

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan awal yang nantinya akan dijadikan acuan dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model penelitian yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*). Menurut Sugiyono (2012, hlm. 407) menyebutkan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Tahapan dalam metode *research and development* telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* (BH) yaitu mulai dari tahap rancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi, tahap revisi, serta tahap penilaian.

Tahap rancangan merupakan tahapan awal dalam merumuskan masalah dari studi pendahuluan dan menetapkan segala kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian. Tahap produksi meliputi pembuatan konsep, desain, serta pembuatan hingga distribusi produk multimedia. Produk multimedia yang sudah dibuat akan divalidasi atau dinilai untuk melihat apakah rancangan produk telah memenuhi standar dan kriteria. Penilaian multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* dilakukan oleh ahli materi dan ahli multimedia serta pengguna. Produk multimedia yang telah divalidasi akan direvisi sebagai tahap perbaikan. Tahap penilaian akhir dilakukan setelah produk multimedia video pembelajaran selesai direvisi. Penilaian akhir ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk oleh beberapa ahli.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Penelitian ini melibatkan sejumlah partisipan untuk memperoleh data hasil validasi. Partisipan atau validator terdiri dari beberapa tim disesuaikan dengan tahap penelitian dan keahlian yang dimiliki mengenai pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder*.

Validator produk multimedia video pembelajaran dalam penelitian ini adalah ahli materi mengenai pembuatan *bouste houder* dan ahli multimedia mengenai pengembangan multimedia video pembelajaran serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian mengenai pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* dilakukan di gedung Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

C. Subjek Penelitian

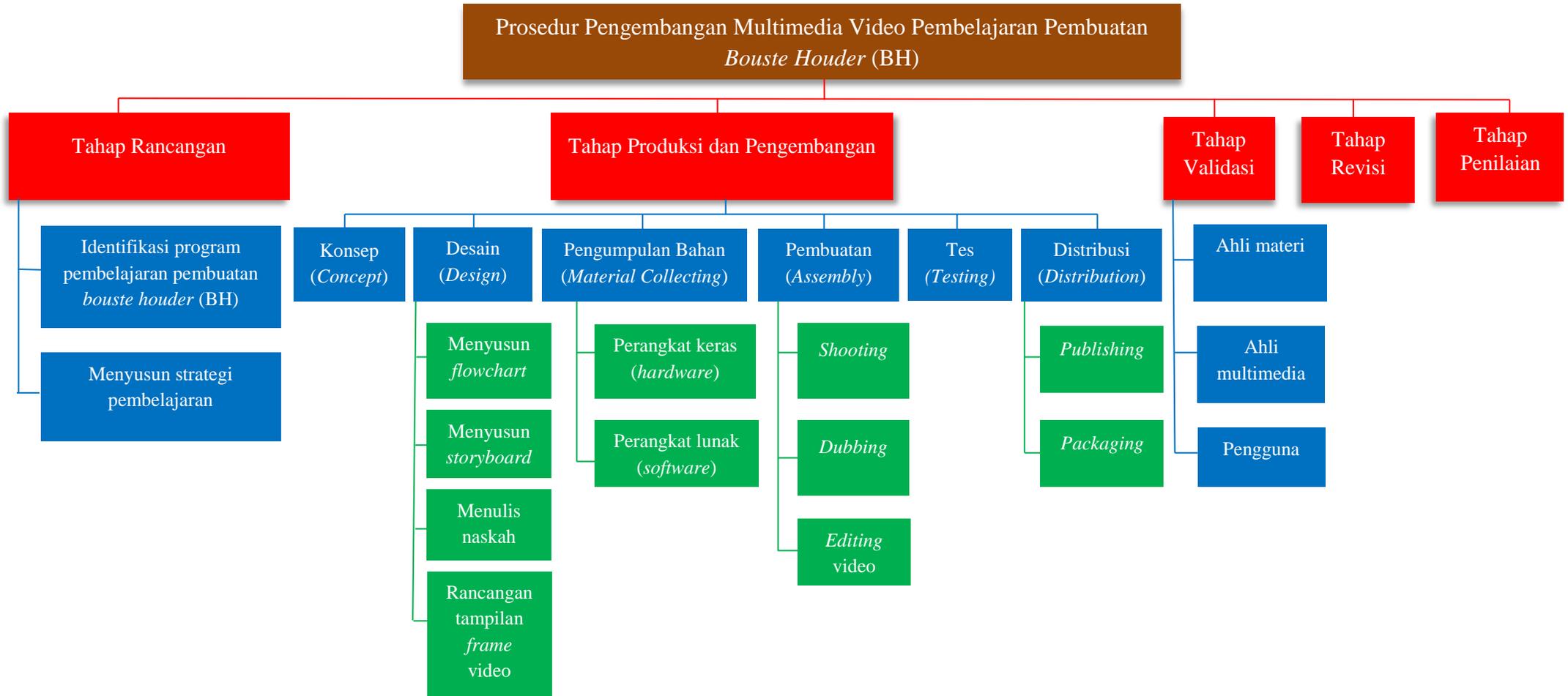
Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi pembuatan *bouste houder* dan ahli multimedia mengenai pengembangan multimedia video pembelajaran serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai bahan validasi atau penilaian untuk memecahkan permasalahan atau untuk menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian mengenai pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* ini berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi yang ditujukan kepada ahli materi mengenai pembuatan *bouste houder* dan ahli multimedia untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder*.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* yang melalui serangkaian tahapan sebagai berikut:



1. Tahap Rancangan Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste Houder* (BH)

Tahap rancangan pada pengembangan multimedia video pembelajaran termasuk langkah awal dengan pengumpulan informasi dan identifikasi program dan penyusunan indikator materi mengenai pembuatan *bouste houder*. Pengumpulan berbagai informasi ini sebagai studi pendahuluan terkait kajian teori mengenai pembuatan *bouste houder* dan multimedia video pembelajaran. Berikut merupakan kegiatan di tahap rancangan dalam prosedur pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder*:

- a. Mengidentifikasi program pembelajaran pembuatan *bouste houder*.
- b. Menyusun strategi pembelajaran yang dituangkan dalam multimedia video pembelajaran.

2. Tahap Produksi dan Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste Houder* (BH)

Tahap produksi dan pengembangan multimedia video ini menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut Sutopo (2003) (dalam Munir, 2012, hlm. 104) berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu:

- a. Konsep (*Concept*)

Concept atau konsep adalah tahapan awal untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program multimedia yang akan dibuat. Tahap konsep akan mengarahkan bagaimana isi dari program multimedia dibuat.

- b. Desain (*Design*)

Design atau perancangan adalah tahapan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan materi untuk program multimedia. Tahap desain dalam pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* meliputi:

- 1) Menyusun *flowchart* untuk tampilan menu dalam multimedia video.
- 2) Menyusun *story board* untuk merancang *scene* dalam multimedia video.
- 3) Menyusun naskah berdasar materi untuk isi dalam multimedia video.
- 4) Menyusun tampilan *frame* dan tombol navigasi secara keseluruhan pada multimedia video.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Material collection adalah tahapan pengumpulan data atau bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan program multimedia. Pengumpulan bahan dalam pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* meliputi: pengumpulan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

d. Pembuatan (*Assembly*)

Assembly merupakan tahapan pembuatan multimedia video berdasar pada rencana dan bahan yang telah disusun. Pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* ini meliputi:

- 1) Proses *shooting* yang merupakan proses perekaman kegiatan secara langsung mengenai tahapan menjahit *bouste houder* dari awal sampai *finishing*.
- 2) *Editing video* yang merupakan tahap pengeditan setelah *shooting* dengan memasukkan semua bahan seperti teks, animasi, audio, dan tampilan *frame* secara keseluruhan sehingga menjadi tampilan multimedia video pembelajaran yang baik.

e. Tes (*Testing*)

Testing merupakan tahapan dimana pembuat multimedia melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam tampilan multimedia video. Tahap *testing* ini hanya melibatkan pembuatan dan belum melibatkan ahli.

f. Distribusi (*Distribution*)

Distribution atau distribusi merupakan tahap penyimpanan multimedia video dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap *distribution* ini di dalamnya terdapat tahap *publising* dan *packaging*.

3. Tahap Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian produk oleh para ahli yang terkait. Multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* akan divalidasi oleh ahli materi pembuatan *bouste houder* dan ahli multimedia video, selain itu produk juga akan diberikan kepada pengguna. Tahap validasi ini bertujuan untuk dapat mengetahui letak kekurangan dan bagaimana kelayakan multimedia video pembelajaran yang telah dibuat.

4. Tahap Revisi

Tahap revisi atau perbaikan merupakan tahapan yang dilakukan setelah materi mendapat hasil validasi dari ahli materi dan ahli multimedia. Tahap perbaikan multimedia video ini dilakukan untuk penyempurnaan tampilan dan kelayakan multimedia video sebelum siap digunakan untuk multimedia pembelajaran.

5. Tahap Penilaian

Tahap penilaian merupakan tahapan akhir dimana multimedia video pembelajaran telah diperbaiki atas hasil validasi. Penilaian akhir dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia video digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan indikator atau tujuan yang telah disusun.

F. Analisis Data

Multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houer* merupakan bentuk produk baru dalam pengembangan multimedia untuk proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal untuk peserta didik. Hasil validasi berupa angka diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai pembuatan *bouste houer* dan ahli multimedia video. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk multimedia video pembelajaran yang dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan. Menurut Suharsimi Arikunto (1996, hlm. 244) menunjukkan tabel skala presentasi kelayakan suatu produk sebagai berikut:

Tabel 3.1
Skala Persentase Kelayakan

Skor Penilaian	Presentasi Pencapaian	Interpresentasi
4	76% - 100%	Layak
3	56% - 75%	Cukup Layak
2	40% - 55%	Kurang Layak
1	0% - 39%	Tidak Layak

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* yaitu:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Kumulatif}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$