

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Desain penelitian merupakan rancangan untuk melakukan suatu penelitian, rancangan tersebut dijadikan acuan dalam penelitian tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian dan pengembangan (*research and development* atau R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Putra, 2011.hal.67).

Pemilihan metode R&D disesuaikan dengan tujuan dan latar belakang dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam dunia pendidikan yaitu multimedia tutorial pembuatan sulaman *richeulieu* dengan beberapa tahapan yaitu tahap analisis, tahap rancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap revisi, tahap validasi serta tahap penilaian.

#### **B. 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 sulaman *richeulieu*.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah *validator* ahli multimedia mengenai video tutorial pembuatan sulaman *richeulieu* serta *validator* ahli materi dalam bidang seni sulaman khususnya pembuatan sulaman *richeulieu* serta pengguna yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang telah mengontrak mata kuliah Seni Sulaman.

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

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai bahan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam penelitian mengenai pembuatan multimedia menggunakan 2 jenis instrumen yaitu:

#### 1. Lembar Validasi

Lembar Validasi berupa skala penilaian (*rating scale*) yang ditujukan kepada *validator* dari ahli materi dan ahli multimedia untuk mengetahui kelayakan pembuatan multimedia tutorial pembuatan sulaman *richeulieu*. Selain itu lembar validasi juga diberikan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang dijadikan sebagai partisipan dalam uji coba produk multimedia video tutorial.

#### 2. Observasi

Observasi dilakukan sebelum pembuatan multimedia video tutorial, dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui komponen-komponen yang dipelajari dalam mata kuliah seni sulaman khususnya materi sulaman *richeulieu*, untuk mengetahui media pembelajaran apa yang biasa digunakan dikelas serta untuk mengetahui permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sulaman *richeulieu* disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum yang berlaku serta menentukan perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan.

### **E. Prosedur Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* atau disebut juga dengan metode R&D, sehingga prosedur penelitian dari awal hingga akhir terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

#### **1. Tahap Analisis Pembuatan Multimedia Video Tutorial Sulaman *Richeulieu***

Tahap analisis dilakukan melalui studi lapangan dan studi *literature* yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian diantaranya yaitu pengertian sulaman *richeulieu*, konsep pembuatan sulaman *richeulieu*, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan sulaman *richeulieu*, dan multimedia video tutorial pembelajaran. Tahap analisis menetapkan keperluan pengembangan *software* dengan melibatkan tujuan pengajaran dan pembelajaran,

peserta didik, standar kompetensi dan kompetensi dasar, sarana dan prasarana, pendidik dan lingkungan. Munir (2013, hlm.107).

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan rancangan yaitu sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi program pembelajaran pembuatan sulaman *richeulieu*.
- b. Mengidentifikasi materi pembelajaran pembuatan sulaman *richeulieu*.
- c. Mengidentifikasi karakteristik sulaman *richeulieu*.
- d. Mempelajari mengenai pembuatan multimedia pembelajaran video tutorial.
- e. Menyusun strategi pembelajaran pembuatan sulaman *richeulieu* yang akan dituangkan dalam multimedia tutorial.

## **2. Tahap Desain Pembuatan Multimedia Video Tutorial Sulaman *Richeulieu***

Pada tahap desain terlebih dahulu ditentukan tentang penggunaan *software* dan *hardware* yang akan digunakan, kemudian dilakukan perancangan produk dari hasil studi *literature* dan studi lapangan yang harus disesuaikan dengan kurikulum dan silabus pembelajaran mata kuliah Seni Sulaman . Tahap desain meliputi unsur-unsur yang perlu dimuat dalam *software* yang akan dikembangkan berdasarkan suatu model pengajaran dan pembelajaran ID (*Instructional Design*). Munir (2013, hlm. 107) . Perancangan produk ini menggunakan bentuk *storyline* dan *storyboard* yang didalamnya berisi mengenai *scenario*, *scene*, *content*, *voice over*, *action*, dan *graphics asset*.

## **3. Tahap Produksi dan Pengembangan Pembuatan Multimedia Video Tutorial Sulaman *Richeulieu***

Pada tahap pengembangan ini mulai dilakukan pembuatan produk multimedia pembuatan sulaman *richeulieu* sesuai dengan rancangan *storyline* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini merupakan pengintegrasian seluruh komponen yang dibutuhkan seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan materi menjadi multimedia. Setelah pembuatan produk selesai maka tahap selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan materi untuk menguji kelayakan multimedia yang dibuat disesuaikan dengan kriteria penilaian dari beberapa aspek untuk selanjutnya kemudian jika masih terdapat kesalahan diperbaiki kembali.

