

## **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 jenis penelitian kuantitatif dengan model penelitian, yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012, hlm. 407). Tahapan dalam metode ini telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pembuatan multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria yaitu mulai dari tahap rancangan, tahap produksi, tahap validasi, tahap revisi, dan tahap penelitian.

Tahap rancangan merupakan tahap awal dalam merumuskan masalah dari studi pendahuluan dan menetapkan segala kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian. Tahap produksi meliputi pembuatan konsep, desain, serta pembuatan dan distribusi produk multimedia. Produk multimedia yang sudah dibuat, akan divalidasi untuk melihat apakah rancangan produk telah memenuhi standar dan kriteria. Penilaian multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria dilakukan oleh ahli materi dan ahli multimedia serta pengguna. Produk multimedia yang telah divalidasi akan direvisi sebagai tahap perbaikan. Tahap penilaian akhir dilakukan setelah produk multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria selesai direvisi. Penilaian akhir ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk oleh para ahli.

### **B. Partisipan dan Tempat Penelitian**

#### **1. Partisipan**

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 video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria.

Validator produk multimedia pembelajaran berbasis video tutorial dalam penelitian ini adalah ahli materi mengenai pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria dan ahli mengenai pembuatan multimedia video tutorial, serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

## 2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian mengenai pembuatan multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria dilakukan di gedung Program Studi Pendidikan Tata busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

## C. Subjek Penelitian

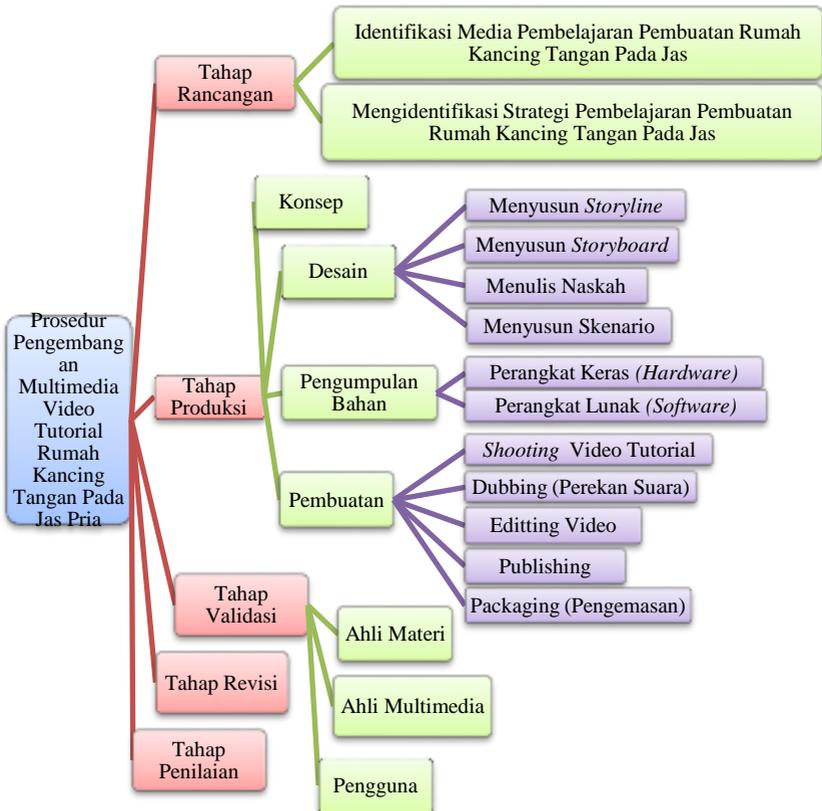
Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria dan ahli multimedia mengenai pembuatan multimedia video tutorial serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

## D. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai bahan validasi atau penilaian untuk memecahkan permasalahan atau untuk menguji hipotesis. Instrument yang digunakan dalam penelitian mengenai pembuatan multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria ini berupa instrument validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrument tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi yang ditujukan kepada ahli materi mengenai pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria dan ahli multimedia untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi pembuatan multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria.

## E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria yang melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Bagan Prosedur Pembuatan Multimedia Video Tutorial Rumah Kancing Tangan Pada Jas Pria  
Sumber: Karya Penulis, 2017

## 1. Tahap Rancangan Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pembuatan Rumah Kancing Tangan Pada Jas Pria

Tahap rancangan pada pembuatan multimedia interaktif berbasis video tutorial termasuk langkah awal dengan pengumpulan informasi dan identifikasi program dan penyusunan indikator materi mengenai pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria. Pengumpulan informasi ini sebagai studi pendahuluan terkait kajian teori mengenai pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria dan media pembelajaran berbasis video tutorial. Berikut merupakan kegiatan ditahap rancangan dalam prosedur pengembangan multimedia video tutorial pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria yaitu :

- a. Mengidentifikasi program pembelajaran pembuatan rumah kancing tangan pada jas.
- b. Mengidentifikasi strategi pembelajaran pembuatan rumah kancing tangan pada jas.

