

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penataan rambut merupakan tahap akhir dalam rangkaian layanan tata rambut yang berperan penting dalam menentukan kualitas tampilan keseluruhan. Pada tahap ini, bentuk, volume, dan arah rambut diatur agar sesuai dengan karakter wajah, usia, serta konteks waktu dan kesempatan (Karnasih, 2016: 15). Selain berfungsi sebagai penyempurna hasil layanan, penataan rambut juga bertujuan memperindah tampilan sesuai desain yang direncanakan serta menerapkan teknik estetis yang disesuaikan dengan karakter individu (Puspa Arum, 2020: 137).

Seorang penata rambut (*hairdresser*) dituntut untuk menguasai teknik, kreativitas serta keterampilan penataan rambut sebagai bentuk profesionalisme dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan (Fadilah et al., 2024). Keterampilan tersebut meliputi berbagai layanan, mulai dari penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, hingga teknik *Blowdry* sebagai bagian dari tahap akhir yang berfungsi menampilkan hasil penataan secara optimal (Pratiwi, 2016: 52). Konsep pemotongan *layer* berpusat pada tekniknya yang dibuat bertingkat dengan panjang yang bervariasi pada setiap helainya, namun tidak banyak orang memahami cara menata *layer* yang sesuai dengan karakteristik rambut dan wajah mereka sehingga potensinya sering kali tidak dimanfaatkan secara maksimal. Dalam praktik pascapangkas *layer*, terdapat beberapa teknik *styling* yang dapat diterapkan seperti *flat iron*, *curling iron*, maupun *Blowdry* (Maghfiroh et al., 2025: 66-67). Namun, *flat iron* cenderung menghilangkan volume alami *layer*, sedangkan *curling iron* menyulitkan proses *texturing* rambut. *Blowdry* menjadi pilihan yang paling tepat karena mampu mempertahankan volume alami, menonjolkan tekstur *layer* secara natural, dan merupakan bagian dari tahap *finishing* yang umum dalam praktik salon profesional. Dengan demikian, keberhasilan desain rambut tidak hanya ditentukan oleh bentuk potongan, tetapi juga oleh ketepatan pemilihan *styling* yang diterapkan setelah proses pemangkasan (Fardzilawati, 2024).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa teknik *Blowdry* merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh *hairdresser*. Tuntutan pelanggan terhadap hasil penataan rambut yang rapi, bervolume, dan tahan lama semakin meningkat, terutama seiring dengan berkembangnya referensi visual di media sosial. Namun, pada praktiknya masih ditemukan kesenjangan antara tuntutan tersebut dengan kemampuan awal *hairdresser* pemula dalam menguasai teknik *Blowdry* secara teknis. *Hairdresser* pemula dalam penelitian ini merujuk pada individu yang baru memulai praktik di bidang tata rambut dan masih berada pada tahap *novice* (permulaan), yaitu tahap di mana individu belum memiliki pengalaman yang memadai dalam suatu keterampilan, masih bergantung pada aturan atau prosedur yang bersifat kaku, serta belum mencapai tingkat kemahiran menengah (Bakar, 2020: 10). Kondisi ini ditemukan baik di lingkungan akademik maupun praktik industri, di mana pemula masih mengalami kesulitan dalam menerapkan teknik *Blowdry* secara tepat, seperti ketepatan arah tarikan sisir, pengaturan suhu alat, serta koordinasi antara sisir dan *hairdryer* yang belum optimal.

Fenomena tersebut diperkuat oleh hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di IrwanTeam Hair Design, teknik *Blowdry* sering kali menjadi keterampilan yang sulit dikuasai secara mandiri oleh *hairdresser* pemula. Kesulitan tersebut tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan intensitas latihan, tetapi juga berkaitan dengan belum adanya sumber belajar yang menyajikan pemahaman teknis *Blowdry* secara layak, praktis dan efektif. Permasalahan yang kerap dijumpai meliputi ketidaktepatan dalam penggunaan alat bantu seperti *hair dryer* dan sisir, pengaturan arah angin yang kurang fokus, pemilihan jenis sisir yang belum disesuaikan dengan karakter potongan rambut, serta pembentukan volume dan ujung rambut yang belum memperhatikan struktur potongan. Akibatnya, hasil *Blowdry* sering kali tampak kurang rapi, kurang bervolume, dan belum mampu menonjolkan dimensi potongan *layer* secara optimal. Kondisi serupa juga dijumpai pada *hairdresser* pemula yang telah bekerja, di mana kesalahan teknis dalam proses *Blowdry* masih kerap terjadi karena keterbatasan sumber belajar yang menjelaskan prinsip dan penerapan

teknik *Blowdry* secara sistematis dan mudah diaplikasikan di lingkungan kerja salon.

