

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan yang 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*). 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. Tahap dalam metode *research and development* telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pengembangan multimedia

video tutorial pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepoile* yaitu mulai dari tahap rancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap revisi, tahap validasi serta tahap penilaian. (Sugiyono, 2012)

B. Partisipan dan Lokasi 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 tutorial pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepoile*.

Validator produk multimedia video tutorial pembelajaran dalam penelitian ini adalah ahli materi mengenai pembuatan lubang kancing *passepoile* dan ahli multimedia mengenai pengembangan multimedia video pembelajaran, serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

2. 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 video *tutorial* pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepole*.

C. Subjek Penelitian

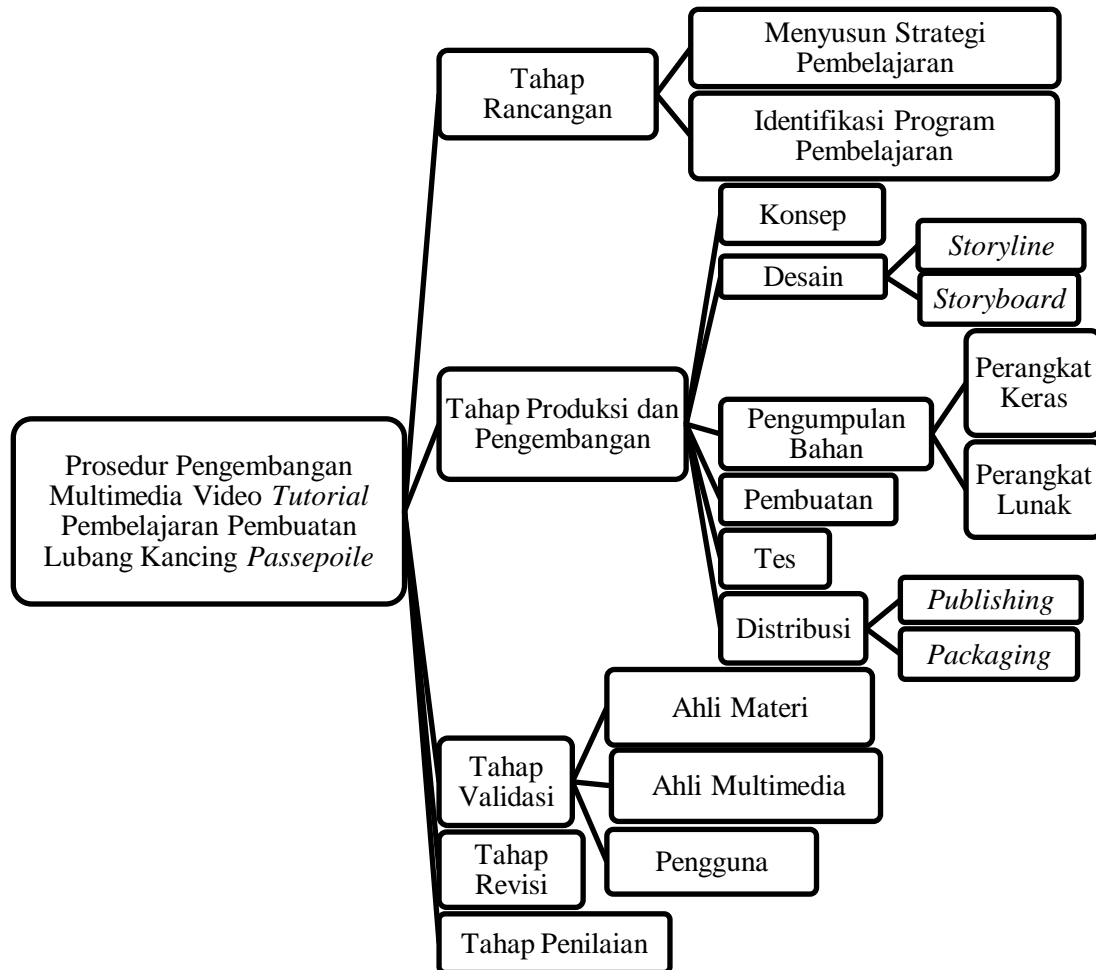
Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepole* dan ahli multimedia mengenai pengembangan multimedia video *tutorial* pembelajaran sertapenggunayaitumahasiswa studipendidikantatabusana yang telah mempelajari materi pembuatan lubang kancing *passepole*.

D. Instrumen Penelitian

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

E. Prodesur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia video *tutorial* pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepole* melalui serangkaian tahapan berikut :



Bagan 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pembelajaran Pembuatan Lubang Kancing *Passepoile*
Sumber : Karya Penulis, 2016

1. Tahap Rancangan Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pembelajaran Pembuatan Lubang Kancing *Passepoile*

Tahap rancangan pada pengembangan multimedia video pembelajaran termasuk langkah awal dengan pengumpulan informasi dan identifikasi program dan

penyusunan indikator materi mengenai pembuatan lubang kancing *passepaille*. Pengumpulan berbagai informasi ini sebagai studi pendahuluan terkait kajian teori mengenai pengertian, konsep lubang kancing *passepaille* dan multimedia *videotutorial* pembelajaran. Berikut merupakan kegiatan ditahap rancangan dalam prosedur pengembangan multimedia video *tutorial* pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepaille* :

- a. Mengidentifikasi program pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepaille*.
- b. Merumuskan indikator pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepaille*.
- c. Menyusun strategi pembelajaran yang dituangkan dalam multimedia video *tutorial* pembelajaran.

2. Tahap Produksi dan Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pembelajaran Pembuatan Lubang Kancing *Passepaille*.

Tahap produksi dan pengembangan multimedia video ini menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. 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 *videotutorial* pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepaille* meliputi:

- 1) Menyusun *storyboard* untuk tampilan menu dalam multimedia video.
- 2) Menyusun *storyline* untuk merancang *scene* dalam multimedia video.
- 3) Menyusun naskah berdasarkan 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 *tutorial* pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepole* meliputi: pengumpulan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

d. Pembuatan (*Assembly*)

Assembly merupakan tahapan pembuatan multimedia video berdasar pada rancangan dan bahan yang telah disusun. Pengembangan Multimedia Video *Tutorial* Pembelajaran Pembuatan Lubang Kancing *Passepoile* ini meliputi:

- 1) Proses *shooting* yang merupakan proses perekaman kegiatan secara langsung mengenai tahapan pembuatan lubang kancing *passepole* dari awal hingga *finishing*.
- 2) *Dubbing* atau proses perekaman suara digunakan untuk merekam suara narator yang membacakan narasi untuk menunjang penjelasan tampilan video
- 3) *Editing* video yang merupakan tahap pengeditan setelah *shooting* dengan memasukkan semua bahan seperti teks, animasi, audio dan tampilan video secara keseluruhan sehingga menjadi tampilan multimedia video pembelajaran yang baik.
- 4) Pembuatan multimedia video pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*. Kegiatan yang dilakukan menggunakan *Adobe Flash* meliputi memasukan video, membuat fungsi tombol dan navigasi pada multimedia.

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 distribusi ini didalamnya terdapat tahap *publishing* dan *packaging*. (Munir, 2012)

3. Tahap Validasi

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

4. Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah multimedia video tutorial pembelajaran divalidasi kepada ahli multimedia maupun ahli materi pembelajaran. Para ahli, akan memberikan masukan mengenai kekurangan dari multimedia video tutorial pembelajaran, kemudian kekurangan tersebut disempurnakan sehingga multimedia video tutorial pembelajaran layak dan siap digunakan untuk media pembelajaran.

5. Tahap Penilaian

Tahap penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia video tutorial pembelajaran, yang akan diketahui berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli multimedia dan ahli materi pembelajaran.

Uji Coba produk multimedia video tutorial pembelajaran dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang sudah mempelajari materi pembuatan lubang kancing *passepole*. Multimedia video tutorial pembelajaran diujicobakan setelah divalidasi dari para ahli multimedia dan ahli materi tentang lubang kancing *passepole*.

F. Analisis Data

Multimedia

Videotutorial Pembelajaran Pembuatan Lubang Kancing *passepole* merupakan bentuk produk baru dalam pengembangan multimedia untuk proses pembelajaran, multimedia harus divalidasi agar dapat mengetahui layak atau tidak untuk dijadikan multimedia pembelajaran untuk peserta didik. Hasil validasi berupa angka yang diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai pembuatan lubang kancing *passepole* dan ahli multimedia video. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembuatan multimedia videotutorial pembelajaran yang dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 244) mengemukakan tabel skala presentasi kelayakan suatu produk sebagai berikut :

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

Tabel 3.1 Skala Presentase Kelayakan
Sumber : Arikunto, 2013, hlm.244

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia videotutorial pembelajaran pembuatan lubang kancing *passepole* yaitu :

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