Menurut Borg&Gall yang dirangkum oleh Tim Pusat Penelitian dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (2008) prosedur pengembangan dilakukan melalui 10 langkah, yaitu :

1. Melakukan penelitian pendahuluan
2. Melakukan perencanaan
3. Mengembangkan jenis/ bentuk produk awal
4. Melakukan uji coba lapangan tahap awal
5. Melakukan revisi terhadap produk utama
6. Melakukan uji coba di lapangan utama
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional
8. Melakukan uji lapangan operasional
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

#### **4. Tahap Validasi**

Tahap validasi merupakan tahapan pengujian kelayakan multimedia yang telah dibuat agar diketahui letak kesalahan dan kekurangannya untuk diperbaiki lagi. Pengujian tersebut dilakukan oleh ahli materi, ahli multimedia serta uji terbatas pada pengguna sebanyak dua orang.

#### **5. Tahap Revisi**

Tahap revisi merupakan tahapan yang dilakukan setelah multimedia divalidasi oleh ahli multimedia dan ahli materi. Saran dan masukan mengenai kesalahan dan kekurangan diperbaiki kembali untuk memperoleh hasil multimedia video tutorial pembuatan sulaman *richeulieu* layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

#### **6. Tahap Penilaian**

Setelah semua tahapan dilakukan maka semua penilaian digabungkan antara validasi dan uji coba untuk mengetahui persentase kelayakan produk yang telah dibuat. Tahap penilaian yaitu tahapan untuk mengetahui kelayakan multimedia video tutorial yang telah direvisi sebelumnya, penilaian tersebut akan diketahui berdasarkan

hasil validasi oleh ahli multimedia dan ahli materi layak atau tidaknya untuk dijadikan media pembelajaran.

Uji coba terbatas kepada pengguna multimedia video tutorial tersebut dilakukan pada Mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang sudah mengontrak mata kuliah seni sulaman dan mempelajari materi sulaman *richeulieu*.



Bagan 3.1 Tahapan Pelaksanaan Metode R&D  
Sumber : Karya Penulis, 2017

## F. Analisis Data

Pengolahan dan analisis data untuk metode penelitian dan pengembangan ( Metode R&D (*Research and Development* ) disesuaikan dengan tahapan yang dilakukan, untuk tahapan studi lapangan menggunakan teknik pengumpulan data deskriptif kualitatif .

Multimedia tutorial pembuatan sulaman *richeulieu* merupakan bentuk produk baru dalam multimedia untuk proses pembelajaran. Multimedia tersebut harus diuji kelayakannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli multimedia dan ahli materi dalam bentuk angka atau skor. skala penilaian yang diperoleh dari hasil validasi tersebut disimpulkan dalam bentuk data persentase kelayakan.

Hasil data secara kualitatif akan dianalisis dengan rumus perhitungan data validasi adaptasi dari Prof. Dr. Sugiono sebagai berikut :

### 1) Skor Kriteriaum

Skor kriteriaum atau skor maksimal merupakan nilai yang menunjukkan batas nilai tertinggi yang diberikan oleh validator.

Rumus Skor Kriteriaum

$$\text{Nilai Maksimal} \times \text{Jumlah Butir Soal} = \text{Skor Kriteriaum}$$

### 2) Skor Keseluruhan

Skor keseluruhan merupakan nilai keseluruhan hasil penilaian validator, atau skor keseluruhan disebut juga dengan nilai total

Rumus Skor Keseluruhan

$$\text{Skor Validasi 1} + \text{Skor Validasi 2} = \text{Nilai Total}$$

### 3) Rata-Rata

Rata-rata atau *mean* merupakan nilai kecenderungan yang paling sering digunakan. Nilai rata-rata diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh nilai data suatu kelompok atau sampel, kemudian dibagi dengan jumlah sampel tersebut.

Rumus Rata-Rata

$$\frac{\text{Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Validator}}$$

### 4) Persentase

Persentase ditunjukkan dengan simbol (%) berarti menunjukkan sebuah angka atau perbandingan untuk menyatakan pecahan dari seratus. Jika bilangan yang diperoleh bukan unsur ratusan (bilangan decimal) maka bilangan tersebut diskalakan agar dapat dibandingkan dengan seratus.

Rumus Persentase

$$\frac{\text{Rata - rata}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

### 5) Nilai Kelayakan

Sedangkan kriteria untuk menentukan nilai kelayakan produk menurut Suharsimi Arikunto (1993: 208) dengan persentase pencapaian yang dihasilkan disajikan dalam tabel berikut :

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 - 100 %	Sangat Layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup
0 - 39 %	Kurang Layak

Tabel 3.1 Persentase Kelayakan  
Sumber : Arikunto, 1993