Temuan tersebut diperkuat melalui penyebaran kuesioner kepada 28 responden yang terdiri dari alumni Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang bekerja di salon Jakarta sebagai *hairstylist*, *hairdresser* pemula dan siswa SMK kecantikan yang sedang menjalani PKL di IrwanTeam Hair Design. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui tautan yang disebar via WhatsApp dan Instagram pada Rabu, 21 Januari 2026. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 89,3% responden menyatakan teknik *Blowdry* merupakan keterampilan wajib, dan 85,7% responden menyatakan hasil *Blowdry* sangat memengaruhi tampilan akhir potongan rambut model *layer*. Selain itu, 96,4% responden menyatakan bahwa teknik *Blowdry* yang tepat dapat meningkatkan kepuasan pelanggan secara signifikan. Namun, dari sisi penguasaan keterampilan, 75% responden menyatakan bahwa teknik *Blowdry* pascapangkas rambut model *layer* tergolong sulit dikuasai oleh *hairdresser* pemula. Kesulitan tersebut terutama berkaitan dengan pengaturan arah angin dan posisi sisir 75%, serta kesulitan menciptakan volume yang sesuai dengan potongan *layer* 67,9%. Dampaknya, 85,7% responden merasa hasil *Blowdry* yang mereka lakukan belum konsisten meskipun telah sering berlatih. Dari aspek sumber belajar, proses pembelajaran selama ini masih didominasi oleh penjelasan lisan dan pengamatan langsung. Sebanyak 46,4% responden menyatakan mengalami kesulitan mengulang materi karena tidak tersedianya sumber belajar yang dapat diakses kembali. Kondisi ini diperparah oleh karakteristik media yang ada buku teks memiliki keterbatasan dalam memvisualisasikan gerakan demonstrasi teknik *Blowdry* yang bersifat dinamis, sementara video di media sosial cenderung hanya menampilkan cuplikan singkat tanpa penjelasan teknis yang mendalam mengenai teknik *Blowdry*. Hal ini menyebabkan 89,3% responden menyatakan sangat membutuhkan video tutorial yang menampilkan langkah *Blowdry* secara detail, termasuk posisi tangan dan arah angin, sebagai sumber belajar yang layak, praktis dan efektif.

Penggunaan video tutorial dinilai efektif sebagai sumber belajar karena mampu memperlihatkan teknik *Blowdry* secara visual dan mudah diamati. Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media visual seperti video semakin

relevan dan mudah diakses (Hafizah, 2020). Video juga memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi melalui pengaturan kecepatan tayang, seperti gerakan yang diperlambat atau dipercepat, sehingga detail teknis dapat diamati secara saksama (Wulandari & Mardhiyana, 2022). Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan video tutorial yang layak, praktis dan efektif sebagai sumber belajar melalui penelitian berjudul **“Pengembangan Video Tutorial Teknik Blowdry Pascapangkas Rambut Model Layer”**. Produk ini disertai dengan demonstrasi teknik *Blowdry* dan arahan narasi yang sistematis, yang kemudian disusun serta disunting menggunakan aplikasi CapCut untuk menghasilkan visualisasi yang runtut dan jelas. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat membantu *hairdresser* pemula dalam mencapai kompetensi teknik *Blowdry* sesuai standar praktik salon profesional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana mengembangkan video tutorial teknik *Blowdry* pascapangkas rambut model *layer* yang layak, praktis dan efektif sebagai sumber belajar bagi *hairdresser* pemula?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video tutorial teknik *Blowdry* pascapangkas rambut model *layer* yang layak, praktis dan efektif sebagai sumber belajar bagi *hairdresser* pemula.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu tata rambut, khususnya dalam pengembangan sumber belajar berbasis video tutorial untuk meningkatkan kompetensi teknik *Blowdry* pascapangkas rambut model *layer*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi awal bagi peneliti lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran di bidang kecantikan.

