

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan multimedia video tutorial teknik *Douyin Makeup Look* serta menguji kelayakannya sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif.

Nusantara (2023) menjelaskan metode R&D sebagai pendekatan inovatif dalam bidang pendidikan yang menghasilkan dan mengembangkan produk baru melalui tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi akhir.

Metode R&D memungkinkan peneliti menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Penelitian ini memilih pendekatan R&D karena sesuai dengan tujuan utama, yaitu menghasilkan video tutorial teknik rias wajah yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa konsentrasi Tata Kecantikan.

Pendekatan ini membantu peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan produk sesuai hasil temuan, serta melakukan validasi dan uji coba terbatas untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media. Dengan metode ini, peneliti berharap multimedia video tutorial yang dihasilkan menjadi media pembelajaran yang valid, mudah digunakan, serta mendukung proses belajar secara fleksibel dan mandiri.

B. Lokasi Penelitian

1. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok utama, yaitu kelompok ahli dan kelompok pengguna. Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas dua kategori, yaitu ahli dan pengguna.

Ahli terdiri dari dua orang yang memiliki latar belakang dan kompetensi di bidang tata rias (ahli materi), serta dua orang dengan latar belakang multimedia dan media pembelajaran (ahli multimedia). Terlibat dalam proses validasi produk, dengan fokus pada kelayakan isi materi, kualitas visual, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran.

Pengguna dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2021 yang memilih Paket Keahlian Tata Kecantikan. Terdapat 5 orang mahasiswa yang menjadi partisipan dalam uji coba terbatas. Jumlah ini dipilih karena konsentrasi Tata Kecantikan dalam angkatan tersebut yang diikuti oleh 5 orang mahasiswa, sehingga semua populasi dijadikan sampel.

Keterlibatan langsung dari pengguna sebagai partisipan uji coba bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi ekspektasi pengguna akhir, serta mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperbaiki.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri, Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jalan Dr. Setiabudi No. 207, Bandung. Pemilihan lokasi ini dilakukan karena relevansi antara subjek penelitian dengan materi pembelajaran yang ada di program studi tersebut, serta kemudahan dalam pelaksanaan validasi dan uji coba produk.

C. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian pengembangan, instrumen berperan penting sebagai alat untuk mengumpulkan data, menilai kualitas produk, serta mengetahui tanggapan dari ahli maupun pengguna. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis utama, yaitu lembar observasi dan lembar validasi.

1. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui situasi awal sebelum produk dikembangkan. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengevaluasi media pembelajaran yang ada, serta memahami tren belajar mahasiswa, khususnya terkait makeup look yang sedang populer di media sosial seperti *douyin*. Hasil observasi menjadi acuan dalam merancang konten dan alur multimedia video tutorial yang dikembangkan. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan akademik, melalui pengamatan aktivitas belajar dan preferensi gaya rias mahasiswa yang mengambil konsentrasi Rias.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan setelah multimedia video tutorial Douyin Makeup

Look selesai dikembangkan. Instrumen ini menggunakan skala penilaian tertutup berbentuk *rating scale* (1–5) yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai tanggapan serta tingkat kelayakan media. Lembar validasi diberikan kepada dua ahli materi, dua ahli multimedia, serta 5 mahasiswa konsentrasi Rias angkatan 2021 sebagai bagian dari uji coba terbatas. Penilaian dari para ahli dan pengguna akan digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media sebelum dipastikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah rangkaian langkah sistematis yang dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbentuk multimedia video tutorial. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena efektif dalam merancang dan menyusun produk pembelajaran berbasis kebutuhan lapangan dan kajian literatur. Tahap-tahap dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi perlunya pengembangan video tutorial *douyin makeup look*. Analisis dilakukan dengan cara:

- a. Observasi langsung kepada dosen pengampu mata kuliah yang relevan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- b. Studi literatur melalui buku, jurnal, dan sumber daring untuk menggali referensi mengenai teknik makeup dan pengembangan multimedia video tutorial. Hasil dari tahap ini digunakan untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan dasar penyusunan desain produk.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan proses merancang isi dan struktur multimedia video tutorial yang akan dikembangkan. Proses desain dibagi ke dalam dua bagian:

- a. Tahap Konsep, yang mencakup:
 - 1) Menentukan tujuan media pembelajaran
 - 2) Menentukan partisipan dan sasaran uji coba
 - 3) Menyusun alur cerita (*storyline*) dan gambaran visual (*storyboard*)

- 4) Mengumpulkan materi terkait *douyin makeup look*, seperti: Pengertian Douyin makeup, Teknik makeup, Alat dan bahan yang digunakan, Langkah-langkah aplikasi makeup
- b. Tahap Desain, yaitu membuat rancangan teknis awal dari media, baik dari segi visual, konten suara, maupun alur narasi.
3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses mewujudkan desain menjadi produk multimedia video tutorial yang siap diuji. Mengacu pada pendapat (Maydiantoro, 2021), tahap pengembangan dibagi menjadi dua langkah utama:

