

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reserch and Development* (R&D). metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015, hlm.407). Goll, Gall dan Borg dalam “*Educational Research*” menjelaskan R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi , dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini termasuk pada penelitian dan pengembangan, karena tujuan akhir pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia video tutorial *creambath* yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan lebih baik dari media yang sebelumnya dan dapat digunakan pada mata kuliah Tata Kecantikan Rambut. Validitas multimedia yang dibuat harus diuji sebelum digunakan secara luas, dengan itu metode penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D).

#### B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah 2 orang *expert judgement* materi dan 2 orang *expert judgement* multimedia serta uji coba terbatas dilakukan kepada calon *user* mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana konsentrasi Tata Rias angkatan 2017 yang sudah mempelajari *creambath*. Penelitian ini dilaksanakan untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai *creambath* dan diharapkan dapat menjadi media yang menunjang pada mata kuliah Tata Kecantikan Rambut, yang ada pada konsentrasi Tata Rias, Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

### C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan mengukur informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Adapun instrumen yang digunakan dalam proses validasi yaitu menggunakan *rating scale* atau skala bertingkat. *Rating scale* menghasilkan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Indikator yang akan diukur dan dijabarkan dalam bentuk pertanyaan dalam *rating scale* penelitian ini adalah berdasarkan kajian teori yang didapat dan disesuaikan dengan kebutuhan. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kebenaran materi, kelayakan multimedia serta keefektifan dan efisien multimedia video tutorial *creambath* sebagai media pembelajaran.

### D. Prosedur Penelitian

Penelitian yang baik dan sistematis perlu memperhatikan tahapan atau prosedur penelitian. Tahapan atau prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi : tahap studi pendahuluan untuk mengidentifikasi materi dan penggunaan media pembelajaran,
2. Perencanaan : tahap perencanaan multimedia dimulai dari rancangan *storyline* dan *storyboard*, serta kualifikasi pihak yang terlibat,
3. Pembuatan : tahap pembuatan multimedia sesuai dengan desain dan perencanaan yang telah dibuat,
4. Validasi : tahap validasi oleh *expert judgement* multimedia dan materi untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari multimedia yang dibuat,
5. Uji coba calon *user*: tahap uji coba terbatas pada calon user yaitu mahasiswa Pendidikan Tata Busana khususnya konsenterasi Tata Rias angkatan 2017 yang sudah mempelajari *creambath* pada mata kuliah Tata Kecantikan Rambut,
6. Penilaian : tahap penilaian produk multimedia,
7. Revisi : tahap perbaikan multimedia,
8. Penggunaan produk : penerapan atau pelaksanaan produk multimedia yang sudah dinilai melalui validasi, uji coba, dan revisi, apakah baik atau tidak baiknya digunakan.

## E. Analisis Data

Multimedia video tutorial *creambath* merupakan bentuk produk inovasi baru dan menambah materi dalam proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar mendapatkan hasil yang optimal untuk dijadikan media yang dapat menjadi inovasi baru dan pengembangan materi *creambath* pada saat proses pembelajaran. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk multimedia video tutorial yang telah dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan. Skala presentase kelayakan suatu produk adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skala Presentase Kelayakan

Skor Penilaian	Presentase Pencapaian	Interpretasi
5	81%-100%	Sangat Layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
1	21%	Tidak Layak

Sumber : (Ananda Rusydi 2017:21)

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

Untuk mendapatkan angka presentase di atas adalah dengan menggunakan

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung persentase kelayakan penggunaan multimedia.

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

Keterangan :

$\sum y$  = skor yang diperoleh

$\sum s$  = skor maksimum

(Ananda Rusydi 2017:21)