## 2. Tahap Produksi dan Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pembuatan Rumah Kancing Tangan Pada Jas Pria

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis video tutorial adalah sebagai berikut:

- a. Konsep (*concept*)  
Konsep adalah tahap awal yang menentukan tujuan dan siapa pengguna program multimedia yang akan dimuat.
- b. Desain (*design*)  
Desain merupakan tahap merancang unsur-unsur yang perlu dimuat dalam pembuatan multimedia. Tahap-tahap desain yang diperlukan ini diantaranya menyusun *storyboard*, menyusun *storyline*, menyusun naskah, dan menyusun skenario.
- c. Pengumpulan Bahan (*material collection*)  
*Material collection* adalah tahap pengumpulan bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan multimedia meliputi pengumpulan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).
- d. Pembuatan (*assembly*)  
Assembly merupakan tahap pembuatan multimedia berbasis video tutorial berdasar pada desain dan bahan yang telah disusun. Pembuatan multimedia video tutorial rumah kancing tangan pada jas pria ini meliputi:
  - 1) *Shooting* video tutorial

**Feronika Cinthya Mawarni Putri Waruwu, 2018**

**SINTESIS DAN KARAKTERISASI CAIRAN IONIK CIS-OLEIL IMIDAZOLINIUM  
NAFTALENA SULFONAT**

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

- 2) *Dubbing* (perekam suara)
- 3) *Editting* video
- 4) Pembuatan multimedia
- 5) *Publishing*
- 6) *Packaging*

### **3. Tahap Validasi**

Validasi merupakan tahap penilaian multimedia berbasis video tutorial oleh para ahli terkait. Pengembangan multimedia video tutorial pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria akan divalidasi oleh ahli materi rumah kancing tangan pada jas pria, ahli multimedia berbasis video tutorial, serta oleh pengguna, ini bertujuan untuk mengetahui letak kekurangan dan kelayakan multimedia yang telah dibuat.

### **4. Tahap Revisi**

Tahap revisi dilakukan setelah multimedia i divalidasi kepada ahli multimedia maupun ahli materi pembelajaran. Para ahli akan memberikan masukan mengenai kekurangan pada multimedia maupun materi pembelajaran, kemudian kekurangan tersebut disempurnakan sehingga multimedia berbasis video tutorial siap digunakan.

### **5. Tahap Penilaian**

Tahap penilaian merupakan tahap akhir dimana multimedia berbasis video tutorial telah diperbaiki atas hasil validasi. Penilaian akhir bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia berbasis video tutorial digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan indikator atau tujuan yang telah disusun.

### **F. Analisi Data**

Pengembangan multimedia video tutorial pembuatan rumah kancing tangan pada jas pria merupakan bentuk baru dalam pembuatan multimedia untuk proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal untuk peserta didik. Hasil validasi berupa angka diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai pembuatan rumah kancing tangan khususnya untuk jas pria dan ahli multimedia berbasis video tutorial. Angka atau skor yang

**Feronika Cinthya Mawarni Putri Waruwu, 2018**

*SINTESIS DAN KARAKTERISASI CAIRAN IONIK CIS-OLEIL IMIDAZOLINIUM  
NAFTALENA SULFONAT*

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

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

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

1) Skor Kriteium

Skor kriteium atau skor maksimal merupakan nilai yang menunjukkan batas nilai tertinggi yang diberikan oleh validator. Dibawah ini merupakan rumus skor kriteium.

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

2) Skor Keseluruhan

Skor keseluruhan merupakan nilai keseluruhan hasil penilaian validator, atau skor keseluruhan disebut juga dengan nilai total. Dibawah ini merupakan 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. Dibawah ini merupakan rumus rata-rata.

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

4) Presentase

Presentase 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. Dibawah ini merupakan rumus presentase

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

## 5) Nilai Kelayakan

Menentukan nilai kelayakan produk menurut Yoyoh J. dan Karpin, 2013 dengan presentase pencapaian yang dihasilkan dan disajikan dalam table berikut :

Skor Penilaian	Presentasi Pencapaian	Interpretasi
1	0%-20%	Sangat Kurang Layak
2	21%-40%	Kurang Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Tabel 3.1 Skala Interpretasi Kelayakan Suatu Produk  
Sumber : Yoyoh J. dan Karpin, 2013

**Feronika Cinthya Mawarni Putri Waruwu, 2018**

*SINTESIS DAN KARAKTERISASI CAIRAN IONIK CIS-OLEIL IMIDAZOLINIUM  
NAFTALENA SULFONAT*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)