

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan awal yang akan dijadikan acuan dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*). Metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk. Tahapan dalam metode *research and development* telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas, yaitu tahap perancangan, tahap produksi, tahap validasi, tahap revisi dan tahap penilaian.

##### **B. Partisipan Penelitian**

Partisipan atau validator terdiri dari beberapa tim disesuaikan dengan tahap penelitian dan keahlian yang dimiliki mengenai pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

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

Subjek utama dalam penelitian ini adalah pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dengan validator ahli materi jas dan ahli media mengenai multimedia interaktif berbasis video pembelajaran, serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

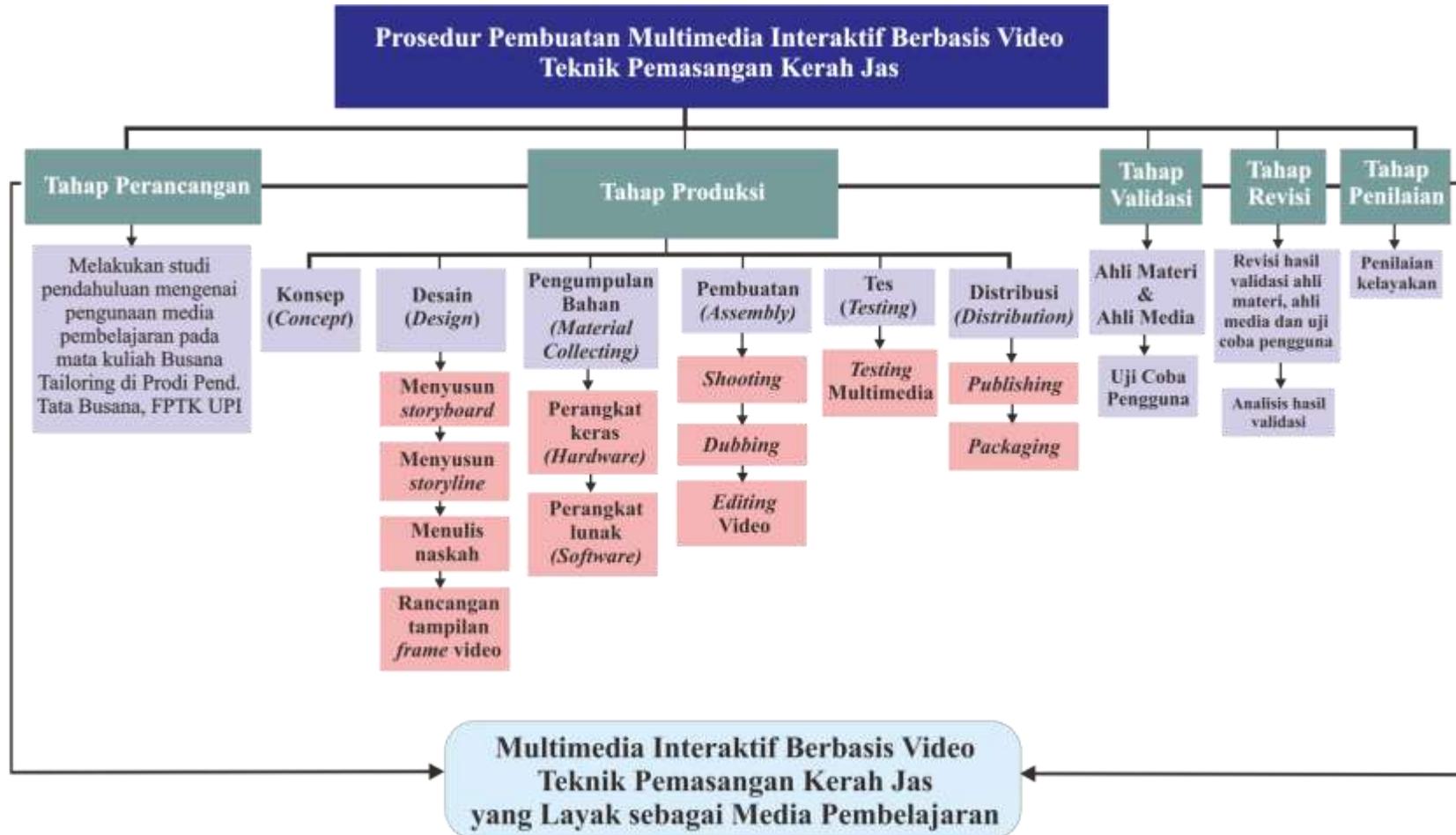
##### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai bahan validasi atau penilaian untuk memecahkan permasalahan. Instrumen penelitian

yang digunakan dalam penelitian mengenai pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi yang ditunjukkan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui efektifitas dan efesiensi pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

