

# **PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBUAT KUE DARI SAGU DENGAN BANTUAN VIDEO PADA SISWA KELAS XI PATISERI SMK N 6 YOGYAKARTA**

Oleh: Rira Zahrotul M, SMK N 6 Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta  
riramujahidah@gmail.com  
Dosen: Dr. Siti Hamidah

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan dan Kelayakan video “Kue Indonesia dari Sagu, Pelaksanaan pembelajaran dan Besarnya peningkatan kompetensi siswa yang terjadi pada pembelajaran kue Indonesia dari sagu dengan bantuan video di SMK N 6 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa XI Patiseri sebanyak 28 orang. Data dikumpulkan dengan angket, tes, praktik, dan observasi. Hasil Penelitian diketahui bahwa dikembangkannya video dengan kelayakan ahli media dan ahli materi yaitu valid dan layak. Kelayakan video menurut hasil uji pemakaian siswa mendapatkan kategori sangat baik. Pembelajaran kue dari sagu berjalan dan menghasilkan peningkatan data amatan pada aktivitas siswa. Peningkatan nilai teori siswa pada siklus I, skor *PreTest* dan *PostTest* meningkat sebesar 20,23 dan pada siklus II meningkat sebesar 25,47. Ketuntasannya meningkat dari 21 menjadi 26 siswa. Nilai praktik siswa pada siklus I yaitu 76,00 meningkat menjadi 83,00 pada siklus II. Ketuntasannya meningkat dari 22 siswa menjadi 26 siswa

**Kata kunci:** Kata kunci: kompetensi, kue dari sagu, video

# **IMPROVING COMPETENCIES OF MAKING TRADITIONAL SNACKS FROM SAGO THROUGH VIDEOS USAGE FOR PATISERI XI STUDENTS IN SMK N 6 YOGYAKARTA**

## **Abstract**

*This research aims were to know the video developing and the eligibility of “Indonesian snacks made from sago” video, the learning process and the improvement of students’ competence during the learning process of “Indonesian snacks made from sago” material using a videos as learning aid in SMK N 6. It was classroom action research. The subjects of this research were 28 students of XI Patiseri class. Data were gathered using a questionnaires , a tests, a practices , and an observation sheets. The result of this research showed that the learning aid experts and the material experts admitted that this video developing was valid and appropriate. Based on the students’ test results in SMK N 6 Yogyakarta, the eligibility was “very good”. The learning process of cakes made from sago material was based on the lesson plan and resulted in the improvement of the observed data on the students’ activities. The improvement of the students’ mean score on the theory on the cycle I was 20,23 and on the cycle II was 25,47. the number of the students who passed the test got improved, in which 21 students on the cycle I and 26 students on the cycle II. The improvement of the students’ mean score on the practices on the cycle I was 76 and on the cycle II was 83. The number of the students who passed practices got improved, in which 22 students on the cycle I and 26 students on the cycle II.*

**Keywords:** *competence, snacks made from sago, video*

## **PENDAHULUAN**

Bidang ilmu pendidikan vokasi terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan ilmu dan teknologi yang menuntut adanya inovasi dan kreativitas. Menurut Dwi Siswoyo (2013:21). Kualitas pendidikan untuk era saat ini mampu didukung dengan adanya teknologi. Oleh karena itu, kini saatnya orang beralih pada media berbasis teknologi. Dengan adanya teknologi yang membantu berupa media pembelajaran, maka diharapkan akan mampu meningkatkan kompetensi siswa dalam belajar. Suatu sekolah vokasi harus menguasai kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Segala aspek penilaian tersebut mampu memberikan suatu kesimpulan terhadap hasil produktivitas pembelajaran.

Produktivitas pembelajaran dalam hal ini erat kaitannya dengan jumlah siswa yang mampu menguasai materi dan mencapai standar kompetensi dasar. Salah satu kompetensi yang belum maksimal yaitu pada mata pelajaran kue Indonesia, kompetensi dasar kue Indonesia dari sagu di SMK N 6 Yogyakarta. Berdasarkan kurikulum yang diterapkan pada SMK N 6 Yogyakarta, kue Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada program keahlian patiseri kelas XI. Berdasarkan observasi, mata pelajaran Kue Indonesia di kelas XI Patiseri SMK N 6, banyak ditemukan beberapa masalah saat proses pembelajaran sehingga menyebabkan kompetensi siswa kurang maksimal.

