

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Busana Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia sebagai tempat pengembangan multimedia interaktif animasi pada pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Tahapan dalam *Research and Development* telah disesuaikan dengan proses pengembangan multimedia animasi pembuatan pola dasar busana wanita sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Sebelum mengembangkan suatu produk fase awal untuk mengetahui apa saja kebutuhan dan fitur yang diinginkan dilapangan maka dilakukan tahap analisis. Tahap analisis menetapkan kebutuhan pengembangan *software* dengan mengumpulkan data mengenai tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik dan lingkungan pembelajaran.

Dalam tahap analisis akan ditetapkan tujuan pengembangan dan manfaat dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif melalui pengumpulan data yang terdiri dari:

a. Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan melalui survey lapangan dengan mengumpulkan berbagai informasi dari siswa dan guru mata pelajaran dengan cara wawancara.

b. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku dan sumber informasi yang berkaitan dengan pembuatan multimedia

pembelajaran interaktif. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan mengenai multimedia yang akan mendukung prose pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahap desain meliputi unsur-unsur yang perlu dimuat dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita meliputi penyusunan langkah-langkah pembuatan pola dasar busana wanita sistem So-En yang akan dijadikan CD interaktif pembelajaran, pembuatan naskah, desain *storyboard*, serta penyusunan format validasi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan *software* yang dikembangkan, dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita meliputi pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

4. Tahap Validasi

Tahap validasi adalah tahap penilaian multimedia video pembelajaran kepada ahli multimedia, ahli materi pembelajaran dan pengguna dengan tujuan dapat diketahui letak kekurangan dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat.

5. Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah multimedia pembelajaran interaktif di validasi kepada ahli multimedia maupun ahli materi pembelajaran. Para ahli, akan memberikan masukan mengenai kekurangan dari multimedia pembelajaran, kemudian kekurangan tersebut disempurnakan sehingga multimedia pembelajaran interaktif siap digunakan.

6. Tahap Penilaian

Tahap penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli multimedia dan ahli materi pembelajaran.

Uji coba dari produk multimedia pembelajaran interaktif dilakukan pada mata kuliah kontruksi pola khususnya pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana di semester satu yang sedang mempelajari pembuatan pola dasar wanita dengan

sistem So-En. Multimedia pembelajaran interaktif akan diuji cobakan setelah ada validasi dari para ahli multimedia pembelajaran dan ahli materi di bidang pola.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi pembelajaran pola dasar busana wanita dan ahli multimedia. Sedangkan objek penelitiannya adalah mata kuliah Konstruksi pola yang dipelajari oleh Mahasiswa Pendidikan Tata Busana UPI.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini yang menjadi alat pengumpulan data yaitu Validasi, dilakukan setelah produk multimedia selesai dikembangkan, baik dari segi isi, desain layout, text, animasi, kejelasan isi, juga kombinasi untuk menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pembuatan pola busana wanita.

E. Langkah-Langkah Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pada langkah 1:

Studi pendahuluan, pengumpulan data ditujukan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran pola dasar busana wanita sistem So-En. Untuk maksud tersebut, data-data yang dikumpulkan yaitu mengenai tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik dan lingkungan pembelajaran

2. Pada langkah 2:

Pengembangan, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berupa pembuatan desain isi CD pembelajaran interaktif, naskah, *storyboard*, dan pembuatan multimedia interaktif pembelajaran menggunakan Adobe Flash.

3. Pada langkah 3:

Validasi, pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data mengenai kelebihan dan kelemahan secara pasti dari pengembangan multimedia

pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita sistem So-En dengan cara di validasi oleh ahli multimedia dan ahli materi pembelajaran. Hasil kajian akan memberikan masukan bagi (a) perilaku peneliti dalam melakukan studi, (b) perbaikan dan penyempurnaan multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita sistem So-En.

F. Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian pengembangan dalam *Research and Development* menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda. Oleh karena itu pengolahan dan analisis data disesuaikan dengan metode penelitian serta ragam data yang diperoleh.

1. Studi pendahuluan, kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif karena data-data yang dikumpulkan yaitu mengenai tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik dan lingkungan pembelajaran yang berupa kata-kata dan gambar dan tidak menekankan pada angka.
2. Validasi, kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena pengolahan data berupa angka yang didapat dari hasil validasi oleh para ahli.