

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pedoman atau prosedur dalam perencanaan penelitian yang berguna sebagai panduan untuk membangun strategi yang menghasilkan model penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development* atau *R&D*). Metode penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*). Metode Penelitian R&D bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Metode penelitian mengenai Pengembangan Multimedia Tutorial *Indoor Pre-wedding Photography* ini telah disesuaikan dengan metode R&D yaitu pada metode ini dilakukan beberapa tahapan sebelum akhirnya menghasilkan suatu produk, tahapan tersebut ialah terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap validasi, dan tahap revisi.

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan sejumlah partisipan untuk memperoleh data hasil validasi. Data hasil validasi tersebut akan diperoleh dari tiga partisipan atau validator yang disesuaikan dengan keahlian yang dimiliki mengenai pengembangan multimedia pembelajaran *indoor pre-wedding photography*.

Proses validasi terhadap media yang dikembangkan dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Ahli media mengenai pengembangan multimedia interaktif pembelajaran, ahli materi mengenai pembelajaran *indoor pre-wedding photography* serta validasi dari pengguna yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang sudah mengontrak mata kuliah Publikasi Mode, agar mengetahui

perbedaan keefektifan dan efisiensi pembelajaran melalui multimedia dengan pengalaman pembelajaran yang sudah didapatkan sebelumnya.

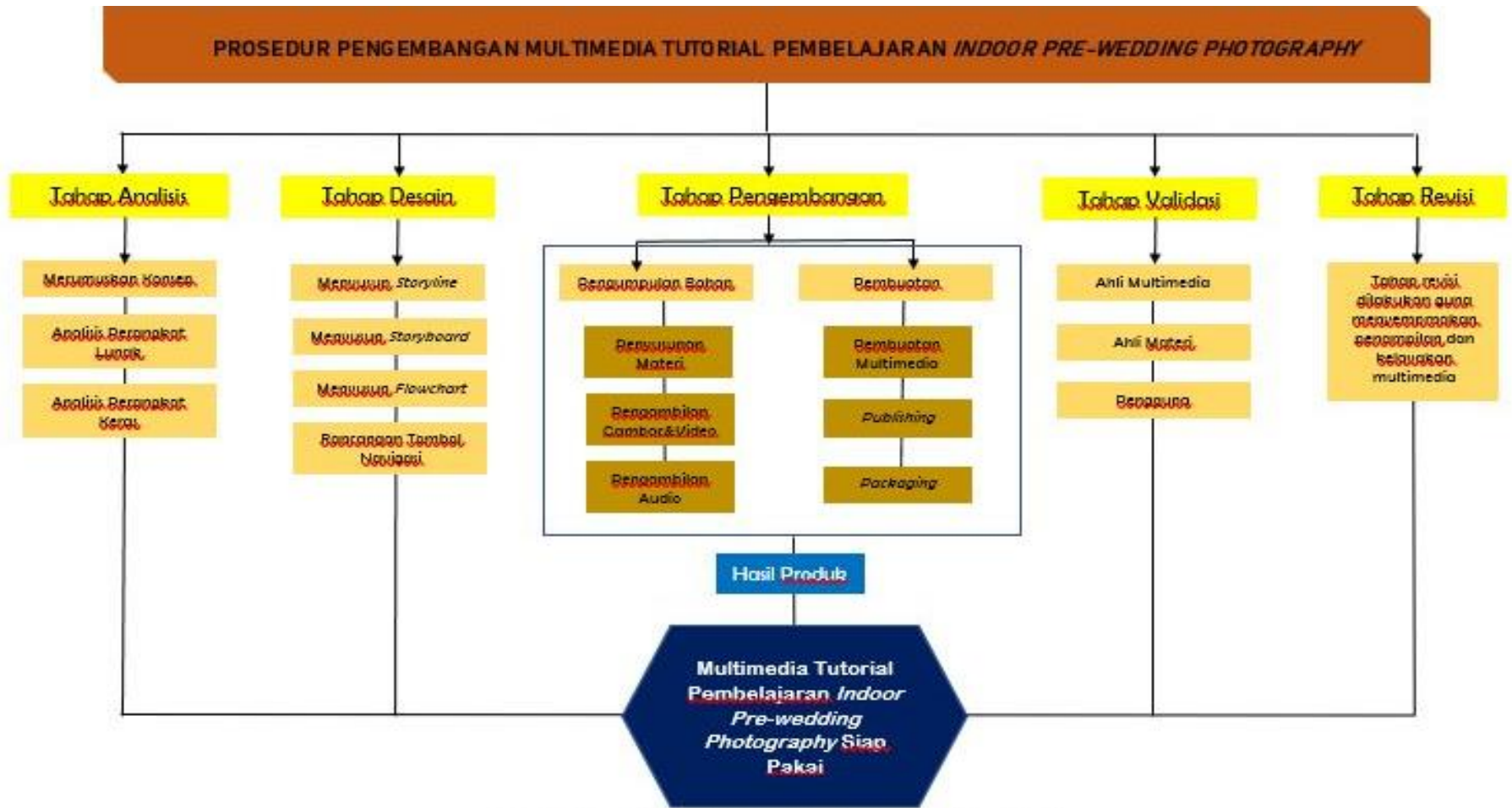
Penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran *indoor pre-wedding photography* dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