Masalah yang sering terjadi yaitu pemahaman teori yang kurang, sehingga membuat pembelajaran praktik memiliki hasil

yang kurang maksimal. Saat praktik, siswa cenderung belum memahami materi resep dengan baik, sehingga siswa melakukan beberapa kesalahan yang menjadi titik kritis pada proses pembuatan kue dari sagu. Pada bagian teori proses pembuatan, guru hanya membagikan resep kemudian menjelaskannya kepada siswa. Mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 6 Yogyakarta belum memiliki media khusus yang sesuai dengan standar kompetensi yang digunakan.

Produk kue dari sagu yang menjadi materi pembelajaran masih minim sumber informasi yang tepat dan sesuai dengan standar kompetensi sekolah. Keterbatasan media ini membuat siswa kurang paham dengan teori, sehingga nilai hasil praktik menjadi kurang maksimal. Pada waktu 2 tahun terakhir, terdapat beberapa siswa memiliki nilai yang kurang memuaskan pada kompetensi dasar membuat kue Indonesia dari sagu.

Peningkatan suatu kualitas pendidikan harus dilakukan dengan perbaikan masalah-masalah pembelajaran yang ada. Masalah pembelajaran sebenarnya adalah masalah yang klasik, yaitu ada setiap saat. Pembelajaran menyangkut siswa, guru, dan materi. Setiap pergantiannya pasti akan menimbulkan masalah baru. Cara menghadapi setiap siswa perlu cara yang berbeda-beda, sehingga harus dicari jalan keluarnya agar siswa mampu memahami materi. Masalah yang paling sering muncul adalah mengenai kesulitan memahami materi karena keterbatasan sumber informasi, sehingga siswa menjadi sulit dalam melakukan persiapan, proses, dan menghasilkan produk saat melalui proses pembelajaran. Segala permasalahan

dalam pembelajaran inilah yang menyebabkan kompetensi pada kelas praktik menjadi kurang maksimal, dan terjadi kesalahan karena kurang memahami materi yang disampaikan saat kelas praktik. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi agar siswa lebih menarik dalam belajar. Salah satu inovasi pembelajaran adalah dengan adanya media pendukung dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair, 2013:3). Pernyataan tersebut menjadi alasan kuat bahwa peran media penting dalam usaha menyampaikan materi. Video memiliki beberapa *features* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Hujair (2013:123) kelebihan media video adalah mampu menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Sehingga media video pembelajaran yang akan dibuat mampu menjadi menyampaikan materi dengan optimal kepada peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, media yang akan dipilih dalam upaya peningkatan kompetensi kue dari sagu adalah video.

Materi pada silabus kue dari sagu yaitu 1) menganalisis kue dari sagu, dan 2) membuat kue dari sagu. Kedua sub indikator materi tersebut harus disertai dengan adanya media pendukung yang bisa digunakan dalam penyampaian. Video mampu menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajaran (Hujair: 2013:124). Dengan adanya media yang membantu, diharapkan

mampu mendorong siswa agar mampu belajar secara optimal, baik dalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri.

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka peningkatan pencapaian kompetensi siswa dalam membuat kue Indonesia dari sagu diperlukan salah satu usaha yaitu melakukan pembelajaran dengan berbantuan media video. Dengan latar belakang tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut, dengan mengambil judul “Peningkatan Kompetensi Membuat Kue dari Sagu dengan Bantuan Video pada Siswa Kelas XI Patiseri di SMK N 6 Yogyakarta” yang memiliki masalah terkait rendahnya kompetensi siswa dalam membuat kue Indonesia dari sagu.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan video “Kue Indonesia dari Sagu” sebagai bagian perencanaan penelitian untuk mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 6 Yogyakarta, dan mengetahui Tingkat kelayakan media video “Kue Indonesia dari Sagu” untuk mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 6 Yogyakarta. Kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan pembelajaran kue Indonesia dari sagu dengan bantuan video di SMK N 6 Yogyakarta, kemudian mengetahui besarnya peningkatan kompetensi siswa yang terjadi pada pembelajaran kue Indonesia dari sagu dengan bantuan video di SMK N 6 Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang akan dilaksanakan ini termasuk dalam bentuk penelitian tindakan kelas

(*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas ini dengan menerapkan media video yang telah dikembangkan terlebih dahulu sebagai upaya meningkatkan kompetensi membuat kue Indonesia dari sagu pada siswa kelas XI Patiseri di SMK N 6 Yogyakarta.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Yogyakarta tepatnya di Jalan Kenari 6, Semaki, Umbulharjo, Yogyakarta. Waktu Penelitian dilaksanakan Januari sampai Juni 2017.

