

## **BAB III METODE PENELITIAN**

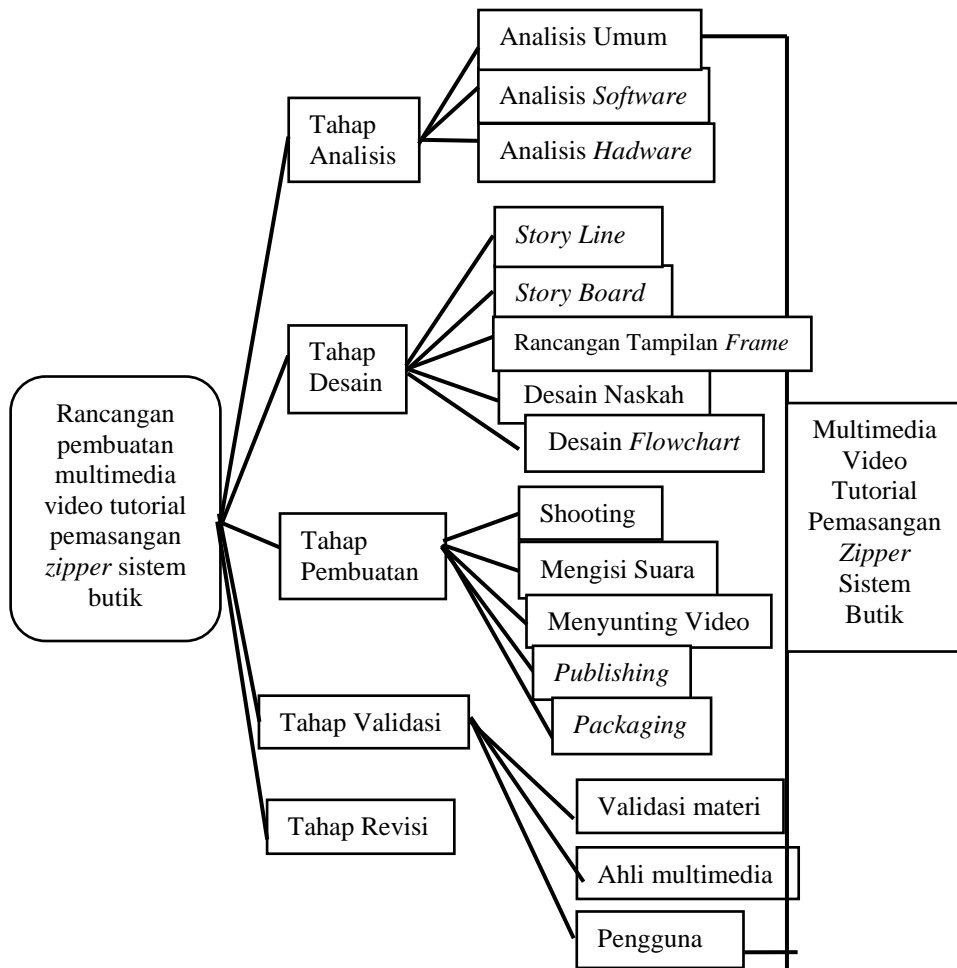
### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan awal yang nantinya akan dijadikan acuan dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model penelitian yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*).

Prosedur penelitian *R&D* harus melalui beberapa tahap validasi dari para ahli yang menguasai bidang ilmu yang akan diteliti. Penelitian pembuatan multimedia pemasangan *zipper* sistem butik melibatkan tim ahli materi dan tim ahli media serta media pengguna multimedia video multimedia pemasangan *zipper* sistem butik. Metode ini telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pembuatan multimedia video pemasangan *zipper* sistem butik mulai dari tahap perancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi, revisi dan tahap penilaian



Bagan 3.1 Prosedur pembuatan multimedia video pemasangan *zipper* sistem butik



Dian Kusuma, 2018

**PEMBUATAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL PEMASANGAN ZIPPER SISTEM BUTIK**

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

### 1. Tahapan Analisis

Tahapan analisis menetapkan studi pendahuluan dan segala kebutuhan selama proses pembuatan multimedia video termasuk merangkap *software* dan *hardware* yang digunakan. Analisis umum merupakan analisis mengenai materi yang akan dijelaskan pada produk multimedia video yang akan dibuat, yakni materi *zipper*, serta teknik menjahit *zipper* sistem butik.

### 2. Tahap Desain

Tahap desain meliputi rencana unsur-unsur yang perlu dibuat dalam pembuatan multimedia video pemasangan *zipper* sistem butik. Rancangan yang dibuat meliputi desain tombol navigasi, desain *layout* untuk layar judul, layar menu, serta sub menu yang menampilkan penjelasan mengenai *zipper* dan teknik pemasangan *zipper* sistem butik. Tahap selanjutnya yaitu tahap pembuatan naskah, dan pemilihan musik instrumen yang akan digunakan pada produk multimedia.

