

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Metode penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode *survey* atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009, hlm 407). Metode Penelitian R&D bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian ini termasuk pada penelitian dan pengembangan, karena tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia video tutorial *placket* kemeja yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan lebih baik dari media sebelumnya pada mata kuliah Busana Pria. Sebelum digunakan secara luas, keefektifan multimedia tersebut harus diuji. Maka metode penelitian sejalan dengan tujuan penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D).

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

Partisipan pada penelitian kali ini adalah 2 validator ahli materi yaitu guru di SMK 45 Lembang dan Pengajar di LPK Yani 38 dan 2 validator ahli multimedia yaitu asisten dosen ITB yang mengajar mata kuliah Teknik Informatika dan *senior graphic designer* papermint.au, serta uji coba terbatas dilakukan kepada 4 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2014 yang sudah mempelajari pembuatan kemeja pada mata kuliah Busana Pria. Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Busana Pria yang didalamnya terdapat materi tentang *Placket* (belahan muka) kemeja, yang ada pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

### C. Populasi dan Sample

Populasi dan sample pada penelitian ini adalah validator ahli materi *placket* kemeja dan ahli multimedia video tutorial serta pengguna yaitu mahasiswa program studi pendidikan tata busana yang telah mempelajari materi pembuatan *placket* kemeja.

### D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai alat validasi atau penilaian untuk menguji hipotesis dan memecahkan permasalahan. Instrumen penelitian mengenai pembuatan multimedia video tutorial *placket* kemeja ini berupa 41 instrument validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi, efektivitas dan efisiensi pembuatan multimedia video tutorial *placket* kemeja.

### E. Prosedur Penelitian

Penelitian dapat terjadi karena adanya potensi atau masalah yang melatar belakangnya. Setelah potensi dan masalah ditemukan, terdapat tahapan atau prosedur penelitian yang harus dilakukan agar penelitian pembuatan multimedia dapat terbentuk secara sistematis. Prosedur penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan tahapan atau prosedur sebagai berikut:

1. Tahap Identifikasi : tahap studi pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi materi dan penggunaan media pembelajaran,
2. Tahap Perencanaan : tahap perencanaan multimedia dimulai dari rancangan *storyline* dan *storyboard*, serta kualifikasi pihak yang terlibat,
3. Tahap Pembuatan : tahap pembuatan multimedia dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat,
4. Tahap Validasi : tahap validasi oleh tim ahli untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari produk multimedia,
5. Tahap Penilaian : tahap penilaian produk multimedia,
6. Tahap Revisi : tahap perbaikan multimedia

7. Tahap Implementasi : tahap implementasi pada produk multimedia.

Hasil dari keseluruhan prosedur atau tahapan yang dilaksanakan akan memberi masukan bagi peneliti, serta produk multimedia video tutorial yang baik sekali untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## F. Analisis Data

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono. 2012. hlm 407). Analisis data yang digunakan untuk penelitian ini disesuaikan dengan ragam data yang diperoleh.

1. Pengumpulan data, digunakan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan demi terciptanya produk media yang layak guna. Dimulai dari materi, alat dan bahan, konsep serta desain pengerjaan, pengembangan produk, pembuatan media sesuai dengan materi, konsep dan desain mengenai pembuatan multimedia video tutorial *placket* kemeja.
2. Validasi, dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif karena pengolahan data berupa angka yang didapat dari hasil validasi oleh para ahli. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan. Berikut skala presentase kelayakan suatu produk menurut Suharsimi Arikunto (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%
  - Nilai 1 (Kurang Sekali) Jika mencapai < 21%

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia video tutorial *placket* kemeja menurut Ernawati (2017, hlm 207) yaitu :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor kumulatif}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