C. 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 multimedia tutorial teknik pembuatan lengan draperi ini berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi, efektivitas dan efisiensi multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography* pada mata kuliah publikasi mode.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan atas dasar adanya keterbatasan pengetahuan, pemahaman ataupun bertujuan untuk memecahkan masalah. Setelah masalah dirumuskan, terdapat beberapa tahap atau prosedur penelitian yang harus dilakukan agar penelitian Pengembangan Multimedia Tutorial *Indoor Pre-wedding Photography* dapat terbentuk secara sistematis, berikut merupakan prosedur penelitian yang melalui langkah-langkah tahapan sebagai berikut:



Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Outdoor Fashion Photography*
 Sumber: Dokumentasi Penulis, (Desember, 2018)

1. Tahap Analisis

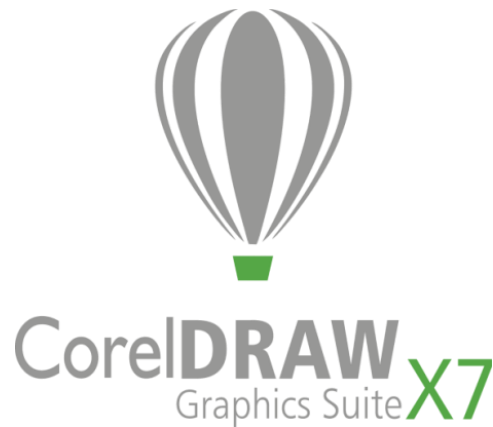
Tahapan analisis umum merupakan tahapan awal untuk menentukan kebutuhan pengembangan *software* dengan mengumpulkan data meliputi studi pendahuluan berdasarkan hasil observasi bahwa pada proses pembelajaran Publikasi Mode di Program Studi Pendidikan Tata Busana UPI pada paket keahlian konsentrasi desain, belum tersedia media pembelajaran berupa multimedia tutorial, proses perkuliahan masih menggunakan media cetak, media visual berupa media powerpoint, dan metode ceramah pada pembelajaran *photography*, oleh karena itu dibuat pengembangan pembelajaran yaitu multimedia tutorial pembelajaran *indoor pre-wedding photography*. Tahap ini penulis merumuskan konsep dan kajian teori/pustaka buku, jurnal, karya ilmiah dan sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan pengembangan multimedia tutorial pembelajaran *indoor pre-wedding photography*. Survey lapangan dengan melakukan pengamatan melalui Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang telah mengontrak/mengikuti pembelajaran *fashion photography* pada mata kuliah Publikasi Mode. Tujuannya yaitu untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang harus dimuat dan juga bahan untuk menyusun strategi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran *indoor pre-wedding photography*, serta pada tahap ini penulis menyusun prosedur pengembangan multimedia pembelajaran, berikut dengan target penggunaannya.

a) Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak untuk pembuatan dan pengembangan multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography*, yaitu:

1) *Corel Draw X7*

Corel Draw X7 adalah sebuah *software* atau aplikasi *vector*, desain, *editing* video, *tracing* gambar *bitmap* menjadi *vector* dan sangat baik digunakan untuk memadukan antara teks dengan gambar. Pada pembuatan multimedia video tutorial desain kolase, *Corel Draw X7* digunakan untuk mendesain *layout* tombol-tombol navigasi dan *editing* gambar.



Gambar 3.1 *Corel Draw X7*
Sumber : www.google.com

2) *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash CS6 adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat gambar vector, menciptakan animasi, membuat tombol navigasi, dan konten multimedia.



Gambar 3.2 *Adobe Flash CS6*
Sumber : www.google.com

3) Wondershare Filmora

Wondershare Filmora adalah aplikasi yang berfungsi sebagai editor *video*. Wondershare Filmora digunakan untuk mengedit *video* tutorial beserta *background* dan narasinya yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif. Wondershare Filmora memiliki kemampuan yang hampir sama dengan *software-software* berbasis Windows atau Mac sehingga sangat baik digunakan dan ringan.



