

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development R&D*). Metode *research and development R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2012:407).

Metode ini telah disesuaikan dengan penelitian mengenai multimedia tutorial *massage badan teknik tradisional* mulai dari tahap perancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi dengan para ahli yang menguasai bidang ilmu yang diteliti, tahap revisi serta tahap penilaian. Tingkat kelayakan media tutorial *massage badan teknik tradisional* ini diketahui melalui validasi oleh *expert judgement* materi, validasi oleh *expert judgement* media dan uji coba pengguna.

### **B. Partisipan dan Lokasi Penelitian**

Partisipan pada penelitian ini adalah 2 *expert judgement* materi yang merupakan seorang ahli dalam *massage badan* dan 2 *expert judgement* multimedia yang ahli di bidang pembuatan media pembelajaran serta uji coba terbatas dilakukan kepada 3 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana konsentrasi Tata Rias angkatan 2017 sebagai calon pengguna. Penelitian ini dilaksanakan untuk menunjang proses belajar mengajar *massage badan teknik tradisional*.

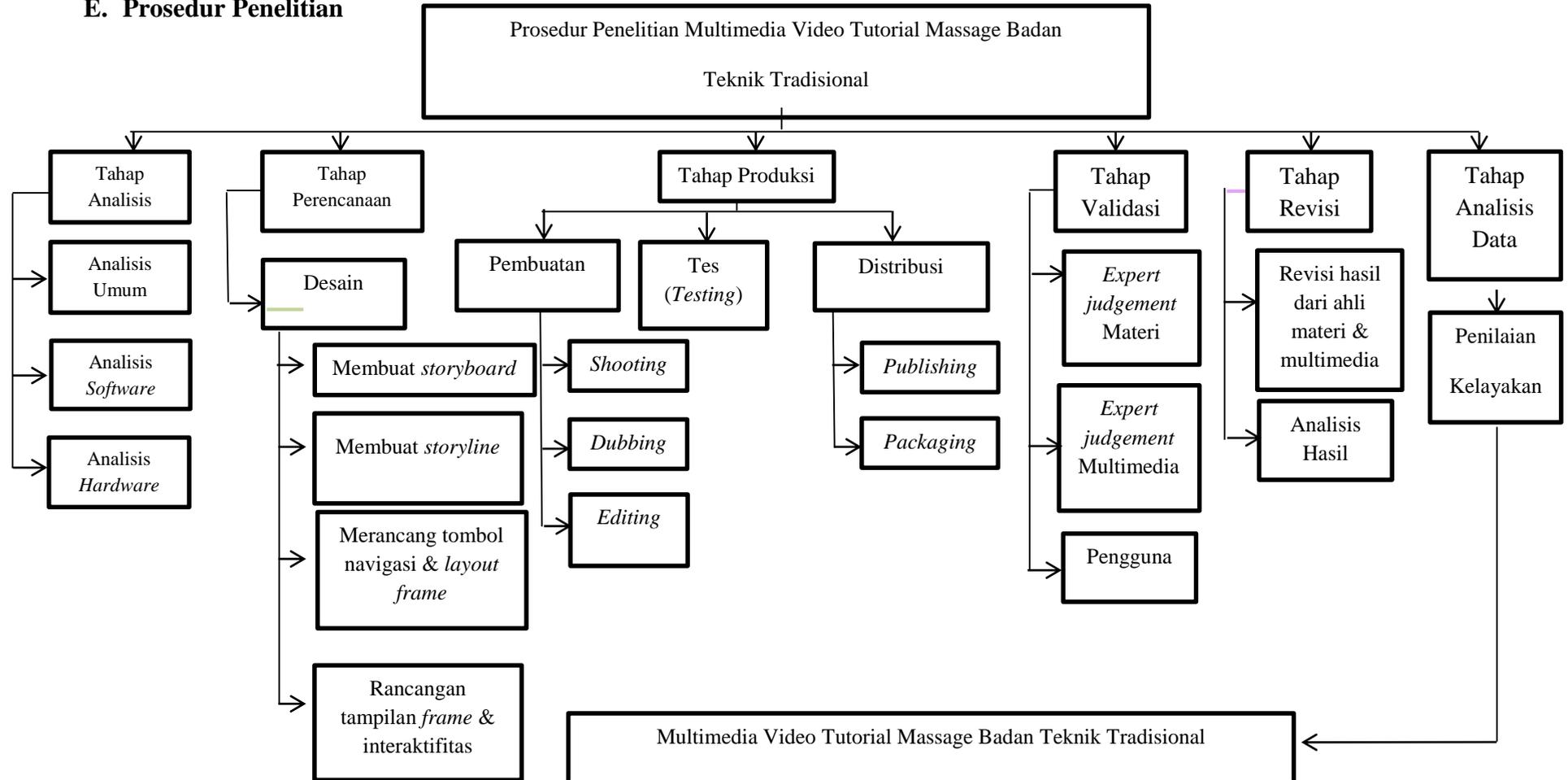
### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek utama dalam penelitian ini adalah multimedia *massage badan teknik tradisional*. Validasi *expert judgement* materi, *expert judgement* multimedia, serta pengguna yaitu mahasiswa konsentrasi Tata Rias, Pendidikan Tata Busana UPI angkatan 2017. Objek penelitiannya adalah mata kuliah Tata Kecantikan Kulit yang dipelajari oleh mahasiswa konsentrasi Tata Rias, Prodi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan mengukur informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Adapun instrument yang digunakan dalam proses validasi yaitu menggunakan *rating scale* atau skala bertingkat. Indikator yang akan diukur dan dijabarkan dalam bentuk pertanyaan dalam *rating scale* penelitian ini berdasarkan kajian teori yang didapat dan disesuaikan dengan kebutuhan. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kebenaran materi, kelayakan multimedia, serta keefektifan dan efisiensi multimedia video tutorial massage badan teknik tradisional sebagai media pembelajaran.

