

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Analisis Model Busana di Program Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dilaksanakan agar dapat menghasilkan sebuah produk berupa multimedia tutorial yang memenuhi kriteria. Metode *Research and Development* ini memiliki beberapa tahapan dalam proses penelitiannya, namun dalam penelitian ini tahapan tersebut disesuaikan kembali dengan proses pembuatan multimedia pembelajaran berupa multimedia tutorial polalengan raglan, yaitu:

Bagan 3.1 Rancangan Pembuatan Multimedia Tutorial



Sumber: Dokumentasi Penulis

1. Tahap Analisis

Tahapan analisis menetapkan studi pendahuluan dan segala kebutuhan selama proses pembuatan multimedia tutorial termasuk perangkat *software* dan *hardware* yang digunakan. Analisis umum merupakan analisis mengenai materi yang akan dijelaskan pada produk multimedia tutorial yang akan dibuat, yaitu materi lengan *raglan*, serta teknik pembuatan pola lengan *raglan*. Analisis *software* yang digunakan dalam pembuatan multimedia ini, yaitu *Corel Draw Graphics Suite X5*, *Adobe Photoshop CS4*, *Windows Movie Maker*, *Adobe Flash CC 2016* dan *hardware* yang digunakannya berupa *Notebook Asus VivoBook X202E*, dan *DVD (Digital Video Disk)* interaktif yang dipasang pada perangkat komputer.

2. Tahap Desain

Tahap desain meliputi rancangan unsur-unsur yang perlu dimuat dalam pembuatan multimedia tutorial pola lengan *raglan*. Rancangan yang dibuat meliputi desain tombol navigasi, desain *layout* untuk layar judul, layar menu, serta sub menu yang menampilkan penjelasan mengenai lengan *raglan* dan teknik pembuatan pola lengan *raglan*. Tahap selanjutnya yaitu tahap pembuatan naskah, dan pemilihan musik instrumen yang akan digunakan pada produk multimedia.

3. Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan proses pembuatan *software* multimedia tutorial pembuatan pola lengan *raglan* yang telah di desain.

4. Tahap Validasi

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

5. Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah multimedia tutorial di validasi kepada ahli media maupun ahli materi pembelajaran. Para ahli akan memberikan masukan mengenai kekurangan dari multimedia tutorial, kemudian kekurangan tersebut disempurnakan sehingga multimedia tutorial siap digunakan

6. Tahap Penilaian

Tahap penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia tutorial. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi pembelajaran pembuatan pola busana wanita dan ahli media. Objek penelitiannya adalah mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang telah mengontrak mata kuliah Analisis Model Busana.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini berupa validasi. Validasi dilaksanakan apabila produk multimedia telah selesai diproduksi. Validasi digunakan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi multimedia yang dibuat.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan prosedur dengan proses sebagai berikut :

1. Pros : Tahap penemuan potensi dan masalah. Masalah yang akan diteliti es yaitu keterbatasan media yang digunakan pada proses perta pembelajaran pembuatan pola lengan *raglan*.
ma
2. Pros : Tahap pengumpulan data untuk materi ajar mengenai pembuatan pola es lengan *raglan*,
kedu dimulaidari materi mengenai lengan *raglan* dan teknik pembuatan pola len a *ganraglan*.
3. Pros : Tahap mendesain konsep pada pembuatan multimedia es untuk digunakan pada proses produksi. Produksi multimedia ketig pembelajaran, pengaplikasian desain konsep yang telah di a buat sebelumnya. Pengeditan multimedia agar tepat guna

4. Prosedur : Validasi oleh tim ahli untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari produk media yang dikembangkan.
5. Prosedur : Masuk pada tahap revisi apabila terdapat bagian-bagian yang kurang layak untuk diterapkan pada multimedia pembelajaran.
6. Prosedur : Tahap uji kelayakan adalah evaluasi terakhir dari ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan multimedia pembelajaran yang dibuat.

Hasil dari keseluruhan proses yang dilaksanakan akan memberikan masukan bagi penulis selaku peneliti, serta produk multimedia yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian pengembangan dalam *Research and Development* menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda, oleh karena itu pengolahan dan analisis data disesuaikan dengan metode penelitian serta ragam data yang diperoleh.

1. Studi pendahuluan, kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif karena data-data yang dikumpulkan yaitu mengenai tujuan pembelajaran, mahasiswa, pendidik dan lingkungan pembelajaran yang berupa kata-kata, gambar dan tidak menekankan pada angka.
2. Validasi, kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena pengolahan data berupa angka yang didapat dari hasil validasi oleh para ahli. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan.

Tabel 3.1 Skala Presentase Kelayakan Suatu Produk

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

Sumber : Arikunto, 2013, hlm. 244

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia tutorial polalengan *raglan*, yaitu :

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