Gambar 3.3 Filmora
Sumber : www.google.com

b) Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Media pembelajaran perlu ditunjang dengan penggunaan beberapa perangkat keras dalam produksinya, antara lain sebagai berikut:

1) *Camera* DSLR

Camera adalah alat yang digunakan untuk merekam dan mengambil foto pada proses pemotretan *outdoor fashion photography* yang dijadikan materi dalam pembuatan multimedia pembelajaran.



Gambar 3.4 *Camera* DSLR
Sumber : labtekno.com

2) Laptop

Laptop merupakan komputer portable yang dapat dibawa kemana saja dan ukurannya lebih kecil dari komputer biasanya. Laptop digunakan untuk mendesain layout multimedia, menyusun materi, membuat *storyboard* dan *storyline* hingga membuat multimedia pembelajaran.



Gambar 3.5 Laptop
Sumber : www.google.com

3) DVD

DVD merupakan alat penyimpanan data multimedia tutorial yang telah selesai diproduksi. Hasil akhir multimedia tutorial disimpan dalam DVD yang kemudian dapat digunakan dengan perangkat komputer, laptop atau notebook. DVD memiliki kapasitas besar sehingga dapat menyimpan data multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography* dengan baik.



Gambar 3.6 DVD
Sumber : www.google.com

2. Tahap Desain

Tahapan desain meliputi rancangan kebutuhan-kebutuhan yang harus dimuat dalam multimedia tutorial pembelajaran *indoor pre-wedding photography*, konsep dan tema yang dirancang harus sesuai dengan materi yang dibahas pada multimedia, seperti pemilihan konsep isi, tampilan background, backsound, dan warna. Pembuatan multimedia tutorial pembelajaran *indoor pre-wedding photography* yaitu

meliputi penyusunan *storyline*, *storyboard*, *flowchart*, rancangan tombol navigasi, dan membuat *layout* multimedia, perancangan dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Membuat *Storyline*

Storyline merupakan alur cerita yang memberikan gambaran setiap *scene* secara terperinci untuk memudahkan programer dan editor dalam proses *shooting* dan produksi multimedia secara sistematis dan berurutan.

b) Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang menggambarkan semua jenis komponen multimedia serta perilakunya. Penggunaan *storyboard* bermanfaat dan memudahkan pembuat atau pengembang multimedia serta pemilik multimedia, karena akan mengarahkan alur pembuatan multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai pedoman bagi *programmer* dan *animator* dalam merealisasikan rancangan pembelajaran dalam pengembangan multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography*.

c) Membuat *Flowchart*

Flowchart merupakan alur pembuatan konten-konten atau menu dalam multimedia tutorial yang memberikan gambaran untuk memudahkan programer dan editor dalam proses pembuatan produksi multimedia secara sistematis dan berurutan.

d) Membuat Rancangan Tombol Navigasi

Pada tahap ini tombol navigasi dirancang mulai dari bentuk, pemilihan warna serta *animation effect* sehingga multimedia menjadi lebih hidup. Rancangan tombol navigasi dibuat menggunakan CorelDRAW.



Gambar 3.7 Desain Tombol Navigasi
Sumber : Gitarouli

e) Membuat *Layout Multimedia*

Setelah rancangan tombol navigasi dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat desain *layout* untuk pengembangan multimedia tutorial pembelajaran interaktif.



Gambar 3.8 Desain *Layout Multimedia*
Sumber : Gitarouli

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Teks Judul | 6. Tombol Komposisi |
| 2. Tombol <i>Exit</i> | 7. Tombol Teknik Pencahayaan |
| 3. Tombol Bantuan | 8. Tombol Alat-alat <i>Photography</i> |
| 4. Tombol <i>Home</i> | 9. Tombol Materi |
| 5. Tombol Profil Penulis | 10. Tombol Kuis |

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media menjadi sebuah produk nyata, yang didalamnya terdapat beberapa langkah yaitu menyusun materi *indoor pre-wedding photography* mulai dari definisi, konsep dan properti, pengetahuan alat-alat, pengetahuan pengaturan teknik pencahayaan dasar pada kamera, pengetahuan tentang komposisi pada *indoor pre-wedding photography*, dan teknik pengambilan gambar.

a. Tahap Pengumpulan Bahan

Tahap pengumpulan bahan yaitu tahap dimana semua komponen-komponen yang akan di input ke dalam multimedia tutorial dikumpulkan sebelum selanjutnya pada tahap pembuatan, bahan-bahan tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Penyusunan materi

Materi disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik agar memahami *indoor pre-wedding photography* mulai dari definisi, konsep dan properti, pengetahuan alat-alat, pengetahuan pengaturan teknik pencahayaan dasar pada kamera, pengetahuan tentang komposisi pada *indoor pre-wedding photography*, dan teknik pengambilan gambar.

