

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Busana Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), sebagai tempat pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*.

### B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yaitu “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. (Sugiyono, 2013, hlm.407). Perancangan dan pembuatan media ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak melalui tahapan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan berbagai informasi (studi pendahuluan) berkaitan dengan materi publikasi mode melalui media internet khususnya *fashion blog*
2. Melakukan analisis terhadap pembelajaran yang telah teridentifikasi pada saat studi pendahuluan
3. Membuat desain *software* pembelajaran yang akan dikembangkan dalam multimedia pembelajaran meliputi pembuatan *flowchart*, *storyline*, *storyboard*, dan naskah.
4. Mengembangkan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*
5. Melakukan validasi multimedia kepada ahli materi dan ahli media
6. Melakukan uji coba multimedia kepada pengguna
7. Melakukan revisi apabila terdapat kesalahan dalam multimedia pembelajaran
8. Melakukan penilaian multimedia pembelajaran untuk mengetahui kelayakan multimedia
9. Produk akhir berupa *software* pembelajaran dalam bentuk multimedia.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi *fashion blog*, ahli multimedia dan pengguna multimedia yaitu mahasiswa prodi pendidikan tata busana departemen PKK FPTK UPI yang telah mengikuti Mata Kuliah Publikasi Mode. Sedangkan objek penelitian adalah pembelajaran publikasi mode media internet khususnya *fashion blog*.

### D. Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar validasi dengan menggunakan skala penilaian. Lembar validasi berfungsi untuk menilai komponen multimedia, diantaranya materi pembelajaran, kemudahan penggunaan multimedia, tampilan multimedia dan lain sebagainya. Lembar validasi ditujukan kepada *validator* ahli multimedia yaitu dosen UPI yang memiliki spesifikasi dibidang multimedia, ahli materi yaitu dosen UPI yang memiliki spesifikasi dibidang publikasi mode khususnya *fashion blog*, dan pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI yang telah mengikuti Mata Kuliah Publikasi Mode.

### E. Analisis data

Analisis dilakukan pada data hasil validasi yang diperoleh dari *validator* ahli multimedia, ahli materi, dan pengguna. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan pada multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*. Hasil validasi berupa skor/angka selanjutnya diolah dan disimpulkan berdasarkan persentasi kelayakannya. Skala presentase kelayakan menurut Arikunto (1996, hlm.244) ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Skala Presentase Kelayakan

Rentang dalam %	Kriteria
0-25	Tidak Baik
25-50	Kurang Baik
50-75	Baik
75-100	Sangat Baik

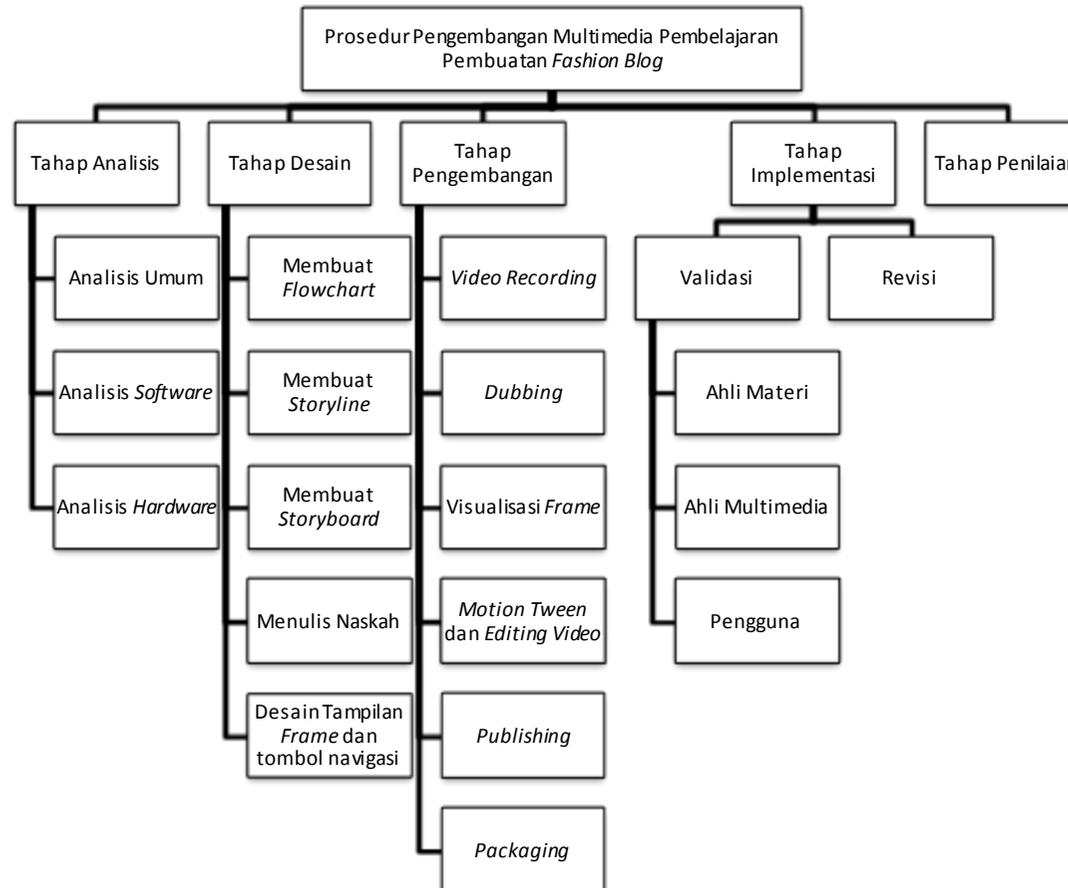
Sumber: Arikunto (1996:244)

Rumus statistik untuk menghitung presentasi kelayakan penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

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

## F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* menggunakan model pengembangan *software* melalui tahapan sebagai berikut:



Bagan 3.1. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*  
 Sumber: Dokumen Penulis, Oktober 2015