B. Manfaat Praktisi

1. Bagi *Hairdresser* Pemula: Memberikan sumber belajar yang layak, praktis dan efektif dalam menerapkan teknik *Blowdry* pascapangkas rambut model *layer* sesuai kebutuhan praktik di lapangan.
2. Bagi Industri Kecantikan: Menjadi sumber belajar pendukung dalam penerapan teknik *Blowdry* sesuai kebutuhan praktik kerja salon, khususnya *hairdresser* pemula.
3. Bagi Penulis: Menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan sumber belajar berbasis video pada bidang tata rambut profesional.
4. Bagi Peneliti Lanjutan: Menjadi referensi awal bagi penelitian pengembangan sejenis yang berkaitan dengan teknik penataan rambut atau pengembangan sumber belajar di bidang kecantikan.

2.1.1 Konsep Pengembangan Produk

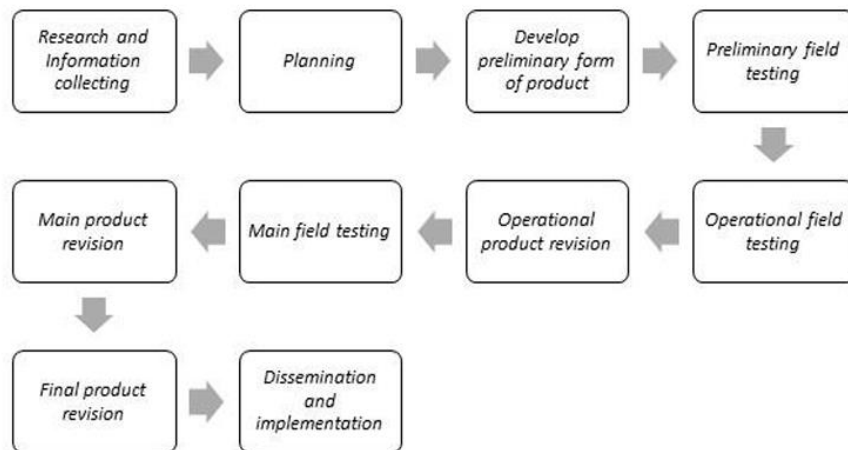
Penelitian riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan langkah ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2024: 297). Berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan rekomendasi atau saran perbaikan, penelitian pengembangan berfokus pada penciptaan produk yang dapat digunakan dan berfungsi secara nyata di masyarakat (Rachman et al., 2024: 175). Sejalan dengan pendapat tersebut, Helaluddin et al. (2020: 40) menyebutkan bahwa penelitian R&D merupakan metode penelitian dalam mengembangkan atau menciptakan produk yang bernilai *novelty* dengan mengikuti serangkaian prosedur mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian produk. Adapun Batubara (2021: 271) menambahkan bahwa tujuannya dari penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk yang berkualitas dan layak digunakan karena didasarkan hasil penelitian yang terstruktur.

Judijanto et al. (2024: 1) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta memainkan peran penting dalam inovasi melalui penciptaan teknologi, produk, layanan, atau sistem baru. Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian

R&D merupakan suatu metode yang dilakukan secara bertahap untuk mengembangkan inovasi berupa produk tepat guna bagi masyarakat yang dapat diuji kelayakannya secara ilmiah. Penelitian R&D bersifat longitudinal, yaitu dilakukan melalui tahapan yang berkelanjutan dalam jangka waktu tertentu. Dalam bidang pendidikan, penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna (Slamet, 2022: 1). Sementara itu, dalam dunia industri, R&D memiliki peran yang signifikan dalam mendorong inovasi di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, yakni dengan menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, menemukan solusi kreatif terhadap permasalahan yang ada, serta memberikan nilai tambah pada produk atau layanan yang ditawarkan (Judijanto et al., 2024:33)

Tahapan penelitian R&D umumnya dimulai dari tahap perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi produk. Produk yang dihasilkan bersifat komprehensif karena dikembangkan tidak hanya berdasarkan permasalahan yang muncul, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik pengguna dan sarana pendukung yang tersedia (Slamet, 2022: 3). Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, terdapat berbagai model penelitian R&D yang dapat dijadikan acuan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik produk yang dikembangkan. Setiap model memiliki tahapan dan pendekatan yang berbeda, namun secara umum kesemuanya bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Adapun beberapa model pengembangan yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

A. Model pengembangan Borg dan Gall



Gambar 2. 1 Tahapan Model Pengembangan Borg and Gall Slamet (2022: 9)

Model pengembangan Borg & Gall merupakan model pertama yang dikaji. Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang paling komprehensif. Model ini terdiri dari sepuluh tahapan utama, yaitu:

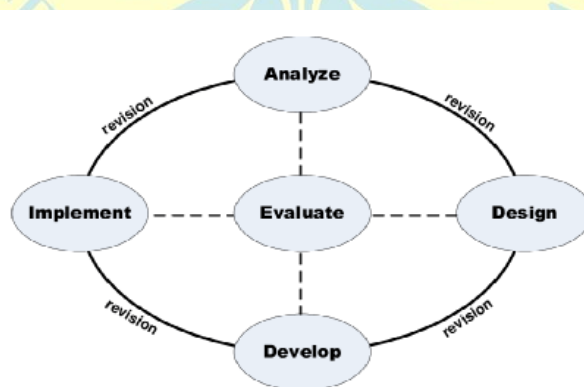
1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi): Melakukan studi awal dan pengumpulan data untuk kajian pustaka, observasi kelas, identifikasi masalah, serta merangkum isu-isu yang ditemukan.
2. *Planning* (Perencanaan): Menyusun rencana pengembangan, termasuk identifikasi dan definisi keterampilan yang dibutuhkan, perumusan tujuan, serta uji ahli atau uji coba berskala kecil (*expert judgement*).
3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan bentuk awal produk): Membuat versi awal produk, meliputi penyusunan materi pembelajaran, pembuatan buku panduan, dan perancangan alat evaluasi.
4. *Preliminary Field Testing* (Uji lapangan awal): Melakukan percobaan awal di lapangan, biasanya pada 1-3 sekolah dengan 6-12 peserta, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, kemudian menganalisis hasilnya.
5. *Main Product Revision* (revisi produk utama): Memperbaiki produk utama berdasarkan masukan dan saran yang diperoleh dari uji lapangan awal.
6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Produk Utama): Melaksanakan uji coba produk utama pada 5-15 sekolah, dengan 30-100 peserta, untuk menilai

efektivitas dan penerimaan produk.

7. *Operational Product Revision* (revisi produk operasional): Menyempurnakan produk operasional berdasarkan masukan dari uji lapangan utama.
8. *Operational Field Testing* (uji lapangan terhadap produk final): Melakukan uji lapangan untuk produk final pada 10-30 sekolah dengan 40-200 peserta, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.
9. *Final product revision* (revisi produk final): Menyelesaikan perbaikan produk akhir berdasarkan saran dan hasil evaluasi dari uji lapangan terakhir.
10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan pengimplementasian): Menyebarkan dan menerapkan produk, termasuk pelaporan hasil, publikasi melalui jurnal atau pertemuan ilmiah, bekerja sama dengan penerbit untuk pemasaran komersial, serta melakukan pemantauan distribusi dan pengendalian kualitas (Slamet, 2022: 9).

Model ini dirancang untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui proses yang sistematis dan berulang. Meskipun menawarkan kerangka yang komprehensif dan tervalidasi secara empiris, kompleksitas sepuluh tahapannya serta kebutuhan sumber daya yang besar dalam pelaksanaannya secara penuh menjadikan model ini kurang praktis diterapkan dalam penelitian ini yang memiliki keterbatasan waktu dan skala (Rahayu, 2025: 462).

B. Model pengembangan ADDIE



Gambar 2. 2 Tahap Model Penelitian ADDIE Judijanto et al. (2024)

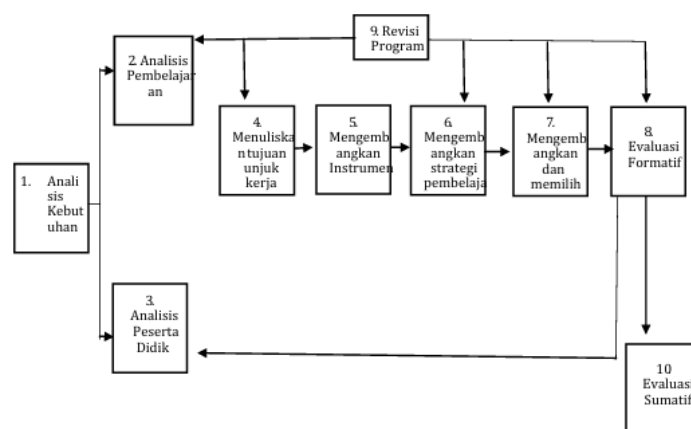
Model *ADDIE* merupakan salah satu model yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh *Dick and Carry* pada tahun 1996 untuk sistem

pembelajaran (Anwar et al., 2022: 55). Model ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu:

1. *Analyze*: mencakup analisis kompetensi yang harus dimiliki pengguna, karakteristik pengguna, serta analisis materi yang sesuai dengan tujuan pengembangan.
2. *Design*: meliputi perancangan tujuan, penyusunan skenario penggunaan produk, perancangan isi, serta penentuan instrumen evaluasi.
3. *Development*: merupakan proses pengembangan produk berdasarkan desain yang telah dirancang, termasuk pengumpulan referensi, penyusunan materi, dan pembuatan produk awal.
4. *Implementation*: dilakukan dengan menerapkan produk pada situasi nyata untuk mengetahui tingkat keefektifan dan keterterimaan produk.
5. *Evaluation*: bertujuan untuk menilai kualitas produk melalui evaluasi formatif dan sumatif (Judijanto et al., 2024; 58-60).

Model *ADDIE* adalah pendekatan sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk instruksional yang efektif dan mudah diadaptasi di berbagai jenjang pendidikan. Penerapan model *ADDIE* yang linear dan bersifat umum dinilai memerlukan bimbingan lebih lanjut bagi pengembang pemula, serta membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang untuk menyelesaikan seluruh tahapan evaluasi secara menyeluruh, sehingga kurang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan penelitian ini (Rahayu, 2025: 462).

C. Model Pengembangan Dick And Carey



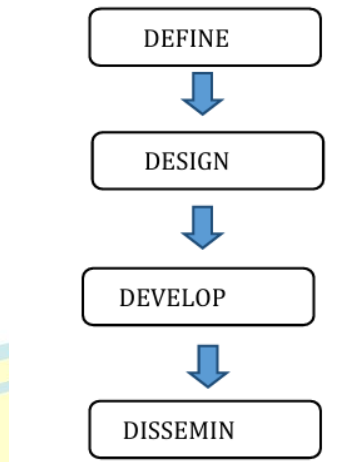
Gambar 2. 3 Tahapan Model Penelitian Dick and Carey Slamet (2022)

Penjelasan tahapan pengembangan model Dick and Carey dijabarkan menurut Tegeh, Jampel, Pudjawan (2015) dalam Slamet (2022: 13-17) sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan: Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan umum pembelajaran melalui survei, observasi, atau diskusi.
- b. Analisis pembelajaran: Menjabarkan tujuan umum menjadi keterampilan dan pengetahuan yang harus dikuasai peserta didik.
- c. Analisis pebelajar dan konteks: Mengidentifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan, motivasi, pengalaman) serta kondisi lingkungan belajar.
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus: Menentukan indikator atau kemampuan spesifik yang harus dicapai peserta didik.
- e. Mengembangkan instrumen penilaian: Menyusun alat evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran: Menentukan metode dan langkah pembelajaran (aktivitas awal, penyajian, partisipasi, asesmen, tindak lanjut).
- g. Mengembangkan bahan ajar: Menyusun materi sesuai tujuan dan strategi pembelajaran, termasuk panduan penggunaan.
- h. Evaluasi formatif: Menguji dan menilai program untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan sebagai dasar perbaikan.
- i. Revisi program pembelajaran: Memperbaiki materi dan strategi berdasarkan hasil evaluasi formatif.
- j. Evaluasi Sumatif: Menilai efektivitas program secara keseluruhan pada skala lebih luas.

Model Dick and Carey menawarkan pendekatan yang struktural dan sistematis dalam desain instruksional yang memastikan setiap komponen pembelajaran saling mendukung untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kerumitan tahapan dan keterbatasan fleksibilitas pada model Dick and Carey menjadikannya kurang ideal untuk penelitian berskala terbatas (Rahayu, 2025: 466).

D. Model Pengembangan 4D (*Four-D Model*)



Gambar 2. 4 Tahapan Pengembangan Model 4D Slamet (2022)

Model pengembangan *Four-D Model* menjadi salah satu pendekatan pengembangan yang relevan dan banyak digunakan dalam pengembangan media video (Montori & Jacobus, 2025). Model pengembangan 4D memiliki tahapan- tahapan yang rinci, sistematis dan mudah dipahami (Watri et al., 2023). Model ini diperkenalkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974, terdiri atas empat tahapan utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

1. *Define* (Pendefenisian): Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagarajan menguraikan lima alur yang dilakukan dalam fase *define*, antara lain:
 - a. *Front analysis*: Pada tahap ini, dilakukan diagnosis awal untuk menentukan strategi yang tepat dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran melalui media pembelajaran.

- b. *Learner analysis*: Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta. Karakter yang diperhatikan adalah karakteristik belajar dalam proses belajar, misalnya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, kemampuan menerima pelajaran, latar belakang pengalaman belajar, keaktifan dalam pembelajaran, dan lain-lain.
 - c. *Task analysis*: Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar dapat mencapai kompetensi minimal melalui penggunaan media yang akan dikembangkan dalam proses belajar.
 - d. *Concept analysis*: Dilakukan analisis konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam proses analisis tersebut, materi serta langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan perlu diperhatikan secara saksama
 - e. *Specifying instructional objectives*: Dirumuskan tujuan pembelajaran dan peningkatan keterampilan yang diharapkan setelah proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan tersebut.
2. *Design* (Perancangan): Tahapan *design* dilakukan untuk menyusun struktur dan elemen-elemen produk yang akan dikembangkan. Thiagarajan, dkk membagi empat alur yang dilakukan pada tahap ini, antara lain:
- a. *Criterion-tes construction*: Pengembangan dan penyusunan tes berfungsi sebagai pengendali atau kontrol dari kualitas bahan ajar. Penyusunan tes berguna untuk mengecek dan memeriksa keefektifan bahan ajar. Melalui tes formatif, desainer dapat melokalisasi bagian-bagian tertentu dari bahan ajar yang harus dimodifikasi, sedangkan dengan evaluasi sumatif, desainer dapat juga menggunakan tes yang sama untuk mendemonstrasikan keefektifan bahan ajar. Ada empat alasan yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dalam menyusun kriteria tes, yaitu: (1) penyusunan item tes kriteria dapat membuat tujuan pembelajaran menjadi lebih spesifik, (2) penyusunan bahan ajar dapat menghindari penggunaan item tes yang sama, (3) penyusunan item tes dapat menyediakan kerangka bahan instruksional, dan (4) pada beberapa contoh, tes kriteria yang ekuivalen akan

dibutuhkan dalam tujuan instruksional.

