

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Desain penelitian merupakan rancangan awal yang dibuat untuk dijadikan pedoman dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D*). Sukmadinata (2008, hlm. 190) mengungkapkan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Tahapan dalam metode penelitian dan pengembangan disesuaikan dengan penelitian pengembangan multimedia *instructional games* yang dimulai dari tahap rancangan, produksi, validasi, revisi dan pengolahan data serta analisis. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur validasi pada multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode dalam menghasilkan data kuantitatif.

#### **B. Partisipasi dan Tempat Penelitian**

##### **1. Partisipan**

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu terdiri dari beberapa tim disesuaikan dengan jenis penelitian yang dilakukan. Partisipan selaku validator penelitian multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode ini diantaranya ahli materi desain busana pesta, ahli multimedia *instructional games* serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana. Seluruh validator tersebut berperan untuk menghasilkan data validasi produk penelitian yang dikembangkan.

##### **2. Tempat Penelitian**

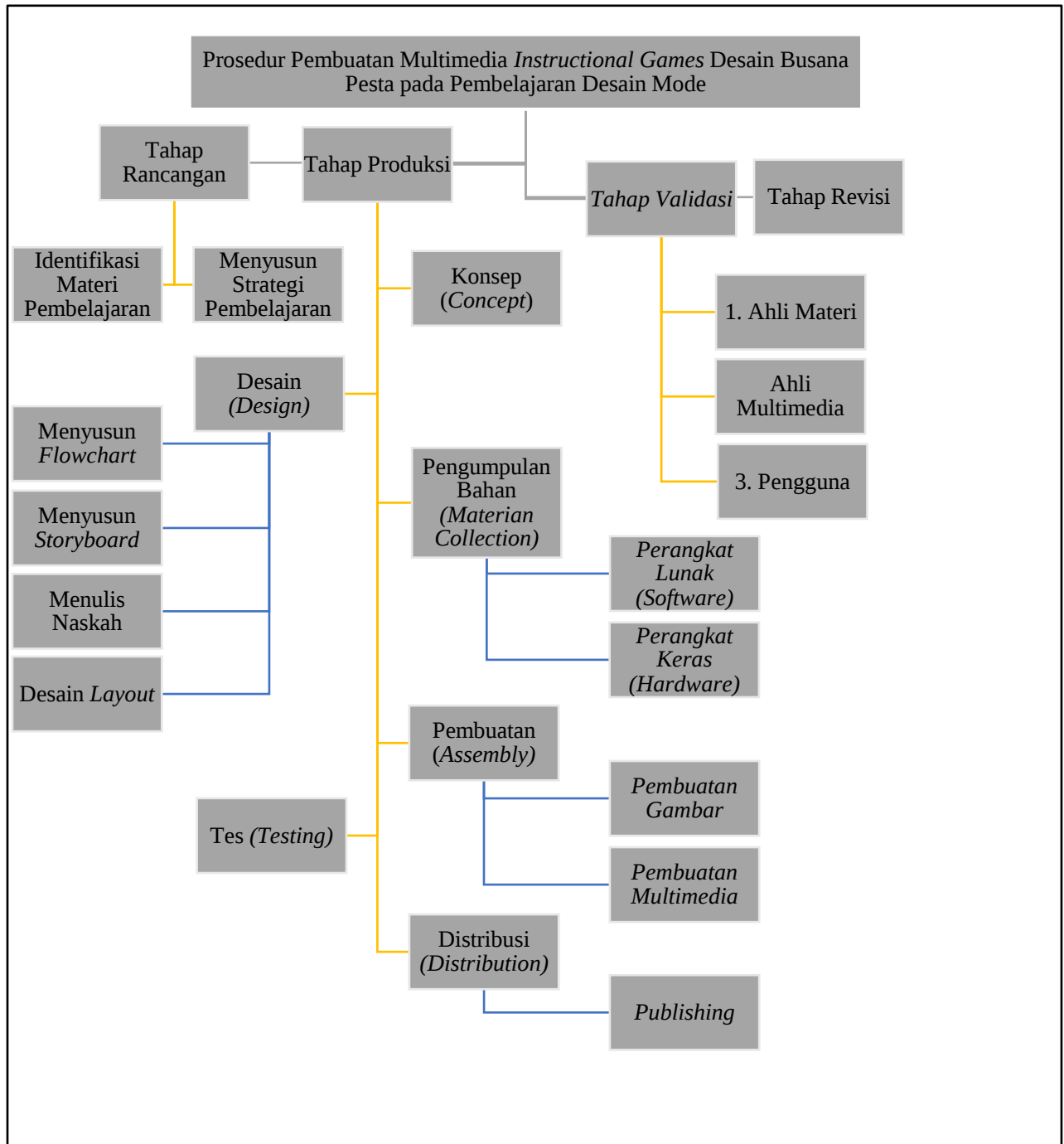
Tempat penelitian multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode dilakukan di Laboraturium Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi no. 299 telp. (022) 2013163 Bandung 40154.

### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bahan penelitian atau validasi dalam memecahkan suatu masalah. Instrumen yang digunakan pada penelitian multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode ini yaitu instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian. Skala penilaian (*rating scale*) merupakan alat pengukur dalam bentuk pernyataan yang akan dinilai oleh validator dan hasilnya berbentuk rentangan nilai angka sesuai dengan kriteria yang dibuat oleh peneliti.

### **D. Prosedur Pembuatan Multimedia**

Prosedur pembuatan multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak yang melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian  
Sumber: Karya Penulis, April 2018

## **1. Tahap Rancangan Pembuatan Multimedia *Instructional Games* Desain Busana Pesta pada Pembelajaran Desain Mode**

Tahap rancangan multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode ini termasuk langkah awal dalam pengumpulan informasi, identifikasi program dan penyusunan indikator materi mengenai desain busana pesta. Pengumpulan informasi ini sebagai studi pendahuluan yang meliputi kajian teori mengenai desain busana pesta dan media pembelajaran *instructional games*. Kegiatan pada tahap rancangan dalam prosedur multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi materi pembelajaran desain busana pesta.
- b. Menyusun strategi pembelajaran yang dituangkan dalam multimedia *instructional games*.

## **2. Tahap Produksi Multimedia *Instructional Games* Desain Busana Pesta pada Pembelajaran Desain Mode**

Tahap-tahap yang dilakukan dalam produksi multimedia *instructional games* adalah sebagai berikut:

- a. Konsep (*Concept*)

Konsep adalah tahap awal sebagai rancangan dalam menentukan tujuan dan konten multimedia *instructional games* yang akan dimasukan di dalamnya.

- b. Desain (*Design*)

Desain merupakan tahap perancangan unsur-unsur yang akan ada di dalam multimedia *instructional games*. Tahap desain ini memerlukan penyusunan *flowchart* untuk menunjukkan arah alur kegiatan *instructional games* dan desain tombol, menyusun *storyboard*, menulis naskah serta desain *layout*.

- c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecton*)

Tahap pengumpulan bahan adalah tahap mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan multimedia *instructional games* meliputi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

- d. Pembuatan (*Assembly*)

Pembuatan merupakan kegiatan inti pada tahap produksi setelah pembuatan desain dan pengumpulan bahan selesai. Pembuatan multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode ini meliputi:

- 1) Pembuatan gambar sebagai proses pembuatan model-model busana pesta dan komponen lain yang menjadi bagian dari desain busana pesta.
- 2) Pembuatan multimedia *instructional games* sebagai tahap pembuatan *software* multimedia dengan menggabungkan gambar, teks, maupun audio yang termasuk ke dalam bagian materi pembelajaran desain busana pesta.

