

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan penulisan laporan yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. (Sukardi, 2013, hlm. 39). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/ strategi/ cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. (Nusa Putra, 2011, hlm. 67). Beberapa tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk adalah tahap rancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi, tahap revisi dan tahap penilaian.

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

1. Partisipan

Partisipan penelitian ini sebagai validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan mahasiswa Pendidikan Tata Busana sebagai pengguna dari multimedia pola kerah jas.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang berlokasi di Jl. Setiabudi No. 229, Sukasari, Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

C. Subjek Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah pembuatan multimedia interaktif pola kerah jas, sedangkan subjek penelitian untuk memperoleh data adalah tim ahli materi mengenai pola kerah jas, tim ahli multimedia, mahasiswa Pendidikan Tata Busana sebagai pengguna dari multimedia pola kerah jas.

Objek penelitian adalah mata kuliah *Tailoring* yang dipelajari mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*) untuk mengetahui hasil validasi dari uji coba produk perangkat pembuatan multimedia interaktif pola kerah jas yang ditujukan kepada validator ahli materi pembuatan pola kerah jas, tim ahli multimedia dan mahasiswa Pendidikan Tata Busana UPI yang terdiri dari mahasiswa yang sedang atau telah menempuh mata kuliah *Tailoring*.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini merupakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia interaktif pola kerah yang meliputi serangkaian tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Rancangan Pembuatan Multimedia Interaktif Pola Kerah Jas

Tahap perancangan pada pembuatan multimedia interaktif pola kerah jas diawali dengan pengumpulan informasi berupa materi mengenai pola kerah jas dari berbagai sumber dan materi multimedia. Berikut tahapan yang dilakukan sebagai prosedur pembuatan multimedia interaktif pola kerah jas:

- a. Mengidentifikasi program pembelajaran pembuatan pola kerah jas
- b. Menentukan media pembelajaran
- c. Menyusun strategi pembelajaran untuk pembuatan multimedia interaktif.
- d. Perencanaan komponen-komponen yang akan dimuat dalam media tersebut, termasuk grafis dan skenario.

2. Tahap Produksi Multimedia Interaktif Pola Kerah Jas

Tahap produksi multimedia interaktif pola kerah jas adalah proses mewujudkan desain multimedia menjadi kenyataan. Menurut Sutopo (2003), berpendapat bahwa “metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.*”

Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Konsep (*Concept*)

Konsep merupakan tahap awal untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program multimedia yang akan dibuat. Tahapan konsep akan mengarahkan bagaimana isi dari program multimedia yang akan dibuat.

b. Desain (*Design*)

Desain atau perancangan adalah tahapan pembuatan mengenai gaya program, tampilan dan materi untuk program multimedia. Tahap desain dalam pengembangan multimedia interaktif pola kerah jas meliputi:

- 1) Membuat *storyboard* untuk merancang scene dalam multimedia
- 2) Menyusun naskah berdasarkan materi yang akan ditampilkan pada multimedia
- 3) Menyusun tampilan *frame* dan interaktifitas secara keseluruhan pada multimedia

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Material collection merupakan tahapan pengumpulan data atau bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan program multimedia interaktif. Pengumpulan bahan dalam pembuatan multimedia interaktif pola kerah jas meliputi materi pembelajaran, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

d. Pembuatan (*Assembly*)

Assembly merupakan tahapan pembuatan multimedia berdasarkan pada rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini membutuhkan perangkat lunak seperti *Filmora*, *CorelDRAW*, *Microsoft Power Point* atau aplikasi lainnya yang dapat menunjang proses pembuatan multimedia.

e. Tes (*Testing*)

Testing merupakan tahapan yang dilakukan setelah tahap *assembly*. Tahap *testing* dilakukan oleh pembuat multimedia dengan melihat apakah terdapat kesalahan atau tidak dalam tampilan multimedia.

f. Distribusi (*Distribution*)

Distribution merupakan tahap penyimpanan multimedia dalam suatu media penyimpanan. Media penyimpanan yang dapat digunakan untuk menyimpan multimedia adalah *flash disk*, *CD*, dan sebagainya. Pada tahap *distribution* ini terdapat tahap *publishing* dan *packaging*.

3. Tahap Validasi

Tahap validasi adalah tahapan penilaian produk multimedia oleh tim ahli media dan tim ahli materi serta diujicobakan kepada pengguna untuk menilai multimedia yang telah dibuat. Tahap ini merupakan langkah untuk mengetahui layak atau tidaknya multimedia interaktif yang telah dibuat.

4. Tahap Revisi

Tahap revisi adalah tahapan yang dilakukan setelah multimedia mendapat hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Tahap perbaikan multimedia ini dilakukan untuk penyempurnaan tampilan dan kelayakan multimedia sebelum siap digunakan untuk multimedia pembelajaran.

F. Analisis Data

Multimedia interaktif pola kerah jas merupakan produk baru dalam pengembangan multimedia untuk proses pembelajaran sehingga perlu dilakukan validasi agar mendapatkan hasil yang optimal. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk multimedia interaktif yang telah dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan. Skala presentasi kelayakan suatu produk adalah sebagai berikut

Tabel 3.1 Skala Presentase Kelayakan

Skor Penilaian	Presentasi Pencapaian	Interpretasi
4	75% - 100%	Layak
3	50% - 74,99%	Cukup Layak
2	25%- 49,9%	Kurang Layak
1	0% - 24,9%	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono (2012, hlm. 99)

Berikut rumus sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia interaktif pola kerah jas yaitu:

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

Sumber: Sugiyono (2012, hlm. 137)