- b. *Media selection*: Langkah berikutnya dalam tahap pendesainan adalah pemilihan media. Media memegang peranan penting dalam pembelajaran, namun tidak semua media memiliki kegunaan yang sama dalam proses pembelajaran.
 - c. *Format Selection*: Penentuan format dilakukan dengan meninjau berbagai bentuk penyajian yang tersedia dan memilih format yang paling relevan untuk produk yang dikembangkan.
 - d. *Initial design*: Mendesain dan menyusun media pembelajaran yang direncanakan sehingga menjadi sebuah rancangan produk (prototipe).
3. *Develop* (Pengembangan): Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu:
- a. *Expert appraisal*: Merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki rancangan produk (prototipe) media pembelajaran yang telah disusun. Rancangan awal atau prototipe yang telah dikembangkan oleh peneliti diserahkan kepada beberapa ahli untuk divalidasi. Validator dapat dipilih sesuai dengan bidang keahliannya, seperti validator kebahasaan, validator materi, validator penyajian, dan lain-lain. Fase validasi ini dapat pula dikatakan sebagai evaluasi formatif yang bertujuan untuk memberikan masukan dari para ahli terkait bahan ajar yang dikembangkan. Setelah rancangan awal divalidasi, desainer melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Komentar, saran, dan penilaian dari validator kemudian ditambahkan pada rancangan awal tersebut. Setelah proses revisi tersebut, maka rancangan awal produk yang dikembangkan disebut sebagai Prototipe II.
 - b. *Developmental testing*: Pada tahap ini, rancangan bahan ajar atau Prototipe II yang telah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator diujicobakan kepada responden dalam jumlah terbatas (uji coba terbatas). Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dari peserta agar video tutorial hasil pengembangan lebih efektif. Fase ini

menggunakan kuesioner yang diisi oleh responden berkaitan dengan penilaian mereka terhadap aspek kepraktisan produk. Dalam konteks penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis keterampilan, fase *developmental testing* juga digunakan untuk mengukur keefektifan produk melalui tes praktik (*pretest* dan *posttest*). Hal ini sejalan dengan prinsip Helaluddin (2020: 27) bahwa produk pengembangan harus melalui uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Dengan demikian, ketiga aspek tersebut dapat dievaluasi secara terpadu dalam satu rangkaian tahap pengembangan guna menghasilkan produk akhir yang berkualitas (Rahayu, 2025: 464).

4. *Disseminate*: Merupakan tahap penyebarluasan produk agar dapat dimanfaatkan oleh pengguna yang lebih luas.
 - a. *Validation testing*: Pada fase pengujian validasi, produk yang telah diperbaiki pada tahap pengembangan selanjutnya diterapkan dan dievaluasi untuk menilai pencapaian tujuan secara menyeluruh. Apabila masih terdapat tujuan yang belum terpenuhi, perlu dijelaskan solusi untuk mencegah terulangnya kekurangan serupa setelah produk disebarkan. Dalam penelitian pengembangan skala skripsi, tahap ini bersifat opsional dan dapat disesuaikan dengan keterbatasan ruang lingkup penelitian, mengingat evaluasi keefektifan telah dilakukan pada tahap *developmental testing*.
 - b. *Packaging, diffusion* dan *adoption*: Tahap terakhir dalam proses pengembangan adalah pengemasan, penyebarluasan, dan adopsi. Proses pengemasan (*packaging*) dilakukan dengan menyiapkan video tutorial dalam format yang siap digunakan dan didistribusikan, seperti format MP4 dengan kualitas yang sesuai. Setelah video selesai diproduksi, langkah selanjutnya adalah menyebarkan (*diffusion*) video tutorial melalui berbagai platform digital agar dapat diakses secara luas oleh pengguna. Selanjutnya, tahap adopsi (*adoption*) dilakukan ketika video tutorial tersebut dimanfaatkan oleh pengguna maupun pihak lain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Helaluddin et al., 2020: 47-50).

Model 4D tetap menjadi pilihan yang paling relevan secara keseluruhan,

sekalipun tahap *disseminate* memerlukan sumber daya yang tidak sedikit. Secara keseluruhan model 4D tetap menjadi pilihan yang paling relevan dan proporsional untuk penelitian ini, mengingat tahapannya yang sistematis, terukur, dan dapat disesuaikan dengan keterbatasan yang ada (Rahayu, 2025: 464).

Berdasarkan kajian terhadap keempat model pengembangan tersebut, model 4D dipilih sebagai kerangka penelitian ini karena tahapannya rinci namun proporsional, berorientasi pada validasi ahli, serta mendukung pengembangan media yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model ini juga mengutamakan kelayakan dan kepraktisan produk, sehingga sesuai untuk menunjang peningkatan kualitas praktik penataan rambut. Dengan demikian, penerapan model 4D diharapkan menghasilkan video tutorial yang layak, praktis, dan efektif sebagai sumber belajar bagi *hairdresser* pemula dalam menguasai teknik penataan rambut secara mandiri.