2) Pengambilan Gambar dan *Video*

Pembuatan video mulai dari pengaturan dasar kamera, pengetahuan sumber cahaya untuk teknik *indoor pre-wedding photography* serta teknik pengambilan gambar *indoor pre-wedding photography*, termasuk tahap editing.

3) Pengambilan *Audio*

Pengambilan audio berupa narasi merupakan audio deskriptif mengenai materi *indoor pre-wedding photography*, penjelasan teknik pencahayaan, dan penjelasan proses pengetahuan teknik pengambilan gambar *indoor pre-wedding photography* berdasarkan komposisi, serta tahap editing.

b. Tahap Pembuatan

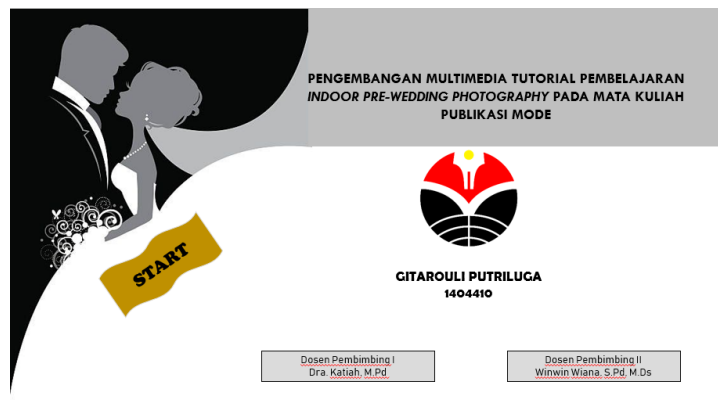
Pembuatan media tutorial pembelajaran menggunakan Adobe Flash Profesional meliputi import gambar, membuat tombol navigasi, dan membuat efek animasi. Tombol yang terdapat pada media pembelajaran berupa tombol power untuk masuk ke layar *home*, tombol menu-menu, tombol *information*, tombol *profile*, tombol *previous* dan *next*, dan tombol *exit*. Navigasi yang dibuat pada video tutorial berupa tombol play, pause, dan volume.

1) Pembuatan Multimedia Tutorial Pembelajaran

Media pembelajaran diberi pelengkap berupa *transition effect*, *caption*, *audio*, *backsound*, dan *animation* untuk membuat tampilan media lebih menarik saat digunakan. Berikut ini beberapa visualisasi layar yang telah dibuat.

a) Layar Pembuka dan Judul

Layar pembuka merupakan layar awal dalam multimedia pembelajaran interaktif. Layar pembuka berisi tulisan judul multimedia pembelajaran *outdoor fashion photography*, logo UPI, identitas penulis dan tombol *power* untuk ke layar *home*.



Gambar 3.9 Tampilan Pembuka
Sumber : Gitarouli

b) Layar Menu/Home

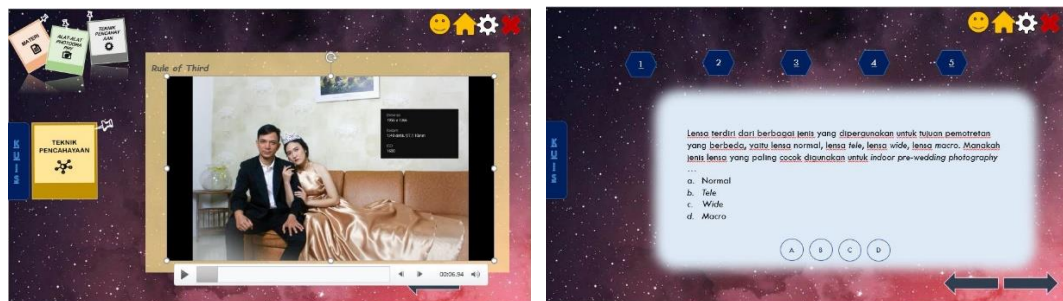
Layar menu merupakan layar yang menampilkan beberapa pilihan menu untuk membuka materi, alat-aat fotografi, teknik pencahayaan, teknik pengambilan gambar berdasarkan komposisi dan kuis.