### **Subjek Penelitian**

Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012: 85). Oleh karena itu yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas XI Patiseri, karena berdasarkan kurikulum yang diterapkan pada mata pelajaran kue Indonesia ditempuh oleh siswa kelas XI Patiseri.

### **Prosedur**

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan suatu media video “Kue Indonesia dari Sagu” terlebih dahulu. Tahap pengembangannya yaitu *planning* (perencanaan), *design* (tujuan), dan *development* (pengembangan). Setelah video dibuat, dilakukan uji validasi dengan ahli media dan ahli materi. Apabila video telah dinyatakan layak, maka video siap untuk dilakukan uji kelayakan. Video yang sudah layak baru bisa digunakan dalam penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa tahap yaitu *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (observasi), dan *reflect* (refleksi). Pada tahap perencanaan yang dipersiapkan yaitu diskusi penentuan materi dengan guru, membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat media sesuai kebutuhan materi, membuat instrumen pembelajaran, dan diskusi dengan tim observer. Video yang digunakan berperan sebagai bantuan media yang diterapkan pada pembelajaran kue Indonesia dari sagu. Pembelajaran dengan media video nantinya diharapkan mampu memperbaiki aktivitas pembelajaran serta mempermudah penyampaian materi kepada siswa, sehingga meningkatkan kompetensi siswa baik dalam kelas praktik maupun teori.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, data yang diambil yaitu saat pengembangan video dan ketika dilanjutkan dalam proses penelitian tindakan kelas. Data dalam pengembangan video yaitu data validasi dari para ahli, dan data uji kelayakan pada siswa. Sedangkan data pada penelitian tindakan kelas yaitu data observasi yaitu terdiri dari beberapa indikator aktivitas siswa, serta data nilai hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan video yaitu angket validasi yang terdiri dari beberapa aspek penilaian. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu terdiri dari soal tes dan lembar observasi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan memberikan angket kepada ahli media dan materi, kemudian dilanjutkan menyebar angket pada siswa untuk uji coba kelayakan video. Jika teknik pengumpulan data saat pembelajaran yaitu dengan cara observasi, dan mengambil hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Teknik Analisis Data Uji Kelayakan Media

Data uji kelayakan didapatkan dari pengisian angket. Data yang didapatkan diolah dengan *rating-scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut merupakan kategori kelakayakan berdasarkan *rating-scale*. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut. (Surhasimi Arikunto, 2013: 285).

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

No	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	0% - 25%	Tidak Baik
2	>25% - 50%	Kurang Baik
3	>50% - 75%	Baik
4	>75% - 100%	Sangat Baik

#### 2. Teknik Analisis Data Penelitian Tindakan Kelas

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Menurut Kunandar (2012 :101), analisis tersebut terdiri atas 3 komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain.

Komponen kegiatan pertama yaitu reduksi data. Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan.

Selanjutnya yang harus dilakukan yaitu pembeberan (*display*) data. Pembeberan data dilakukan secara sistematis dan interaktif akan memudahkan pemahaman terhadap apa yang telah terjadi sehingga memudahkan penarikan kesimpulan atau menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap. Kompetensi siswa akan ditarik kesimpulan dari ketuntasan nilai siswa. Kompetensi siswa ditunjukkan dari pencapaian ketuntasan belajar per siswa berdasarkan KKM yang ditentukan yaitu 76 yang dicapai minimal 80% siswa

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media video, melalui tahap *planning*, *design*, dan *development*. Pada tahap *planning* yaitu perencanaan dengan menentukan materi yang akan dimuat dalam video. sumber materi berasal dari silabus dan resep yang digunakan sebagai standar kompetensi oleh sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan tahap *design*. Pada tahap *design* yang dilakukan adalah membuat storyboard dan skrip yang nantinya akan mempermudah proses *shooting*. Selanjutnya adalah *development*. Pada tahap *development* yang dilakukan adalah proses produksi video. Proses produksi dimulai dengan *video shooting*,

lalu dilanjutkan *audio recording*. Setelah semua materi video lengkap, maka dilanjutkan proses editing sampai video selesai dibuat.

