

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan rancangan awal untuk dijadikan acuan dalam melaksanakan suatu penelitian, merujuk pada latar belakang dan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk meneliti populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data menggunakan statistik dan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan, dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu “Metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2013, hlm 297).

Tujuan akhir pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran materi jumputan pada mata kuliah Batik dan Jumputan. Penelitian pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* sebelum digunakan secara luas harus dapat memenuhi kriteria keberhasilan melalui beberapa tahapan sistematis, uji coba yang akan melibatkan tim ahli materi dan media serta pengguna pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*, evaluasi hasil pengujian dan penyempurnaan multimedia (revisi media dan materi) sampai memenuhi kriteria keberhasilan.

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

#### **1. Partisipan**

Partisipan pada penelitian ini adalah 2 validator ahli media yang merupakan seorang ahli pembuatan media pembelajaran, 2 validator ahli materi yang merupakan seorang ahli didalam pencelupan dengan teknik *shibori* dan uji coba terbatas dilakukan kepada 8 mahasiswa Konsentrasi Kriya Tekstil angkatan 2015 yang sudah tuntas dan telah mempelajari materi jumputan pada mata kuliah Batik dan Jumputan.

## 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* akan dilakukan di gedung Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi no. 207 Bandung.

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

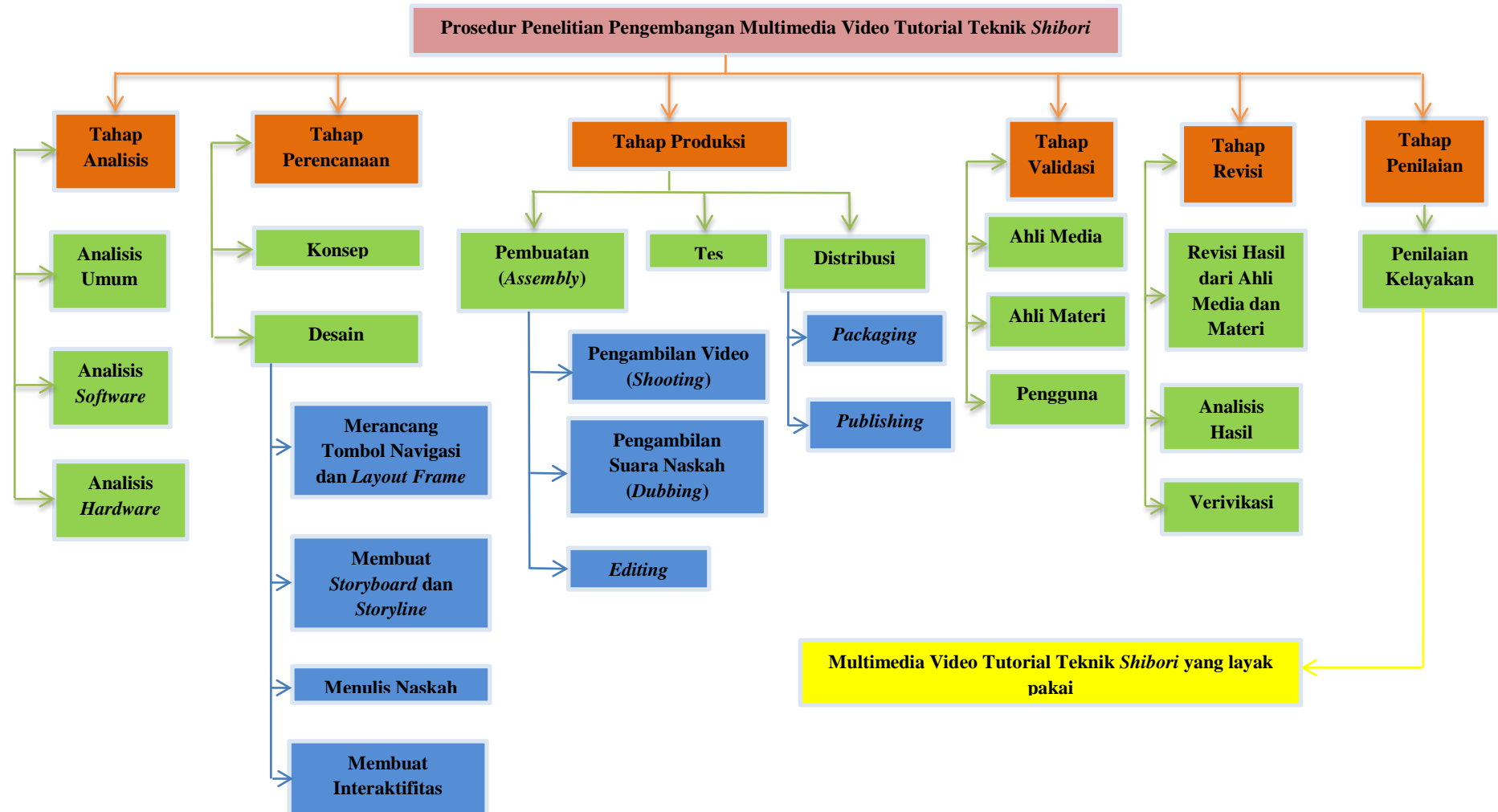
Subjek utama dalam penelitian ini adalah pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*. Validasi ahli media, ahli materi serta pengguna yaitu 8 orang mahasiswa Konsentrasi Kriya Tekstil angkatan 2015 yang telah menempuh dan lulus mata kuliah Batik dan Jumputan pada Prodi Pendidikan Tata Busana PKK FPTK UPI. Objek penelitiannya adalah mata kuliah Batik dan Jumputan yang dipelajari oleh mahasiswa Konsentrasi Kriya Tekstil, Prodi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah pengumpulan data dalam suatu penelitian sebagai alat validasi atau penilaian untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan dan memecahkan permasalahannya. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen berbentuk lembar validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen digunakan untuk mengetahui hasil validasi, efektivitas dan efisiensi pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*, agar dapat dilakukan evaluasi sehingga dapat diperbaiki (tahap revisi) untuk mencapai kriteria keberhasilan untuk digunakan dan disebar luaskan.

### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan panduan untuk membuat pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*. Berikut prosedur yang di maksud:



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Multimedia Video Tutorial Teknik Shibori

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019

Hana Hanifah Nur Asyiyah, 2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL TEKNIK SHIBORI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari bagan prosedur penelitian pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* di atas, dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap penemuan potensi masalah sehingga dilakukan studi pendahuluan dan penyeleasin masalah dengan cara menguraikan tahapan proses pembuatan pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* termasuk analisis umum, analisis *software* dan analisis *hardware* yang digunakan.

#### 2. Tahap Perencanaan

Tahap Perencanaan pada pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* dimulai dari tahap konsep kemudian tahap desain.

##### a. Konsep

Konsep adalah tahapan awal untuk menentukan tujuan dan sasaran pengguna produk multimedia yang dibuat. Tahap konsep akan mengarahkan isi dan bentuk dari program multimedia video tutorial yang akan dibuat, mulai dari bagaimana merancang desain multimedia, target pengguna, materi yang akan dibutuhkan sehingga dapat mencapai tujuan dan target yang sudah dirancang.

##### b. Desain

Desain adalah tahapan perwujudan dari konsep multimedia yang telah direncanakan sebelumnya. Desain dilakukan dengan cara membuat perencanaan spesifikasi mengenai gaya, program, tampilan dan isi materi dalam program multimedia. Tahap desain yang baik harus melalui uji kelayakan sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan beberapa perubahan (revisi) konsep, baik pengurangan atau penambahan rancangan desain dan materi. Tahap desain dalam pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* sebagai berikut:

- 1) Merancang *layout frame* dan tombol navigasi untuk mengatur *link* dari setiap *layout frame (slide)*
- 2) Membuat *storyboard* dan *storyline* untuk merancang dan mendeskripsikan *slide* dalam pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*.
- 3) Menyusun naskah berdasarkan materi untuk konten dalam pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*.

4) Membuat interaktifitas secara keseluruhan pada pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*.

### 3. Tahap Produksi

Tahap produksi pada pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* adalah proses mewujudkan desain multimedia menjadi kenyataan. Tahap produksi dimulai dari pembuatan (*assembly*), tes dan distribusi.

