

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan untuk melakukan suatu penelitian yang akan dijadikan acuan selama penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development* atau R&D). Borg dan Gall (1989) menyatakan *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Dari pendapat tersebut, dapat diartikan penelitian pengembangan pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Borg dan Gall juga mengembangkan 10 tahapan dalam metode penelitian R&D, namun tidak semua tahapan digunakan dalam pembuatan media tutorial kiki/gusset melalui akun media sosial, tahapan yang akan diterapkan hanya tahapan yang sesuai dengan penelitian media tutorial pemasangan kiki/gusset melalui akun media sosial *Instagram*. Tahapan tersebut diantaranya adalah tahapan perancangan, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi dengan para ahli yang menguasai bidang ilmu yang akan diteliti serta tahap revisi. Penelitian pembuatan media tutorial pemasangan kiki/gusset melibatkan ahli materi dan ahli media serta pengguna media tutorial pemasangan kiki/gusset melalui akun media sosial *Instagram*.

B. Partisipan dan Lokasi

1. Partisipan

Penelitian ini melibatkan beberapa partisipan untuk mendapatkan hasil validasi pada produk media tutorial kiki/gusset yaitu ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Ahli media akan memvalidasi media tutorial kiki/gusset melalui akun media sosial *Instagram* yang digunakan sebagai media pembelajaran dan ahli materi memvalidasi materi kiki/gusset. Partisipan yang akan mencoba menggunakan media tutorial pemasangan kiki/gusset melalui akun media sosial *Instagram* adalah mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang telah mempelajari Sejarah Busana.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai mediatutorial pemasangan kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Busana Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia sebagai tempat pembuatan mediatutorial kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram*.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini untuk memperoleh data dari ahli media mengenai pembuatan media tutorial melalui akun media sosial *Instagram*, ahli materi mengenai pemasangan kikir/*gusset* serta pengguna media tutorial kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* yaitu mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang telah mempelajari Sejarah Busana.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen validasi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian mengenai pembuatan media tutorial kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* berupa skala penilaian (*rating scale*) yang akan memberikan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media tutorial kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* dalam proses pembelajaran.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini merupakan model pengembangan akun media sosial *Instagram* untuk pembuatan media tutorial pemasangan kikir/*gusset* yang meliputi serangkaian tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perancangan Pembuatan Media Tutorial Kikir/*Gusset* Melalui Akun Media Sosial *Instagram*

Tahap perancangan pada pembuatan media tutorial pemasangan kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* ini diawali dengan mengumpulkan segala kebutuhan informasi serta landasan teoritis, terkait keseluruhan proses yang akan digunakan saat pembuatan media tutorial pemasangan kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram*. Berikut tahapan

yang dilakukan sebagai prosedur pembuatan media tutorial kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram*:

- a. Pembuatan rancangan multimedia tutorial pemasangan kikir melalui akun media sosial *Instagram* termasuk desain, *storyboard*, *storyline*, naskah, skenario, *background* dan *backsound*.

1) Desain (*Design*)

Desain atau perancangan adalah tahapan pembuatan mengenai gaya program, tampilan, dan materi untuk program media. Pembuatan media tutorial kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* dilakukan dengan merancang *Insta feeds* dan *Insta story* terlebih dahulu dengan tujuan merencanakan setiap gambar atau video yang akan diunggah, lalu dilakukan dengan merancang pemotretan dan perekaman kegiatan secara langsung menggunakan kamera dengan memperhatikan kelengkapan alat dan bahan pembuatan kikir/*gusset* dan penentuan *angel* pengambilan gambar dan video.

Hal tersebut dilakukan agar setiap detail tahap pengerjaan kikir/*gusset* memiliki hasil yang jelas dan detail. Narasi pada video disesuaikan dengan langkah pembuatan kikir/*gusset* secara bertahap menggunakan *digital voice recorder* yang ditambah dengan *backsound* yang sesuai agar tidak membosankan serta meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik, sedangkan *caption feeds* dibuat sesuai detail tahap pengerjaan kikir/*gusset* secara bertahap pada kolom *caption Instagram*. Pengolahan media tutorial berupa gambar akan diedit menggunakan aplikasi editor gambar seperti *snapseed*, *VSCO*, *PhotoGrid*, *Canva*, dan *Phonto* sampai gambar sesuai dengan desain yang diinginkan sebelum diunggah pada *Insta feeds*. Pengolahan media tutorial berupa video akan diedit menggunakan aplikasi editor video seperti *DU Recorder*, *Adobe Premiere Pro*, dan *PowerDirector* pada *smartphone*.

Pengoperasian pembuatan kikir/*gusset* dikemas dengan sedemikian rupa di dalam media gambar dan video tutorial melalui akun media sosial *Instagram* sehingga relevan dengan perkembangan teknologi masa kini dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil akhir untuk

pembuatan media tutorial pemasangan kikir/*gusset* pada lengan, bahu, dan celana.