- 1) Pengumpulan bahan: mengumpulkan semua perangkat pendukung produksi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), yang dibutuhkan dalam proses pembuatan video tutorial.
- 2) Pembuatan produk, yang mencakup:
 - a) Proses pengambilan video (*shooting*): Melakukan perekaman proses makeup dari awal hingga akhir secara bertahap sesuai alur.
 - b) Proses perekaman suara (*dubbing*): Peneliti membacakan narasi atau penjelasan yang akan disisipkan ke dalam video.
 - c) Proses editing video: Video diedit dengan menambahkan teks, gambar, animasi, musik, dan efek lain untuk meningkatkan kualitas tampilan.
 - d) Penyusunan multimedia: Semua elemen video, audio, teks, dan visual digabungkan menjadi satu produk multimedia yang utuh. Sebelum produk diuji coba, dilakukan tes internal oleh peneliti untuk memastikan seluruh elemen berfungsi dengan baik.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan proses pengujian awal terhadap produk multimedia yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, multimedia video tutorial *Douyin Makeup Look* diuji cobakan kepada 5 mahasiswa yang memilih paket Keahlian dan Keilmuan Tata Kecantikan angkatan 2021 di Program Studi Pendidikan Tata Busana. Mahasiswa tersebut dipilih karena merupakan sasaran utama pengguna media, sehingga umpan balik yang diberikan akan relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan pengguna mengenai kelayakan media, kemudahan penggunaan, serta

kejelasan penyampaian materi. Tahap ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi kekurangan atau aspek yang masih perlu diperbaiki sebelum media digunakan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran tata rias di lingkungan akademik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi/Penilaian)

Tahap terakhir adalah penilaian terhadap produk setelah melalui proses revisi. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan tanggapan dari uji coba pengguna. Data yang diperoleh kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan video tutorial sebagai media pembelajaran.

E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengolah informasi dari proses validasi dan uji coba multimedia video tutorial yang telah dikembangkan. Teknik analisis yang digunakan meliputi pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi awal, wawancara informal, dan studi literatur yang dilakukan pada tahap pendahuluan. Data ini kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memahami kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran.

Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi oleh ahli dan pengguna. Penilaian dilakukan menggunakan skala *rating* 1 sampai 4. Skor yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Langkah-langkah perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Skor Maksimal

Skor maksimal adalah skor tertinggi suatu data yang dikali dengan jumlah butir soal. Rumus dari skor maksimal yaitu:

$$\text{Nilai Maksimal} \times \text{Jumlah butir soal} = \text{Skor maksimal}$$

b. Skor Keseluruhan

Skor keseluruhan atau skor total merupakan jumlah nilai secara keseluruhan yang diperoleh dari semua skor validasi dari setiap butir soal yang di jumlahkan. Rumus skor keseluruhan sebagai berikut:

$$Skor\ validasi\ 1 + Skor\ validasi\ 2 + \dots dst$$

c. Rata-Rata

Rata-rata yang disebut juga dengan mean diperoleh dari menjumlahkan skor validasi dari setiap butir soal dibagi dengan jumlah individu (validator). Rumus rata-rata adalah:

$$Me = \frac{Skor\ Keseluruhan}{Jumlah\ Validator}$$

d. Persentase

Persentase merupakan angka yang digunakan untuk menyatakan suatu nilai dalam bentuk pecahan dari seratus, yang dilambangkan dengan simbol “%”. Dalam penelitian ini, persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil penilaian para validator. Rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\frac{Skor\ keseluruhan}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan ini akan diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan. Pembagian kategori dibuat berdasarkan rentang persentase, mengacu pada skala Likert (Arikunto dalam Pramuaji & Munir, 2017). Skala ini membagi nilai total ke dalam lima tingkat kelayakan berdasarkan kisaran persentase sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skala Kelayakan Berdasarkan Persentase

Skor Penilaian	Rentang Persentase	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Kurang Layak
2	21% – 40%	Kurang Layak
3	41% – 60%	Cukup Layak
4	61% – 80%	Layak
5	81% – 100%	Sangat Layak

Sumber: Arikunto (2013, hlm. 35)

Jika hasil validasi multimedia video tutorial Douyin Makeup Look berada dalam rentang 81% hingga 100%, maka produk dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase antara 61%–80% menunjukkan bahwa produk layak digunakan, sementara rentang 41%–60% dikategorikan sebagai cukup layak. Nilai antara 21%–40% termasuk dalam kategori kurang layak, dan jika di bawah 21%, maka produk dinyatakan sangat kurang layak untuk digunakan.