

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah rancangan pedoman atau acuan penelitian yang akan dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*).

Prosedur penelitian *R&D* harus melalui beberapa tahap validasi dari para ahli yang menguasai bidang ilmu yang akan diteliti. Penelitian pengembangan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria ini akan melibatkan tim ahli materi dan tim ahli media serta pengguna multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria.

#### **B. Partisipan dan Lokasi Penelitian**

##### **1. Partisipan**

Partisipan terdiri dari tim ahli materi, tim ahli media dan mahasiswa Pendidikan Tata Busana sebagai pengguna dari multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria.

##### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian pengembangan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria akan dilakukan di gedung Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

### **C. Subyek Penelitian**

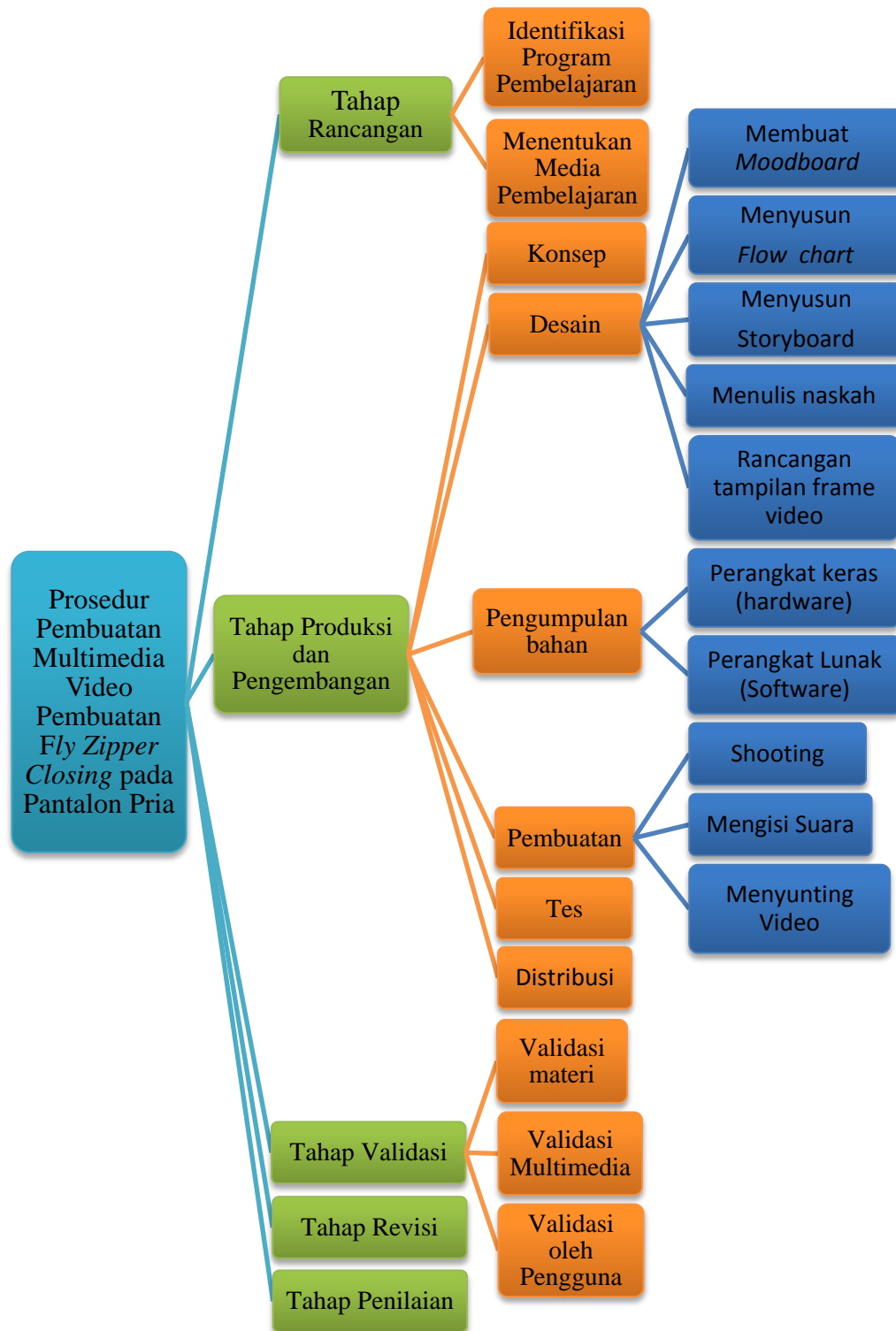
Subyek utama dalam penelitian ini adalah pengembangan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria, sedangkan subyek untuk memperoleh data adalah tim ahli materi, tim ahli media dan mahasiswa Pendidikan Tata Busana sebagai pengguna dari multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penelitian (*rating scale*) untuk mengetahui hasil validasi dari uji coba produk perangkat pengembangan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria yang ditujukan kepada validator tim ahli materi, tim ahli media dan mahasiswa Pendidikan Tata Busana sebagai pengguna dari multimedia video tersebut yang terdiri dari mahasiswa yang akan menempuh mata kuliah Tailoring dan mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Tailoring.

### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan panduan untuk membuat multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria memanfaatkan perangkat lunak agar memenuhi criteria bentuk multimedia video pembelajaran. Berikut prosedur yang dimaksud.



Bagan 3.1 Prosedur pengembangan multimedia video pembuatan

*fly zipper closing* pada pantalon pria

## **1. Tahap Rancangan Pengembangan Multimedia Video Pembuatan *Fly Zipper Closing* pada Pantalon Pria**

Tahap rancangan pada pengembangan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria diawali dengan pengumpulan informasi berupa materi mengenai *fly zipper closing* pada pantalon pria dan multimedia dari berbagai buku dan sumber yang relevan. Berikut tahapan kegiatan yang dilakukan sebagai prosedur pengembangan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria:

- a. Mengidentifikasi program pembelajaran pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria pada mata kuliah Tailoring.
- b. Menentukan media pembelajaran

## **2. Tahap Produksi dan Pengembangan Bentuk Multimedia Video Pembelajaran**

Tahap produksi dan pengembangan bentuk multimedia video pembelajaran ini menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia (Munir, 2012). Berikut langkah-langkah pengembangan yang dilakukan.

- a. Konsep

Konsep adalah tahapan awal untuk menentukan tujuan dan sasaran pengguna produk multimedia yang dibuat. Hal tersebut akan mengarahkan isi dan bentuk dari program multimedia video yang akan dibuat.

- b. Desain

Ada empat tahap dalam desain atau rancangan dalam pembuatan multimedia ini, yaitu:

- 1) Membuat *moodboard* untuk tampilan multimedia.
- 2) Menyusun *flowchart* tampilan menu.
- 3) Pengembangan *storyboard* dan penulisan naskah.
- 4) Menyusun tampilan *frame* dan tombol navigasi.

c. Pengumpulan bahan

Pengumpulan bahan adalah pengumpulan data dan alat yang dibutuhkan untuk pembuatan multimedia video. Bahan yang dibutuhkan meliputi materi pembelajaran, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

d. Pembuatan

Pembuatan multimedia video dilakukan dengan mengacu pada rencana yang telah disusun dan bahan yang telah dikumpulkan. Pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria meliputi:

- 1) Membuat tampilan *PowerPoint* untuk penyajian konsep *fly zipper closing*, bahan dan alat.
- 2) Proses *shooting*, yaitu proses perekaman langkah-langkah pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria.
- 3) Mengisi suara, yaitu proses perekaman suara untuk menjelaskan langkah-langkah pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria.
- 4) Menyunting video, yaitu proses mengolah data berupa video *powerpoint*, video *shooting*, teks, audio dan tampilan *frame* menjadi satu kesatuan untuk memenuhi syarat multimedia video yang baik.

e. Tes

Tes merupakan tahapan pemeriksaan pada multimedia video yang telah dibuat. Tes ini dilakukan oleh perancang multimedia video sebagai bagian dari proses penyuntingan (*editing*).

f. Distribusi

Distribusi merupakan tahap penyimpanan multimedia video dalam media penyimpanan, bisa menggunakan *flash disk*, *CD* dsb.

### 3. Tahap Validasi

Tahap validasi merupakan kegiatan penilaian produk oleh tim ahli materi dan tim ahli multimedia video dan diujicobakan kepada pengguna. Tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya multimedia video yang telah dibuat.

### 4. Tahap Revisi

Tahap revisi merupakan kegiatan memperbaiki atau menyempurnakan produk multimedia yang telah divalidasi sebelumnya untuk kemudian dilakukan penilain akhir.

### 5. Tahap Penilaian

Tahap penilaian merupakan kegiatan akhir untuk multimedia video yang telah diperbaiki. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan multimedia video untuk bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah disusun dan kemudian dipublikasikan.

Layak dan tidaknya multimedia video yang dibuat bisa diperoleh dengan mengolah angka atau skor yang diperoleh dari hasil validaii dalam bentuk presentase dan berikut presentase yang dimaksud (Suharsimi Arikunto: 1996):

Tabel 3. 1 Skala Presentase Kelayakan

Skor penilaian	Presentase pencapaian	Interpresentase
4	76%-100%	Layak
3	56%-75%	Cukup layak
2	40%-55%	Kurang layak
1	0%-39%	Tidak layak

Berikut rumus statistik yang digunakan untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantalon pria.

Tabel 3. 1 Skala presentase kelayakan

Sumber: Suharsimi Arikunto 1996

Berikut rumus statistik yang digunakan untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia video pembuatan *fly zipper closing* pada pantaloon pria:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor kumulatif}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$