

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2013, hlm. 407). Metode penelitian dengan metode R&D diupayakan untuk melahirkan produk yang memiliki kesahihan dalam pengembangannya.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian ini termasuk pada penelitian dan pengembangan, karena tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia video tutorial pembelajaran seni *macrame* yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan lebih baik dari media yang digunakan sebelumnya pada pembelajaran kriya tekstil. Sebelum dapat digunakan secara luas, keefektifan multimedia tersebut harus diuji. Maka metode penelitian yang sejalan dengan tujuan dari penelitian ini adalah metode *Research and Development*

#### B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Kriya Tekstil yang didalamnya terdapat materi mengenai pembelajaran seni *macrame*, yang ada pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarg, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

#### C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian kali ini adalah validator ahli materi yang merupakan seorang pengrajin *macramé* dan ahli multimedia yaitu dosen yang ahli dibidang pembuatan media pembelajaran. serta uji coba terbatas dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2015 yang sudah mempelajari seni *macrame* pada mata kuliah Kriya Tekstil.

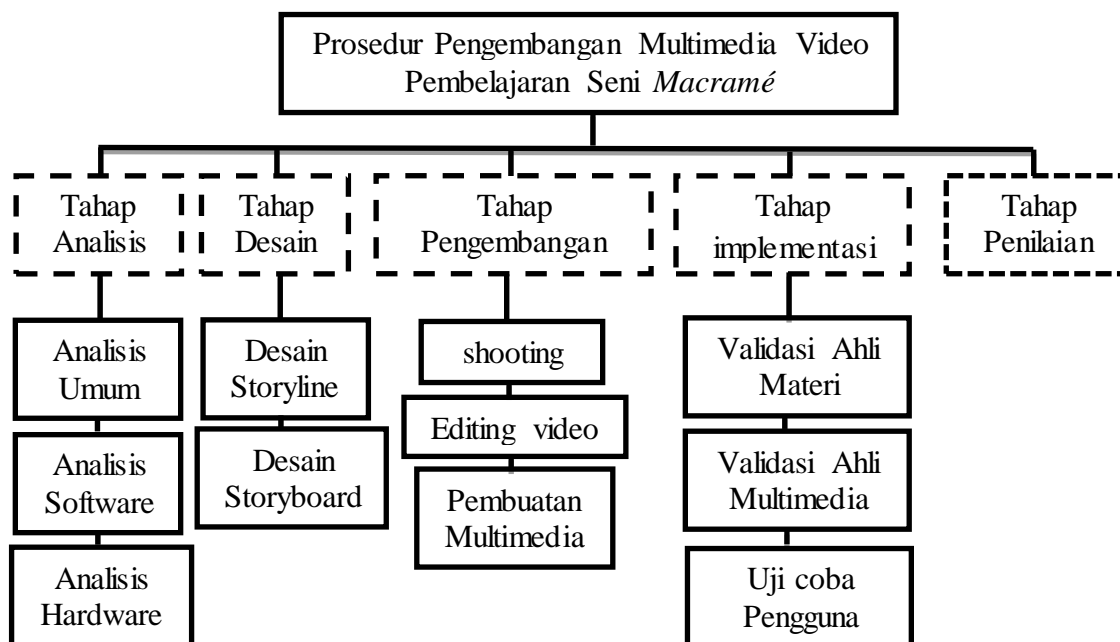
#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai alat validasi atau penilaian untuk menguji hipotesis dan memecahkan permasalahan. Instrumen yang digunakan pada penelitian mengenai pengembangan multimedia video tutorial pembelajaran seni *macramé* ini adalah berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi, efektivitas dan efisiensi pengembangan multimedia video pembelajaran seni *macramé*.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Menurut Agresti pengembangan multimedia memerlukan pengelolaan yang sistematis sehingga terbentuk sistem yang kompleks (Munir, 2015, hlm.100). Pengembangan software multimedia dalam pendidikan lima tahap, yang terdiri dari : (1) Tahap analisis, (2) Tahap desain, (3) Tahap pengembangan,(4) Tahap implementasi, dan (5) Tahap penilaian (Munir, 2015,hlm. 101).

Penelitian yang akan digunakan yaitu prosedur penelitian dan pengembangan yang digagas oleh Munir. Pertimbangan tersebut diantaranya adalah lima langkah yang digagas Munir telah mewakili tahapan – tahapan lain, namun disajikan lebih sederhana. Selain itu, waktu penelitian yang dimiliki terbatas, serta tujuan dari penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan metode pengembangan Munir yang dirancang khusus untuk menghasilkan perangkat lunak pembelajaran



Bagan 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Seni *Macramé*

Sumber : Karya Penulis, 2016

Langkah dan tahapan dalam *Research and Development* pada proses Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pembelajaran Seni *Macrame* sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan dalam menetapkan studi pendahuluan mengenai pembahasan umum untuk menetapkan keperluan pengembangan multimedia dengan melibatkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. dan segala kebutuhan selama proses pengembangan multimedia video pembelajaran dibuat termasuk pada software, dan hardware yang dibutuhkan.

#### 2. Tahap Desain

Tahap desain meliputi rancangan unsur-unsur materi yang akan dimuat dalam pengembangan multimedia video tutorial pembelajaran seni *macramé*. Berupa *storyboard* dan *storyline*.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan atau tahap pembuatan *software* yang dikembangkan.

### 4. Tahap Impelementasi

Tahap implementasi adalah tahap penerapan multimedia yang telah dibuat atau dikembangkan, penerapan dilakukan melalui ujicoba terbatas pada pengguna yaitu mahasiswa pendidikan Tata Busana angkatan 2015 dan validasi kepada ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat ke efektifan dan kelayakan multimedia yang telah dibuat. Setelah dilakukan validasi akan didapatkan temuan berupa masukan mengenai kekurangan atau informasi lebih yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media.

### 5. Tahap Penilaian

Tahap penialaian dilakukan untuk mengetahui secara pasti kekurangan dan tingkat kelayakan multimedia yang telah dikembangkan sehingga dapat disesuaikan untuk pengembangan multimedia yang lebih sempurna.

Uji coba produk multimedia video tutorial dilakukan pada mata kuliah Kriya Tekstile khususnya mahasiswa Pendidikan Tata Busana angkatan 2015 yang telah mengontrak mata kuliah Kriya Tekstil khususnya pembelajaran seni *macramé*. Multimedia video pembelajaran seni *macrame* diuji cobakan setelah validasi dari para ahli multimedia dan ahli materi bidang *macrame*.

## F. Analisis Data

Multimedia video tutorial pembelajaran seni *macramé* merupakan bentuk produk pengembangan untuk proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal untuk dijadikan media yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Hasil validasi berupa angka diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai materi *macrame* dan ahli media mengenai multimedia pembelajaran yang dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudia diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan. Menurut Suharsimi Arikunto (1996, hlm. 244) menunjukkan table skala presntasi kelayakan suatu produk sebagai berikut :

Table 3.2  
Skala presentase kelayakan

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

Berikut rumus statistic sederhana untuk menghitung presentase kelayakan pengguna multimedia video tutorial pembelajaran teknik *macramé* yaitu:

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