### E. Prosedur Penelitian



Dari bagan prosedur penelitian multimedia video tutorial di atas, dapat diuraikan sebagai berikut :

### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan studi pendahuluan dan segala kebutuhan selama proses pembuatan multimedia termasuk analisis umum, analisis *software* dan analisis *hardware* yang digunakan. Analisis umum merupakan analisis mengenai materi yang akan dijelaskan pada multimedia video tutorial.

### 2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada multimedia video tutorial ini dimulai dari tahap konsep desain (*design*) yaitu tahapan perencanaan spesifikasi mengenai gaya, program, tampilan dan materi untuk program multimedia. Tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan beberapa perubahan dalam konsep yang telah dirancang sebelumnya, baik itu pengurangan maupun penambahan materi. Tahap desain dalam multimedia video tutorial massage badan teknik tradisional meliputi:

- 1) Merancang layout frame dan tombol navigasi untuk mengatur link dari setiap layout frame.
- 2) Membuat storyboard dan storyline untuk merancang dan mendeskripsikan scene dalam multimedia video tutorial.
- 3) Menyusun sinopsis berdasarkan materi untuk konten dalam multimedia video tutorial.
- 4) Menyusun tampilan frame dan interaktifitas secara keseluruhan pada multimedia video tutorial.

### 3. Tahap Produksi

Tahapan produksi pada multimedia video tutorial ini adalah proses mewujudkan desain multimedia menjadi kenyataan. Tahap produksi dimulai dari pembuatan (*assembly*), tes (*testing*), dan distribusi (*distribution*).

#### a. Pembuatan (*Assembly*)

*Assembly* merupakan tahap pembuatan objek multimedia berdasarkan *storyboard* pada tahap *design*. Pembuatan multimedia video tutorial massage badan teknik tradisional meliputi:

- 1) Proses *shooting*, merupakan proses perekaman kegiatan secara langsung mengenai teknik-teknik massage badan secara tradisional.

- 2) Proses dubbing, merupakan proses pengisian suara ke dalam multimedia dan video tutorial.
- 3) Proses editing, merupakan tahapan pengeditan multimedia dan video tutorial setelah shooting dengan memasukan semua bahan seperti teks, animasi, *audio*, dan tampilan *frame* secara keseluruhan sehingga menjadi tampilan multimedia video tutorial yang layak digunakan.

Tahapan-tahapan ini membutuhkan perangkat lunak seperti *Filmora*, *Adobe Flash*, atau aplikasi *open source* lainnya yang dapat menunjang proses pembuatan multimedia. Multimedia ini dikaji pada aplikasi *Adobe Flash*.

#### b. Tes (*Testing*)

Testing atau pengujian merupakan tahapan dimana pembuat multimedia melihat apakah multimedia ada kesalahan atau tidak dalam tampilan multimedia video, yaitu dengan melihat objek-objek atau tombol navigasi dapat berjalan dengan baik atau tidak. Apabila ada objek yang berjalan tidak sesuai dengan fungsinya maka perlu dilakukan perbaikan hingga objek tersebut berjalan dengan baik. Tahap testing hanya melibatkan pembuat multimedia dan belum melibatkan ahli.

#### a. Distribusi (*Distribution*)

Distribusi merupakan tahap penyimpanan aplikasi multimedia video tutorial dalam suatu media penyimpanan kemudian dapat didistribusikan sesuai dengan target. Penyimpanan multimedia dalam media penyimpanan dapat menggunakan flash disk, CD, dan sebagainya. Terdapat tahap *publishing* dan *packaging* dalam tahapan ini.

#### 4. Tahapan Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian produk oleh tim ahli multimedia dan ahli materi yang terkait. Multimedia video tutorial massage badan teknik tradisional akan divalidasi oleh *expert judgment* materi dan multimedia. Pada tahap ini pula multimedia di uji coba terbatas kepada pengguna untuk menilai multimedia yang telah dibuat. Tahap validasi bertujuan untuk dapat mengetahui letak kekurangan dan layak atau tidaknya multimedia video tutorial yang telah dibuat yang nantinya akan diimplementasikan dalam pembelajaran.

## 5. Tahap Revisi

Tahap revisi atau perbaikan merupakan tahapan yang dilakukan setelah multimedia divalidasi oleh 2 *expert judgement* multimedia dan 2 *expert judgement* materi. Tahap perbaikan multimedia ini dilakukan untuk penyempurnaan tampilan dan kelayakan multimedia sebelum siap digunakan untuk multimedia pembelajaran.

## F. Analisis Data

### 1. Validasi *Expert Judgement* Multimedia dan *Expert Judgement* Materi

Analisis data ini yaitu dengan mempersentasekan rating media berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi menjadi skor kelayakan, atau dapat ditulis dengan rumus (Ananda Rusydi 2017:21), berikut Rumus yang digunakan yaitu :

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\sum y}{\sum s} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum y$  = skor yang diperoleh

$\sum s$  = skor maksimum

Hasil perhitungan skor kelayakan ini disajikan secara deskriptif yaitu menggambarkan apa adanya yang terjadi sebenarnya. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembuatan media tutorial. Berikut adalah tabel interpretasi kelayakan media :

Tabel 3.1

### *Interpretasi Kelayakan Media*

<b>PERSENTASE PENCAPAIAN</b>	<b>INTERPRETASI</b>
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Kurang Layak
21-40%	Tidak Layak
21%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Ananda Rusydi 2017:21)