

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, pada penelitian ini menggunakan desain penelitian Research and Development (R&D). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015, hlm.407).

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Metode penelitian R&D bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk (Sukmadinata, 2006, hlm.164).

Pada penelitian ini *research* yang dilakukan ialah untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan pada materi pembuatan pola lipit pantas pada mata kuliah Rekayasa Pola Busana, Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang sudah mengikuti mata kuliah Rekayasa Pola Busana angkatan 2015/2016, sebanyak 57 responden menyatakan media yang di gunakan sudah cukup baik namun diperlukan media pembelajaran lain lebih praktis dan dapat dilakukan diluar kelas.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penelitian ini termasuk pada penelitian dan pengembangan karena tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia video tutorial pembuatan pola lipit pantas pada busana pesta dengan sistem kombinasi yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan lebih baik dari media sebelumnya pada mata kuliah Rekayasa Pola Busana. Multimedia yang dibuat harus divalidasi dan diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas, dengan itu metode penelitian yang sejalan dengan tujuan penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D).

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah 2 orang ahli multimedia, 2 orang ahli dan uji coba terbatas dilakukan kepada calon pengguna yaitu mahasiswa Pendidikan Tata Busana angkatan 2015/ 2016 yang sudah mempelajari materi lipit pantas pada mata kuliah Rekayasa Pola Busana. Tempat penelitian ini dilakukan di laboratoriu konstruksi pola 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

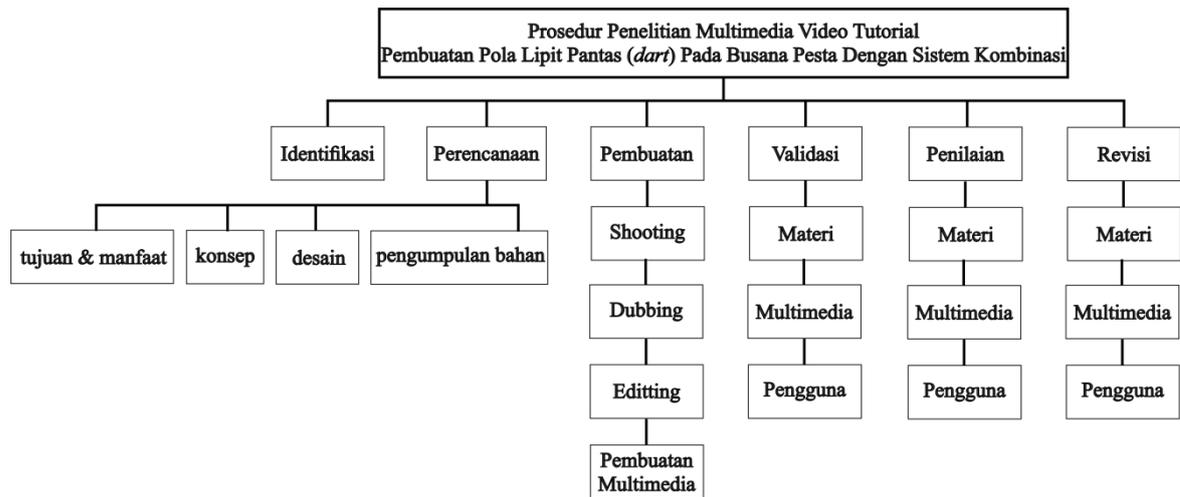
Subjek utama dalam penelitian ini adalah multimedia video tutorial pembuatan pola lipit pantas dengan sistem kombinasi. Validasi ahli multimedia, ahli materi serta pengguna yaitu mahasiswa Pendidikan Tata Busana angkatan 2015/ 2016 yang telah mempelajari mata kuliah Rekayasa Pola Busana pada Prodi Pendidikan Tata Busana PKK FPTK UPI. Objek penelitiannya adalah mata kuliah Rekayasa Pola Busana yang dipelajari oleh mahasiswa 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 permasalahan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen berbentuk lembar validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi, dan uji coba pengguna multimedia video tutorial pembuatan pola lipit pantas pada busana pesta dengan sistem kombinasi untuk menentukan layak atau tidaknya multimedia yang dibuat.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian yang baik dan sistematis perlu memperhatikan tahapan atau prosedur penelitian. Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada metode R&D yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian ialah sebagai berikut:



Sumber : Rani Samra, 2020

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 dan Uji coba calon pengguna : tahap validasi oleh ahli materi dan multimedia untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari multimedia yang dibuat, tahap uji coba terbatas pada calon pengguna yaitu mahasiswa Pendidikan Tata Busana angkatan 2015/2016 yang sudah mengikuti mata kuliah Rekayasa Pola Busana
5. Penilaian : tahap penilaian multimedia berdasarkan hasil validasi
6. Revisi : tahap perbaikan multimedia

F. Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk penelitian ini disesuaikan dengan ragam data yang diperoleh.

1. Pengumpulan data, digunakan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan demi terciptanya produk multimedia yang baik digunakan. Mulai dari materi, konsep serta desain pengerjaan, pengembangan produk, pembuatan multimedia sesuai dengan materi, konsep, dan desain mengenai pembuatan multimedia video tutorial pembuatan pola lipit pantas pada busana pesta dengan sistem kombinasi.

2. Validasi dan uji coba, dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif karena pengolahan data berupa angka yang didapat dari hasil validasi oleh ahli multimedia dan materi serta uji coba oleh calon pengguna. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi dan uji coba kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan persentase kelayakan. Berikut skala persentase kelayakan 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 rentang skor 81%-100% maka multimedia tersebut tergolong pada kategori sangat layak sehingga multimedia dapat digunakan. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentang 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 rentang 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 rentang skor 21%-40% maka multimedia tersebut tergolong pada kategori kurang layak sehingga multimedia sebaiknya diganti. Apabila multimedia yang telah divalidasi mencapai rentang 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 multimedia video tutorial pembuatan pola lipit pantas pada busana pesta dengan sistem kombinasi.

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

