salah satu komponen tata bahasa Prancis yang mempelajari dan mengatur kombinasi kata-kata dalam kalimat yang dijabarkan dalam tiga tujuan utama yaitu menentukan struktur kelompok, menetapkan struktur kalimat, dan menggambarkan penafsiran yang akan disajikan dalam multimedia interaktif yang disimpan dalam cakram padat.

### 3.4. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian (Sugiyono: 2015, p.148). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara dan format penilaian produk untuk menjadi alat ukur atau instrumen penelitiannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa jenis instrumen dalam pengumpulan data sebagai berikut

#### 3.4.1. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono: 2015, p.194). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah *Syntaxe du Français* untuk mendapatkan informasi yang dapat mendukung perancangan multimedia interaktif cakram padat untuk pembelajaran *Syntaxe du Français*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen wawancara yang digunakan:

**Tabel 3.1**

**Kisi-kisi Wawancara**

No	Kisi-kisi	Jawaban
1	Penggunaan media dalam pembelajaran <i>Syntaxe du Français</i>	
2	Pengetahuan dosen mengenai multimedia interaktif cakram padat	
3	Pendapat dosen mengenai multimedia interaktif cakram padat untuk pembelajaran	

Hilmi Fauziah, 2018

**CAKRAM PADAT BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN SYNTAXE DU FRANÇAIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<i>Syntaxe du Français</i>	
4	Manfaat dari multimedia interaktif cakram padat untuk pembelajaran <i>Syntaxe du Français</i>	

### 3.4.2. Format Penilaian Produk

Peneliti menggunakan format penilaian produk untuk mengetahui penilaian dan tanggapan dosen. Hal ini didukung oleh Claudya (2016) bahwa format penilaian produk digunakan untuk memperoleh *expert judgment* (penilaian ahli) yang dilakukan oleh beberapa dosen ahli dalam bidangnya.. Berikut adalah kisi-kisi instrumen format penilaian produk:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi format penilaian produk**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Kesesuaian		Saran
			Ya	Tidak	
1.	Penggunaan	a. Kemudahan cara dan penggunaan navigasi			
2.	Desain Tampilan	a. Kesesuaian karakteristik media dengan peserta didik b. Daya tarik menu pembuka c. Kesesuaian urutan tampilan d. Keterbacaan penyajian materi			
3.	Isi Materi Produk	a. Kesesuaian materi b. Variasi soal latihan			
4.	Manfaat	a. Terlatihnya peserta didik b. Kemudahan bagi			

Hilmi Fauziah, 2018

**CAKRAM PADAT BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN SYNTAXE DU FRANÇAIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		peserta didik dalam memahami materi <i>Syntaxe du Français</i> c. Kesenangan dalam mempelajari <i>Syntaxe du Français</i>			
5.	Secara keseluruhan apakah multimedia interaktif layak untuk digunakan dalam pembelajaran <i>Syntaxe du Français</i> ?				

(Diadaptasi dari Thorn, 1995 dalam Claudya, 2016)

### 3.4.3 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008, p.66).

Untuk mengetahui tanggapan dosen pengampu mengenai aplikasi multimedia interaktif untuk pembelajaran *Syntaxe du Français*, peneliti menggunakan angket yang berisikan beberapa pernyataan. Skala yang digunakan peneliti untuk mengukur pendapat responden adalah skala Likert. Pada setiap pernyataan terdapat empat jawaban alternatif, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut adalah kisi-kisi angket tersebut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Angket**

No.	Aspek yang ditanyakan	Uraian
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

Hilmi Fauziah, 2018

**CAKRAM PADAT BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN SYNTAXE DU FRANÇAIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		jelas
		f. Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas
		g. Pengoperasian sederhana
2	<b>Desain Pembelajaran</b>	h. Materi yang disajikan mudah dipahami
		i. Materi disajikan secara runtut
		j. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar
		k. Alur penyampaian materi runtut dan jelas
		l. Perumusan soal mudah dipahami
		m. Soal disajikan sesuai dengan materi
		n. Adanya umpan balik ketika menjawab soal
3	<b>Komunikasi Visual</b>	o. Musik tidak mengganggu
		p. Musik sangat menarik
		q. Tulisan dapat dibaca dengan baik
		r. Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik
		s. Petunjuk arah/tombol sederhana
		t. Petunjuk arah/tombol berfungsi dengan baik

Diadaptasi dari : (Wahono, 2006)

### 3.5. Validitas dan Reliabilitas

#### 3.5.1. Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi: 2004, p.121). Untuk mengukur instrumen penelitian, peneliti berkonsultasi dengan dosen ahli (*Expert Judgment*) untuk meminta penilaian tentang instrumen penelitian yang digunakan.

#### 3.5.2. Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel, jika instrumen tersebut mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi: 2004, p.134). Hal ini diperkuat oleh Sugiyono (2015, p.173) instrumen yang reliabel adalah instrumen

Hilmi Fauziah, 2018

**CAKRAM PADAT BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN SYNTAXE DU FRANÇAIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Jadi instrumen yang reliabel menghasilkan data yang konsisten dan tidak berubah-ubah.

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.6.1. Studi Pustaka**

Salah satu jenis penelitian bila dilihat dari tempat pengambilan data adalah penelitian kepustakaan, karena data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya (Hadi (1990) dalam Harahap (2014)). Menurut pengertian sebelumnya, bahwa pengambilan data baik berupa buku, jurnal maupun dokumen lain sangat diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini, terutama yang berhubungan dengan teori-teori yang menyangkut dengan penelitian ini seperti media pembelajaran, multimedia interaktif, dan juga *Syntaxe du Français*.

#### **3.6.2. Teknik Dokumentasi**

Salah satu teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2015, p.329) bahwa dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Menurut pengertian sebelumnya peneliti mengumpulkan data berupa materi-materi *Syntaxe du Français*.

#### **3.6.3. Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono: 2015, p.194). Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang dapat mendukung perancangan multimedia interaktif cakram padat untuk pembelajaran *Syntaxe du Français* yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah tersebut.

### **3.7. Teknik Analisis Data**

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengolah data. Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono



(2015, p.337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Langkah-langkah analisis data yang pertama adalah *data reduction*, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, data yang dimaksud oleh peneliti adalah materi *Syntaxe du Français*. Langkah yang kedua yaitu *data display* atau penyajian data yang kemudian data tersebut diolah dan disusun agar dapat dipahami dengan mudah, data yang dimaksud adalah multimedia interaktif cakram padat untuk pembelajaran *Syntaxe du Français*. Kemudian meminta penilaian dan tanggapan dari *expert judgment* atau dosen ahli tentang multimedia interaktif cakram padat untuk pembelajaran *Syntaxe du Français* dan juga meminta tanggapan dari dosen pengampu mata kuliah *Syntaxe du Français* tentang multimedia interaktif cakram padat untuk pembelajaran *Syntaxe du Français*. Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan.