

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 metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Menurut Sugiyono (2016, 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 penelitian mengenai pembuatan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa 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 interaktif. Produk multimedia interaktif yang sudah dibuat akan divalidasi atau dinilai untuk melihat apakah rancangan produk telah memenuhi standar dan kriteria. Penilaian multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa dilakukan oleh ahli materi dan ahli multimedia serta pengguna. Produk multimedia interaktif yang telah di validasi akan direvisi sebagai tahap perbaikan. Tahap penilaian akhir dilakukan setelah produk multimedia interaktif pembelajaran selesai direvisi. Penilaian akhir ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk oleh beberapa ahli.

B. Partisipan Dan Tempat Penelitian

1. Partisipan Penelitian

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 pembuatan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa.

Validator produk multimedia interaktif pembelajaran dalam penelitian ini adalah ahli materi mengenai pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa dan ahli multimedia mengenai pembuatan multimedia interaktif pembelajaran serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian mengenai pembuatan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa 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 desain ilustrasi busana wanita dewasa dan ahli multimedia mengenai pembuatan multimedia interaktif pembelajaran serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

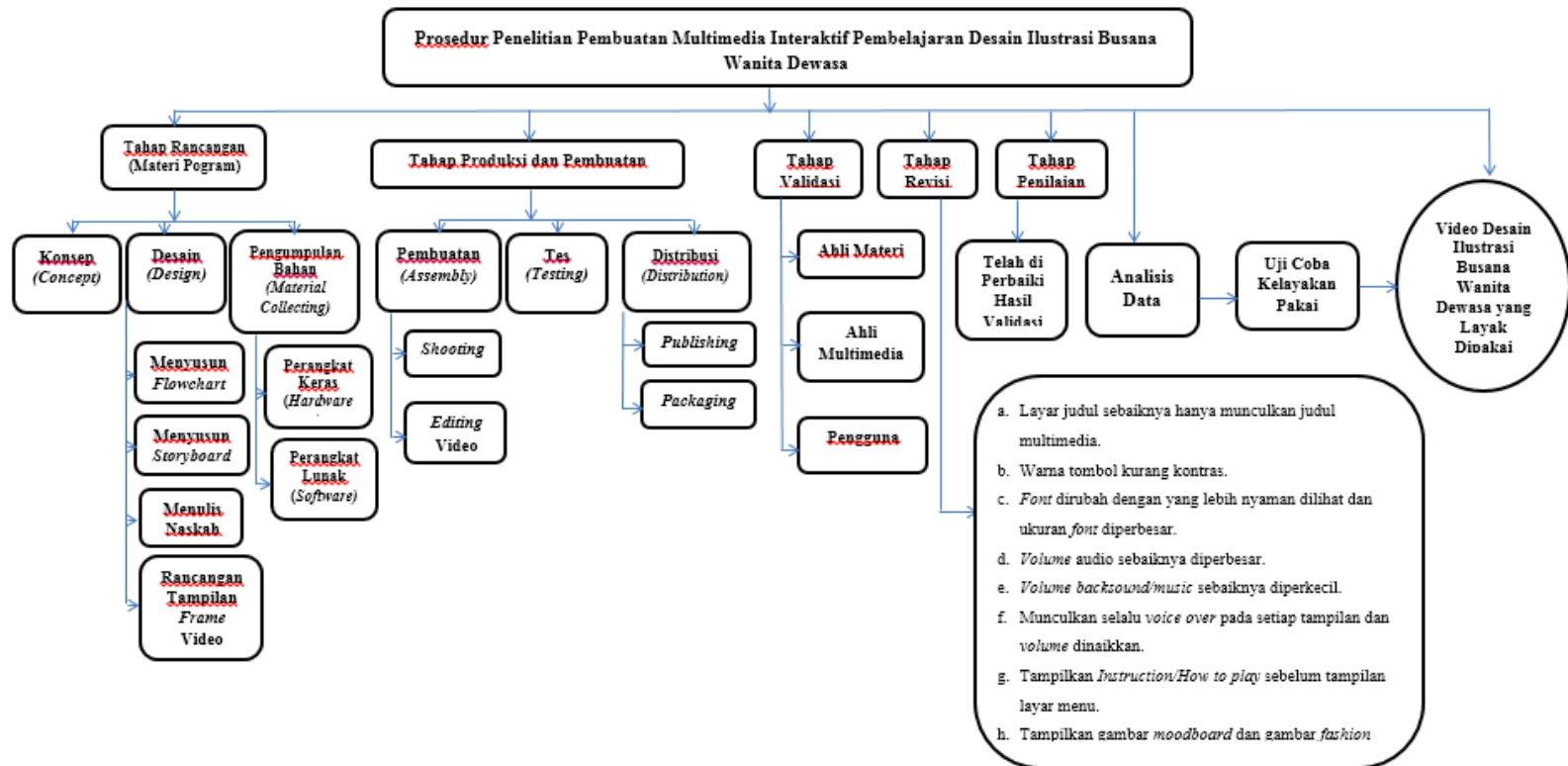
D. Instrumen Penelitian

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 ini mengenai pembuatan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa ini berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi yang ditujukan kepada ahli materi mengenai pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa dan ahli

multimedia untuk mengetahui efektivitas pembuatan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pembuatan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa yang melalui serangkaian tahapan sebagai berikut :



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Pembuatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Desain Ilustrasi Busana Wanita Dewasa
Sumber : Dokumentasi Penulis, Oktober 2016

Derina Rahmat, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DESAIN ILUSTRASI BUSANA WANITA DEWASA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Tahap Rancangan Pembuatan Multimedia interaktif Pembelajaran Desain Ilustrasi Busana Wanita Dewasa

Tahap rancangan pada pembuatan multimedia interaktif pembelajaran termasuk langkah awal dengan pengumpulan informasi dan identifikasi program dan penyusunan indikator materi mengenai pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa. Pengumpulan berbagai informasi ini sebagai studi pendahuluan terkait kajian teori mengenai pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa dan multimedia interaktif pembelajaran. Berikut merupakan kegiatan di tahap rancangan dalam prosedur pembuatan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa.

a. Konsep (*Concept*)

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*)

Desain atau perancangan adalah tahapan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan materi untuk program multimedia. Tahap desain dalam pengembangan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa meliputi :

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

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam multimedia pembelajaran. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudia *file-file* multimedia seperti audio, video dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian multimedia pembelajaran tersebut.

Derina Rahmat, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DESAIN ILUSTRASI BUSANA WANITA DEWASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Tahap Produksi dan Pembuatan Multimedia interaktif Pembelajaran Desain Ilustrasi Busana Wanita Dewasa

Tahap produksi dan pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan metodologi pembuatan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut Sutopo (2003) (dalam Munir, 2015, hlm 104) berpendapat bahwa tahapan pembuatan multimedia terdiri:

a. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan multimedia pembelajaran. Materi-materi serta *file-file* multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

b. Uji Coba (*Testing*)

Setelah hasil dari multimedia pembelajaran selesai, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari multimedia pembelajaran tersebut pada ahli multimedia, ahli materi dan pengguna. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan multimedia pembelajaran yang telah dibuat sebelum diterapkan dalam pembelajaran secara massal.

c. Perbaikan (*Revisi*)

Perbaikan atau revisi, dilakukan setelah melakukan uji coba. Perbaikan berdasarkan saran, komentar, dan pendapat ahli multimedia dan ahli materi.

d. Menyebarluaskan (*Distribution*)

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia pembelajaran perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui *CD/DVD*, *download*, ataupun media yang lain.

3. Tahap Validasi Pembuatan Multimedia interaktif Pembelajaran Desain Ilustrasi Busana Wanita Dewasa

Tahap validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa. Validasi

Derina Rahmat, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DESAIN ILUSTRASI BUSANA WANITA DEWASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa para ahli materi desain ilustrasi busana wanita dewasa dan ahli multimedia untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Setiap para ahli dapat diminta untuk menilai multimedia interaktif, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi dapat dilakukan dalam forum diskusi.

4. Tahap Revisi Pembuatan Multimedia interaktif Pembelajaran Desain Ilustrasi Busana Wanita Dewasa

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

5. Tahap Penilaian Pembuatan Multimedia interaktif Pembelajaran Desain Ilustrasi Busana Wanita Dewasa

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

6. Analisis Data Pembuatan Multimedia interaktif Pembelajaran Desain Ilustrasi Busana Wanita Dewasa

Multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa merupakan bentuk produk baru dalam pembuatan multimedia interaktif untuk proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal untuk peserta didik. Hasil validasi berupa angka diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai desain ilustrasi busana wanita dewasa dan ahli multimedia. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk multimedia interaktif pembelajaran yang dibuat. Angka

Derina Rahmat, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DESAIN ILUSTRASI BUSANA WANITA DEWASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan.

Tabel 3.1 Skala Presentase Kelayakan

Skor Penilaian	Presentase Pencapaian	Interpresentase
4	76%-100%	Layak
3	51%-75%	Cukup Layak
2	26%-50%	Kurang Layak
1	0%-25%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2015)

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa yaitu:

Tabel 3.2 Presentase Kelayakan

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

Sumber : Arikunto (2015)