

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pedoman serta rancangan awal yang akan dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2013, hlm 297), mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan dalam metode penelitian dan pengembangan telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pengembangan multimedia video tutorial teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik, sebelum akhirnya menghasilkan suatu produk yaitu mulai dari tahap rancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi, tahap revisi, serta tahap penilaian. Target produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik.

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

1. Partisipan

Penelitian ini melibatkan beberapa partisipan untuk mendapatkan hasil validasi pada produk multimedia video tutorial teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik, yaitu: dua orang ahli materi yang merupakan seorang pembuat busana sekaligus pengajar lembaga kursus dan guru SMK Tata Busana yang akan memvalidasi materi teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik. Dua orang ahli multimedia yaitu *programmer* yang ahli dibidang pembuatan multimedia pembelajaran yang akan memvalidasi secara keseluruhan tampilan multimedia video tutorial. Serta uji coba terbatas dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang sudah mempelajari pembuatan kemeja batik pria pada mata kuliah Busana Pria.

2. Lokasi Penelitian

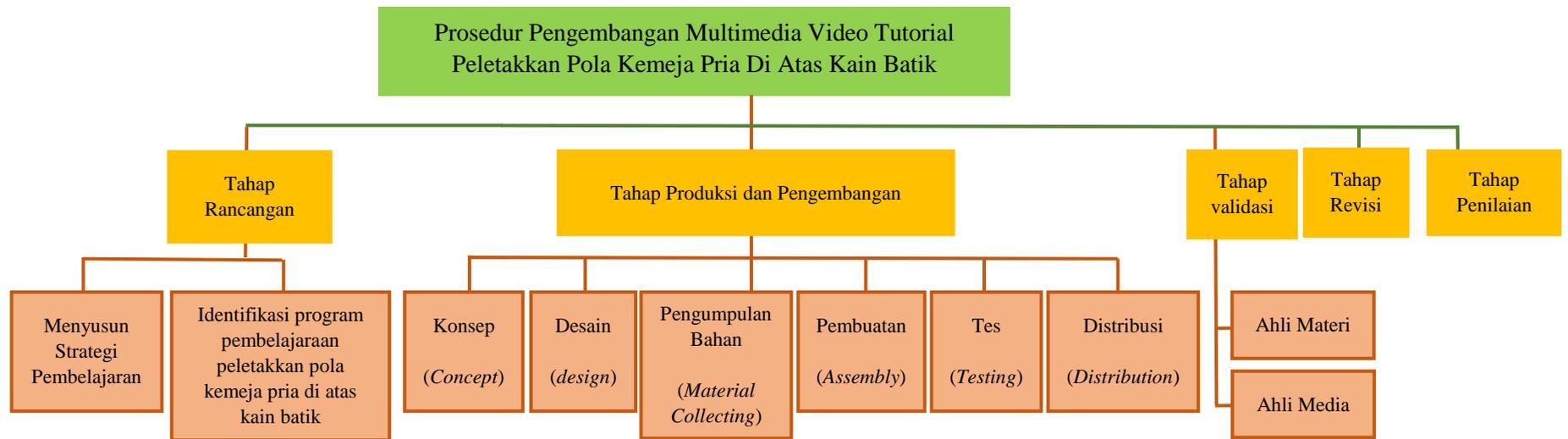
Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Busana Pria yang didalamnya terdapat materi mengenai pembuatan kemeja batik pria, pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai alat validasi atau penilaian untuk menguji hipotesis dan memecahkan permasalahan. Instrumen yang digunakan pada penelitian mengenai pengembangan multimedia video tutorial teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi, efektivitas dan efisiensi pengembangan multimedia video tutorial teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini merupakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia video tutorial penempatan pola kemeja pria pada kain batik yang melalui serangkaian tahapan sebagai berikut:



3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia VideoTutorial Peletakkan Pola Kemeja Pria Di Atas Kain Batik
Sumber Bagan: Dokumentasi Penulis

1. Tahap Rancangan Pengembangan Multimedia Video Tutorial Penempatan Pola Kemeja Pria Pada Kain Batik

Tahap rancangan pada multimedia video pembelajaran termasuk langkah awal dengan pengumpulan informasi dan identifikasi program dan penyusunan indikator materi mengenai teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik. Pengumpulan berbagai informasi ini sebagai studi pendahuluan terkait kajian teori mengenai teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik dan multimedia video pembelajaran. Berikut merupakan kegiatan ditahap rancangan dalam prosedur pengembangan multimedia video tutorial teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik :

- a. Mengidentifikasi program pembelajaran peletakkan pola kemeja pria di atas kain batik.
- b. Merumuskan indikator peletakkan pola kemeja pria di atas kain batik meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, pokok materi dan proses pembelajaran.
- c. Menyusun strategi pembelajaran yang dituangkan dalam multimedia video pembelajaran.

2. Tahap Produksi dan Pengembangan Multimedia Video Tutorial Penempatan Pola Kemeja Pria Pada Kain Batik

Tahap produksi dan pengembangan multimedia video ini menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut Sutopo (2003) (dalam Munir, 2012, hlm. 104) berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu:

- a. Konsep (*Concept*)

Concept atau konsep adalah tahapan awal untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program multimedia yang akan dibuat. Tahap konsep akan mengarahkan bagaimana isi dari program multimedia dibuat.

- b. Desain (*Design*)

Design atau perancangan adalah tahapan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan materi untuk program multimedia. Tahap desain dalam pengembangan multimedia video tutorial peletakkan pola kemeja pria di atas kain batik meliputi:

- 1) Menyusun *flowchart* untuk tampilan menu dalam multimedia video.
- 2) Menyusun *story board* untuk merancang *scene* dalam multimedia video.
- 3) Menyusun naskah berdasarkan materi untuk isi dalam multimedia video.
- 4) Menyusun tampilan frame dan tombol navigasi secara keseluruhan pada multimedia video.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Material collection adalah tahapan pengumpulan data atau bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan program multimedia. Pengumpulan bahan dalam pengembangan multimedia video tutorial peletakkan pola kemeja pria di atas kain batik meliputi: pengumpulan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

d. Pembuatan (*Assembly*)

Assembly merupakan tahapan pembuatan multimedia video berdasar pada rancangan dan bahan yang telah disusun. Pengembangan Multimedia Video Tutorial Peletakkan Pola Kemeja Pria Di Atas Kain Batik ini meliputi:

- 1) Proses *shooting* yang merupakan proses perekaman kegiatan secara langsung mengenai tahapan peletakkan pola kemeja pria di atas kain batik.
- 2) *Editing* video yang merupakan tahap pengeditan setelah *shooting* dengan memasukkan semua bahan seperti teks, animasi, audio dan tampilan video secara keseluruhan sehingga menjadi tampilan multimedia video pembelajaran yang baik.

e. Tes (*Testing*)

Testing merupakan tahapan dimana pembuat multimedia melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam tampilan multimedia video. Tahap *testing* ini hanya melibatkan pembuatan dan belum melibatkan ahli.

f. Distribusi (*Distribution*)

Distribution atau distribusi merupakan tahap penyimpanan multimedia video dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap distribusi ini didalamnya terdapat tahap *publishing* dan *packaging*.

3. Tahap Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian produk oleh para ahli yang terkait. Multimedia video tutorial peletakkan pola kemeja pria di atas kain batik akan divalidasi oleh ahli materi pembuatan busana pria dan ahli media video.

4. Tahap Revisi

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

5. Analisis Data

Multimedia video tutorial teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik merupakan bentuk produk baru dalam pengembangan multimedia untuk proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal untuk peserta didik. Hasil validasi berupa angka diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik dan ahli media video. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk multimedia video pembelajaran yang dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan prosentase kelayakan.

Menurut Sugiyono (2008, hlm. 305) menunjukkan tabel skala prosentasi kelayakan suatu produk sebagai berikut:

- Nilai 4 (sangat baik) jika mencapai 76% - 100%
- Nilai 3 (baik) jika mencapai 56% - 75%
- Nilai 2 (kurang baik) jika mencapai 40% - 55%
- Nilai 1 (Tidak baik) jika mencapai 0% - 39%

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan multimedia video tutorial teknik penempatan pola kemeja pria pada kain batik menurut Sudiyono (2009, hlm. 43)

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

f = frekuensi yang sedang di cari presentasenya.

n = *Number of casses* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu).

P = angka persentase