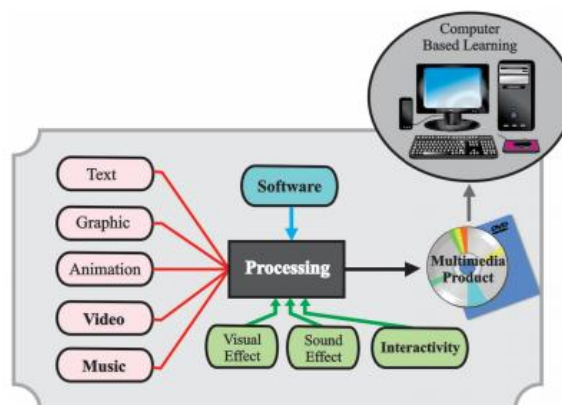
e. Tes (*Testing*)

Tes produk multimedia yang telah dibuat merupakan suatu pengujian untuk menguji kelayakan agar mengetahui kekurangan dalam multimedia tersebut. Tahap ini hanya melibatkan pembuat multimedia dan belum melibatkan ahli.

f. Distribusi (*Distribution*)

Distribusi sebagai tahap penyimpanan multimedia dalam suatu media penyimpanan untuk disalurkan kepada pengguna. Pada tahap ini pun terdapat proses *publishing*.

Terkait dengan proses pembuatan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang telah diuraikan diatas, secara visual proses tersebut dipresentasikan oleh Wiana (2018, hlm.10) sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer

Sumber: Wiana, September 2018

Gambar diatas mendeskripsikan bahwa komponen dari multimedia interaktif berbasis komputer terdiri dari teks, grafik, animasi, video dan musik yang

selanjutnya komponen tersebut diproses dengan software pemograman untuk menghasilkan efek visual, efek suara dan bentuk interaktif dari setiap komponen. Rangkaian proses tersebut kemudian menghasilkan multimedia interaktif, salah satunya jenis *instructional games*. Software multimedia yang dihasilkan pada akhirnya dapat digunakan sebagai media simulasi pembelajaran pada perkuliahan Desain Mode.

### 3. Tahap Validasi

Validasi merupakan tahap pengujian multimedia oleh para ahli. Multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode divalidasi oleh ahli materi desain busana pesta dan ahli multimedia *instructional games*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan multimedia yang dikembangkan.

### 4. Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah multimedia divalidasi oleh ahli materi pembelajaran dan ahli multimedia. Masukan mengenai kekurangan materi maupun multimedia akan disampaikan oleh para ahli, sehingga kekurangan tersebut dapat dilengkapi dan menjadikan multimedia lebih baik dan layak untuk digunakan.

### E. Analisis Data

Multimedia *instructional games* sebagai media untuk pengaplikasian konsep desain busana pesta pada pembelajaran desain mode merupakan bentuk baru dalam multimedia pembelajaran, sehingga pada proses pembuatannya harus tervalidasi agar hasil yang didapat sesuai dengan tujuan pembuatannya. Hasil validasi yaitu berupa angka yang diperoleh dari penilaian ahli materi desain busana pesta dan ahli multimedia *instructional games*. Perolehan angka validasi tersebut kemudian diolah, dideskripsikan dan disimpulkan berdasarkan presentase kriteria kualitas berikut yang dijelaskan oleh Arikunto, dkk (2009, hlm. 35)

- Nilai 5 (Baik Sekali) jika mencapai 81-100%
- Nilai 4 (Baik) jika mencapai 61-80%
- Nilai 3 (Cukup) jika mencapai 41-60%
- Nilai 2 (Kurang) jika mencapai 21-40%

Siti Muthi Aulia, 2018

MULTIMEDIA INSTRUCTIONAL GAMES DESAIN BUSANA PESTA PADA PEMBELAJARAN DESAIN MODE  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Nilai 1 (Kurang Sekali) jika mencapai < 21%

Rumus statistika sederhana untuk menghitung persentase kriteria kualitas multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode menurut Ernawati (2017, hlm 207) adalah:

$$\text{Presentase Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$