

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) penelitian ini dilaksanakan agar dapat menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang memenuhi kriteria melalui proses ilmiah dan tahap validasi. Terdapat sepuluh tahapan dalam metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) namun demikian tahapan dalam penelitian ini disesuaikan dengan proses multimedia pembelajaran kain jadi tanpa gunting seperti dijabarkan di bawah ini:

##### **1. Tahap Penemuan Potensi dan masalah**

Mengkaji potensi yang terdapat di Prodi Pendidikan Tata Busana khususnya secara spesifik pada konsentrasi butik. Dengan adanya mata kuliah busana etnik pada kurikulum 2013, maka pembelajaran untuk mata kuliah ini terkait dengan multimedia untuk penyampaian materi pembelajaran kain jadi tanpa gunting.

##### **2. Tahap Pengumpulan data**

Menetapkan kebutuhan informasi serta landasan teoritis, kebutuhan alat, kebutuhan bahan, dan kebutuhan lain terkait keseluruhan proses yang akan digunakan saat pembuatan multimedia pembelajaran kain jadi tanpa gunting.

##### **3. Tahap Desain**

Mendesain konsep pembuatan media meliputi pengenalan kain jadi tanpa gunting, pembuatan pola kain jadi tanpa gunting pada multimedia pembelajaran. Mendesain proses pelaksanaan pembuatan multimedia seperti penulisan naskah, storyboard serta penyusunan format validasi.

##### **4. Tahap Validasi**

Pembuatan sample multimedia pendidikan untuk dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi pada multimedia pembelajaran yang di

kembangkan, untuk dapat mengetahui apakah multimedia yang dibuat cukup efektif dan efisien untuk digunakan di dalam kelas, serta mengetahui letak kekurangan dan kelayakan yang terdapat pada multimedia tersebut.

## **5. Tahap Revisi**

Memperbaiki media pembelajaran setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli multimedia. Masukan dari para ahli akan menjadi acuan dalam menyempurnakan multimedia pembelajaran jadi tanpa gunting hingga siap untuk digunakan.

## **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 multimedia pembelajaran jadi tanpa gunting .

Validator produk multimedia pembelajaran jadi tanpa gunting dalam penelitian ini adalah ahli multimedia mengenai multimedia pembelajaran jadi tanpa gunting, ahli materi mengenai jadi tanpa gunting, dan pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

### **2. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian mengenai multimedia pembelajaran jadi tanpa gunting dilakukan di Laboratorium Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini ialah ahli materi dan ahli multimedia. Objek penelitiannya adalah mata kuliah busana etnik yang dipelajari oleh mahasiswa pendidikan tata busana yang mengambil konsentrasi butik.

#### D. Instrument Penelitian

Instrument yang akan digunakan pada penelitian ini berupa validasi. Validasi dilaksanakan apabila media pembelajaran kain jadi tanpa gunting telah selesai diproduksi. Validasi ini digunakan untuk mengetahui dan menilai kelayakan multimedia yang di buat.

#### E. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan prosedur dengan proses sebagai berikut :

1. Proses pertama : Tahap Penemuan Potensi dan masalah,
2. Proses kedua : Tahap pengumpulan data untuk materi ajar mengenai pembuatan pola kain jadi tanpa gunting.
3. Proses ketiga : Tahap mendesain konsep pada pembuatan multimedia untuk digunakan pada proses produksi. Produksi multimedia pembelajaran kain jadi tanpa gunting, pengaplikasian desain konsep yang telah di buat sebelumnya. Pengeditan multimedia agar tepat guna
4. Proses keempat : Validasi oleh tim ahli untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari produk multimedia yang dikembangkan.
5. Proses kelima : Masuk pada tahap revisi apabila terdapat bagian bagian yang kurang layak untuk diterapkan pada multimedia pembelajaran kain jadi tanpa gunting.

Hasil dari keseluruhan proses yang dilaksanakan akan memberi masukan bagi penulis selaku peneliti, serta produk multimedia yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### F. Analisis Data

Metode penelitian dan pengembangan 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 multimedia 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 Pembelajaran berupa Multimedia Pembelajaran Kain Jadi Tanpa Gunting.
2. Validasi, dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif karena pengolahan data berupa angka yang didapat dari hasil validasi oleh para ahli. Perolehan angka validasi tersebut kemudian diolah, dideskripsikan dan disimpulkan berdasarkan presentase kriteria kualitas berikut yang dijelaskan oleh 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%

Rumus statistika sederhana untuk menghitung presentase kriteria kualitas multimedia pembelajaran kain jadi tanpa gunting pada pembelajaran busana etnik menurut Ernawati (2017, hlm. 207) adalah :

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