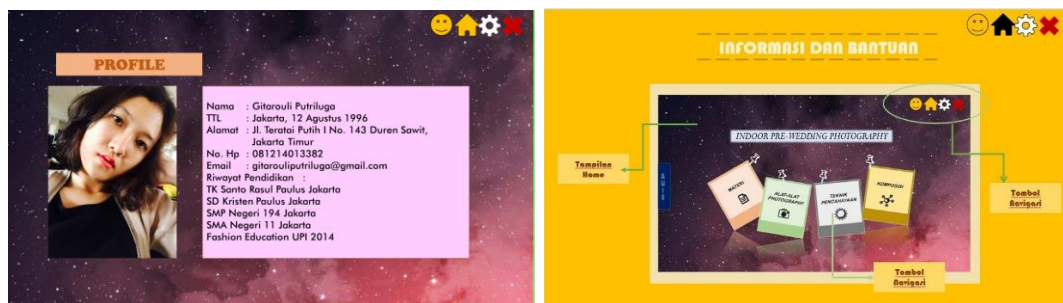
Gambar 3.10 Tampilan Menu Home dan Materi
Sumber : Gitarouli



Gambar 3.11 Tampilan Layar Menu Alat-alat dan Video Tutorial Teknik Pencahayaan
Sumber : Gitarouli



Gambar 3.12 Tampilan Layar Video Tutorial Teknik Komposisi dan Menu Kuis
Sumber : Gitarouli



Gambar 3.13 Tampilan Layar Profile dan Bantuan
Sumber : Gitarouli

2) Publishing

Publishing dilakukan setelah pembuatan media tutorial pembelajaran selesai. *Publishing* dilakukan agar pengguna dapat mengoperasikan multimedia menggunakan komputer atau laptop dimanapun dan kapanpun. *Publishing* dilakukan dengan cara memilih format penyimpanan berkas Windows Projector (.exe) yang dapat berdiri sendiri tanpa dukungan program lain, sehingga pengguna dapat dengan mudah membuka multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography*.

3) *Packaging*

Packaging merupakan bagian penting dalam penyebar luasan produk multimedia. *Packaging* menjadi tahap akhir dari proses pembuatan video tutorial desain kolase. Multimedia video tutorial yang telah selesai hingga tahap *publishing* kemudian ditransfer ke dalam DVD dengan cara *diburning* menggunakan laptop.

4. Tahap Validasi

Tahap validasi merupakan tahap penilaian produk oleh tim ahli multimedia dan tim ahli materi yang terkait. Multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography* akan divalidasi oleh ahli materi *pre-wedding photography* dan ahli multimedia, pada tahap ini pula multimedia diuji cobakan terbatas kepada pengguna untuk menilai kualitas multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography* yang telah dibuat yang nantinya akan diimplementasikan dalam pembelajaran pada mata kuliah publikasi mode.

5. Tahap Revisi

Tahap revisi adalah tahap peninjauan ulang produk multimedia berdasarkan hasil perbaikan sesuai saran dan masukan dari ahli materi dan ahli multimedia. Tahap revisi multimedia ini dilakukan untuk penyempurnaan tampilan dan baiknya multimedia sebelum siap digunakan untuk multimedia tutorial teknik pembuatan lengan draperi sebagai pembelajaran pada mata kuliah publikasi mode.

E. Analisis Data

Multimedia tutorial pembelajaran *indoor pre-wedding photography* merupakan bentuk produk baru dalam multimedia dalam proses pembelajaran. Multimedia tersebut harus diuji kelayakannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli multimedia dan ahli materi dalam bentuk angka atau skor. Angka atau skor nilai yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah, dideskripsikan dan disimpulkan berdasarkan persentase kriteria kualitas dengan menggunakan *Likert Scale* menurut Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 244) dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

No	Skor (%)	Kategori Kelayakan	Revisi Multimedia
5	90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Ada
4	70% - 89%	Baik	Perbaikan 10%
3	50 - 69 %	Cukup Baik	Perbaikan 30%
2	30% - 49 %	Kurang Baik	Perbaikan 50%
1	< 29%	Sangat Tidak Baik	Perbaikan Keseluruhan

Table 3.2 Presentasi Kategori Kelayakan (*Likert Scale*)

Sumber : Suharsimi Arikunto (2013, hlm 244)

Untuk mendapat angka presentasi diatas adalah dengan menggunakan rumus statistika. Berikut rumusan statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia tutorial *indoor pre-wedding photography*, yaitu :

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$