Tahap desain dalam penelitian pembuatan media tutorial kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* antara lain:

- a) Membuat *storyboard* dan *storyline* termasuk rancangan *scene* media tutorial melalui akun media sosial *Instagram*.
- b) Menyusun naskah narasi dan *caption feeds*.
- c) Menyusun tampilan visual dalam skenario.

2) Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Pengumpulan bahan adalah pengumpulan data, bahan dan segala kebutuhan lain yang dibutuhkan untuk pembuatan media tutorial melalui akun media sosial *Instagram*. Bahan yang dibutuhkan meliputi materi pembelajaran, bahan pembuatan busana, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

- 3) Perencanaan alat evaluasi serta komponen-komponen yang akan dimuat dalam media tersebut, termasuk grafis dan skenario.

2. Tahap Produksi dan Pengembangan Media Tutorial Kikir/*Gusset* Melalui Akun Media Sosial *Instagram*

Tahap produksi dan pengembangan bentuk media tutorial pemasangan kikir/*gusset* melalui akun media sosial *Instagram* ini adalah tahap perwujudan yang dimulai dari desain kepada kenyataan. Metodologi pengembangan media terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

a. Mewujudkan Desain

Tahap mewujudkan desain dilakukan dengan cara melakukan perekaman kegiatan secara langsung menggunakan kamera dengan memperhatikan kelengkapan alat dan bahan pemasangan kikir dan menentukan sudut pengambilan gambar sesuai dengan naskah, narasi dan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan ini termasuk pengumpulan bahan yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak.

b. Pembuatan (*Assembly*)

Pembuatan media tutorial dilakukan dengan mengacu pada rancangan desain yang telah dibuat. Pembuatan media tutorial kiki/gusset pada akun media sosial *Instagram* ini meliputi:

- 1) Proses *shooting* dan pemotretan yaitu proses perekaman dan pengambilan gambar serta video secara langsung mengenai tahapan pembuatan kiki/gusset dari awal hingga *finishing*.
- 2) *Dubbing* merupakan proses perekaman suara narator yang membacakan narasi untuk menunjang penjelasan video. *Dubbing* dilakukan sesuai dengan naskah yang telah dibuat yang disesuaikan dengan waktu pada video.
- 3) *Editing video* dan gambaryang merupakan tahap pengeditan setelah *shooting* dan pemotretan dengan melakukan modifikasi dengan cara menyisipkan bahan-bahan seperti teks, gambar, suara, video dan animasi secara menyeluruh menjadi satu kesatuan untuk memenuhi syarat sehingga menjadi tampilan media tutorial yang baik. Media ini dikaji pada aplikasi editor gambar dan video seperti *Adobe Premiere Pro*, *Power Director*, *Phonto*, *Canva*, dan *DU Recorder*.
- 4) Pembuatan multimedia tutorial menggunakan *Adobe Premiere Pro*, yang meliputi: membuat tampilan layar dan memasukkan video dan gambar yang telah melewati proses *editing*.
- 5) Pembuatan akun media sosial *Instagram* untuk mengunggah gambar dan video tutorial kiki/gusset.

c. Tes (*Testing*)

Tes merupakan tahapan pemeriksaan pada media tutorial yang telah dibuat dimana pembuat media melihat apakah ada kesalahan atau tidaknya dalam tampilan media tersebut. Tahap *testing* dilakukan hanya oleh perancang media dan belum melibatkan ahli sebagai bagian dari proses penyuntingan media tutorial.

d. Publikasi (*Publishing*)

Publikasi merupakan tahap mengunggah mengunggah gambar dan video pada akun media sosial *Instagram* melalui *Insta feeds* dan *Insta story* sesuai dengan *storyboard* dan *storyline* yang telah dibuat agar peserta didik dapat

langsung mengakses media tutorial tersebut lewat *smartphone* atau perangkat keras lainnya yang mereka miliki.

3. Tahap Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian produk media tutorial pemasangan kiki/gusset melalui akun media sosial *Instagram* yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diberikan kepada pengguna untuk mengetahui letak kekurangan yang terdapat pada media tersebut.

4. Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Masukan dari para ahli akan menjadi acuan dalam menyempurnakan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran sebelum siap digunakan.

Tabel skala presentasi kelayakan suatu produk sebagai berikut:

Skor Penilaian	Presentasi Pencapaian	Interpresentasi
4	76% - 100%	Layak
3	56% - 75%	Cukup Layak
2	40% - 55%	Kurang Layak
1	0% - 39%	Tidak Layak

Tabel 3.1 Skala Persentase Kelayakan

Sumber: Suharsimi Arikunto, 1996, hlm. 244

Berikut rumus statistik sederhana untuk menghitung presentase kelayakan penggunaan media tutorial kiki/gusset melalui akun media sosial *Instagram*:

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