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

Tahap pembuatan dilakukan untuk membuat atau mewujudkan desain multimedia menjadi objek nyata yang dapat digunakan dengan berpedoman pada *storyboard*. Pembuatan pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* sebagai berikut:

- 1) Proses pengambilan video (*shooting*), merupakan proses perekaman segala kegiatan secara langsung pada tahapan proses pewarnaan kain dengan teknik *shibori* mulai dari proses mendesain, persiapan alat bahan, proses merintang dengan teknik *shibori*, pewarnaan dengan zat warna nafhtol dan penjemuran kain.
- 2) Proses *dubbing*, merupakan proses pengisian suara sesuai naskah yang telah dibuat ke dalam multimedia video tutorial.
- 3) Proses editing, merupakan tahapan pengeditan video tutorial serta multimedia dengan memasukan semua bahan yang digunakan untuk konten multimedia seperti teks, gambar, video tutorial, animasi, audio dan tampilan *frame (slide)* sehingga menjadi tampilan multimedia video tutorial yang layak digunakan.

Tahapan ini menggunakan perangkat lunak (*software*) seperti *Microsoft Power Point* dan *Photoshop* untuk membuat multimedia dan *Filmora* untuk mengedit video tutorial. Multimedia ini dikaji pada aplikasi *Microsoft Power Point*.

#### b. Tes

Tahap tes atau pengujian merupakan tahap percobaan yang belum melibatkan ahli media dan materi, memfokuskan pada pengujian media yaitu dengan melihat tombol navigasi yang digunakan pada multimedia dapat berjalan dengan baik atau tidak.

#### c. Distribusi

Distribusi dapat dilakukan setelah tahap *packaging* penyimpanan aplikasi pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* pada suatu media penyimpanan seperti CD atau *flashdisk* yang nantinya didistribusikan atau disebar luaskan (*publishing*) sesuai target pengguna.

#### 4. Tahap Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian aplikasi pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* oleh tim ahli media (multimedia) dan tim ahli materi serta pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada pengguna multimedia video tutorial. Tahap validasi bertujuan untuk dapat mengetahui letak kekurangan dan layak atau tidaknya pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* yang dibuat untuk nantinya dapat digunakan pada proses pembelajaran.

#### 5. Tahap Revisi

Tahap revisi merupakan tahap perbaikan untuk penyempurnaan tampilan dan kelayakan pada pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* setelah proses validasi oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi agar nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 6. Tahap Penilaian

Tahap penilaian merupakan tahap akhir dimana multimedia video tutorial teknik *shibori* telah diperbaiki atas pedoman hasil validasi. Penilaian akhir dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*. Layak dan tidaknya pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* dapat diperoleh dengan cara mengolah angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi dalam bentuk presentase.

### **F. Analisis Data**

Analisis data dapat diperoleh dari hasil uji kelayakan produk. Layak atau tidaknya pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* yang dibuat dapat diperoleh dengan mengolah angka atau skor dari hasil validasi dalam bentuk presentase dan berikut presentase yang dimaksud:

Tabel 3.1 Skala Presentase Kelayakan

Skor penilaian	Presentase pencapaian	Interpresentase
5	81%-100%	Sangat Layak
4	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
2	21%-40%	Kurang layak
1	<21%	Sangat Tidak Layak

Sumber : Ernawati, 2017

Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 81%-100% maka multimedia tersebut tergolong pada kategori sangat layak sehingga multimedia dapat digunakan. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 61%-80% maka multimedia tersebut tergolong pada kategori layak sehingga multimedia dapat digunakan namun dengan sedikit revisi atau perbaikan. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 41%-60% maka multimedia tersebut tergolong pada kategori cukup layak sehingga multimedia dapat digunakan namun dengan banyak revisi atau perbaikan. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 21%-40% maka multimedia tersebut tergolong pada kategori kurang layak sehingga multimedia sebaiknya diganti. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor <21% maka multimedia tersebut tergolong pada kategori sangat tidak layak sehingga multimedia tidak dapat digunakan atau harus diganti.

Untuk mendapat angka presentase di atas adalah dengan menggunakan rumus statistika. Berikut rumus statistika yang digunakan untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor kumulatif}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$