### 3. Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan proses pembuatan *software* multimedia video pemasangan *zipper* sistem butik yang telah didesain.

### 4. Tahap validasi

Tahap validasi adalah tahap penilaian multimedia video kepada ahli media, ahli materi pembelajaran dan penggunaan dengan tujuan dapat diketahui letak kekurangannya dan kelayakan multimedia video yang telah dibuat.

### 5. Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah multimedia video divalidasi kepada ahli media maupun ahli materi pembelajaran. Para ahli akan memberikan masukan mengenai kekurangan dari multimedia video, kemudian kekurangan tersebut disempurnakan sehingga multimedia video siap digunakan.

## **B. Partisipan Penelitian**

Partisipan atau validator terdiri dari beberapa tim disesuaikan dengan tahap penelitian dan keahlian yang dimiliki mengenai pembuatan multimedia video tutorial pemasangan *zipper* sistem butik.

Dian Kusuma, 2018

**PEMBUATAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL PEMASANGAN ZIPPER  
SISTEM BUTIK**

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

### C. Subjek Penelitian

Subyek utama dalam penelitian ini adalah *validator* ahli multimedia pemasangan *zipper* sistem butik, serta *validator* ahli materi dalam bidang pemasangan *zipper* sistem butik. Objek penelitiannya adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana (Keahlian Butik) sebagai pengguna dari multimedia video multimedia pemasangan *zipper* sistem butik.

### D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai bahan validasi atau penilaian untuk memecahkan permasalahan atau untuk menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian mengenai pembuatan multimedia pemasangan *zipper* sistem butik ini berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi multimedia pemasangan *zipper* sistem butik yang dibuat.

### E. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia video pemasangan *zipper* sistem butik yang melalui serangkaian tahapan sebagai berikut:

1. Proses pertama : Tahap penemuan potensi dan masalah. Masalah yang akan diteliti yaitu keterbatasan media yang digunakan pada proses pembelajaran pemasangan *zipper* sistem butik.
2. Proses kedua : Tahapan pengumpulan data untuk materi ajar mengenai pemasangan *zipper* sistem butik, dimulai dari materi *zipper* dan teknik pemasangan *zipper* sistem butik.
3. Proses ketiga : Tahap mendesain konsep pembuatan multimedia untuk digunakan pada proses produksi, produksi multimedia pembelajaran, pengaplikasian desain konsep yang telah dibuat sebelumnya. Pengeditan multimedia agar tepat guna.
4. Proses keempat : Validasi oleh tim ahli untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari produk media yang dikembangkan.

Dian Kusuma, 2018

**PEMBUATAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL PEMASANGAN ZIPPER  
SISTEM BUTIK**

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

5. Proses kelima : Tahap revisi apabila terdapat bagian-bagian yang kurang layak untuk diterapkan pada multimedia pembelajaran.
6. Proses keenam : Simpulan pengolahan data yang dilakukan untuk menentukan kelayakan multimedia pembelajaran yang dibuat.

#### F. Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian pengembangan dalam *Research and Development* menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda, oleh karena itu pengolahan dan analisis data disesuaikan dengan metode penelitian serta ragam data yang diperoleh.

1. Studi pendahuluan, kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif karena data-data yang dikumpulkan yaitu mengenai tujuan pembelajaran, mahasiswa, pendidik dan lingkungan pembelajaran yang berupa kata-kata, gambar dan tidak menekankan pada angka.
2. Validasi, kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena pengolahan data berupa angka yang didapat dari hasil validasi oleh para ahli. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemungkinan diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan.

Tabel 3.1 Skala presentase kelayakan

Skor Penilaian	Presentase Pencapaian	Interpretasi
4	85%-100%	Sangat Layak
3	63%-81%	Layak
2	44%-62%	Kurang Layak
1	0%-43%	Tidak Layak

Sumber: Sudjana (2005. Hlm. 91)

Dian Kusuma, 2018

**PEMBUATAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL PEMASANGAN ZIPPER  
SISTEM BUTIK**

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

Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 85%-100%, maka multimedia tersebut tergolong dalam kategori baik yang berarti multimedia tersebut sangat layak sehingga multimedia dapat digunakan. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 63%-81%, maka multimedia tersebut tergolong kategori cukup baik yang berarti multimedia layak sehingga multimedia dapat digunakan namun dengan sedikit revisi atau perbaikan. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 44%-62%, maka multimedia tersebut tergolong kategori kurang baik yang berarti multimedia sangat tidak layak sehingga multimedia sebaiknya diganti. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentan skor 0%-43%, maka multimedia tersebut tergolong kategori tidak baik yang berarti multimedia tidak layak sehingga multimedia tidak dapat digunakan atau harus diganti.

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia video pembelajaran pemasangan *ziper* sistem butik yaitu

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

Dian Kusuma, 2018

**PEMBUATAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL PEMASANGAN ZIPPER  
SISTEM BUTIK**

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