## E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini merupakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas yang melalui serangkaian tahapan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis Video Teknik Pemasangan KeraH Jas  
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

## 1. Tahap Perancangan

Tahap perancangan pada pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas diawali dengan pengumpulan informasi berupa materi kerah jas, proses pemasangan kerah jas dan materi mengenai multimedia pembelajaran dari berbagai sumber. Prosedur pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas adalah melakukan studi pendahuluan mengenai penggunaan media pembelajaran teknik pemasangan kerah jas.

## 2. Tahap Produksi dan Pengembangan

Tahap produksi dan pengembangan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut (Munir, 2012, hlm. 122) berpendapat bahwa metodologi pembuatan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu:

### a. Konsep (*Concept*)

Konsep adalah tahapan awal untuk menentukan tujuan dan pengguna dari multimedia yang akan dibuat. Tahap konsep akan mengarahkan bagaimana isi dari program multimedia yang dibuat.

### b. Desain (*Design*)

Desain adalah tahapan pembuatan spesifikasi mengenai gaya program, tampilan dan materi untuk program multimedia. Tahap desain dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas meliputi:

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

### c. Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Pengumpulan bahan adalah tahapan pengumpulan data atau bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan program multimedia. Pengumpulan bahan dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas meliputi pengumpulan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

Riska Mediana Rismawan, 2017

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO  
TEKNIK PEMASANGAN KERAH JAS**

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

d. Pembuatan (*Assembly*)

Merupakan tahapan pembuatan multimedia video berdasar pada rancangan dan bahan yang telah disusun. Pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas meliputi:

- 1) Proses pengambilan gambar (*shooting*) yang merupakan proses perekaman kegiatan secara langsung mengenai tahapan pemasangan kerah jas mulai tahapan awal hingga tahap akhir (*finishing*).
- 2) *Dubbing* atau proses perekaman suara digunakan untuk merekam suara narator yang membacakan narasi untuk penunjang penjelasan tampilan video.
- 3) *Editing* video yang merupakan tahap pengeditan setelah *shooting* dengan memasukkan semua bahan seperti teks, grafik, narasi, audio sehingga tampilan video secara keseluruhan menjadi tampilan multimedia video pembelajaran yang baik.

e. Tes (*Testing*)

Tes merupakan tahapan dimana pembuat multimedia melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam tampilan multimedia video pembelajaran. Tahap tes ini hanya melibatkan pembuat dan belum melibatkan ahli.

f. Distribusi (*Distribution*)

Distribusi merupakan tahap penyimpanan multimedia video dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap distribusi ini didalamnya terdapat tahap *publishing* dan *packaging*.

### 3. Tahap Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian produk oleh para ahli yang terkait. Multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas akan divalidasi oleh ahli materi pembuatan jas dan ahli media. Tahap validasi bertujuan untuk dapat mengetahui letak kekurangan dan bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis video yang telah dibuat.

### 4. Tahap Revisi

Tahap revisi atau perbaikan merupakan tahapan yang dilakukan setelah mendapat hasil validasi dari ahli materi dan ahli multimedia. Tahap perbaikan

Riska Mediana Rismawan, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO

TEKNIK PEMASANGAN KERAH JAS

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

multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dilakukan untuk penyempurnaan tampilan dan kelayakan multimedia interaktif berbasis video sebelum siap digunakan sebagai multimedia pembelajaran.

### 5. Tahap Penilaian

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

### F. Analisis Data

Multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas merupakan produk baru dalam pengembangan multimedia pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal. Hasil validasi berupa angka diperoleh dari penilaian ahli materi pembuatan jas dan ahli media mengenai multimedia interaktif berbasis video. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk multimedia interaktif berbasis video yang dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentasi kelayakan. Skala presentasi kelayakan suatu produk adalah sebagai berikut:

Presentasi Pencapaian	Interpresentasi
76% - 100%	Layak
56% - 75%	Cukup Layak
40% - 55%	Kurang Layak
0% - 39%	Tidak Layak

Tabel 3.1 Skala Presentasi Kelayakan

Sumber : *Arikunto (1996, hlm. 244)*

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentasi kelayakan penggunaan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas yaitu:

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