Media video pembelajaran “Kue Indonesia dari Sagu” telah melalui uji validasi berdasarkan ahli media dan ahli materi yaitu layak. Setelah melalui validasi dengan para ahli, video dilanjutkan dengan uji kelayakan terhadap siswa. Kelayakan video “Kue Indonesia dari Sagu” menurut hasil uji pemakaian oleh siswa di SMK N 6 Yogyakarta mendapatkan kategori sangat baik

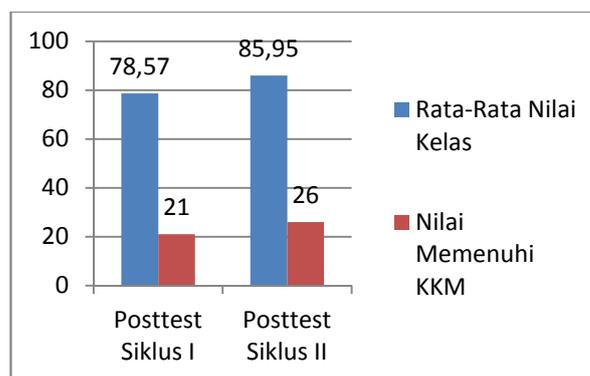
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Siswa kelas XII Patiseri

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Persentase	Tingkat Kelayakan
1	Suara	3,44	85,97 %	Sangat baik
2	Musik	3,33	83,33 %	Sangat baik
3	Narasi	3,54	88,61 %	Sangat baik
4	Materi	3,48	87,02 %	Sangat baik
5	Tulisan	3,33	83,33 %	Sangat baik
6	Warna	3,40	85,00 %	Sangat baik
7	Penyajian Video	3,42	85,56 %	Sangat baik
8	Kemanfaatan Media	3,67	91,67 %	Sangat baik

Setelah itu media video diterapkan pada pembelajaran kue Indonesia dari sagu sehingga menghasilkan suatu peningkatan kompetensi. Penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama 2 siklus, tiap siklus terdiri atas 2 pertemuan yaitu teori dan praktik. Setiap pertemuan diawali dengan tahap persiapan. Persiapan yang dilakukan yaitu penentuan materi, membuat RPP, menyiapkan media, menyiapkan soal test dan lembar observasi, serta diskusi dengan tim observer. Kemudian dilanjutkan dengan tahap tindakan. Pada tahap ini, dilakukan suatu pembelajaran dengan bantuan video sebagai media pendukung. Pelaksanaan pembelajaran kue Indonesia dari sagu berjalan atas rancangan

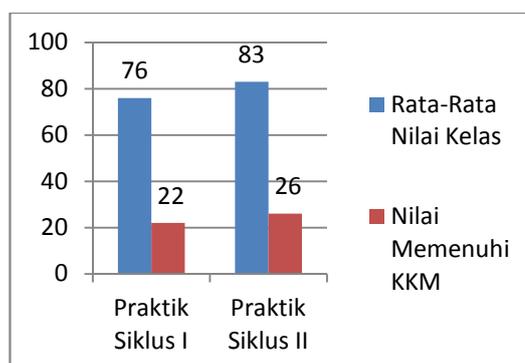
pembelajaran. Dalam tahap tindakan sekaligus dilakukan tahap observasi. Berdasarkan data observasi telah dihasilkan peningkatan data amatan pada aktivitas oleh siswa dengan bantuan video baik di kelas teori maupun kelas praktik.

Berdasarkan hasil nilai dari penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus, didapatkan data nilai yang dianalisis sebagai suatu peningkatan kompetensi. Peningkatan kompetensi siswa pada siklus I, skor *Pre Test* dan *Post Test* memiliki peningkatan sebesar 20,23. Sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 25,47. Ketuntasannya meningkat dari 21 siswa menjadi 26 siswa.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Post-test Siklus I dan Siklus II (Kelas Teori)

Sedangkan nilai siswa pada kelas praktik pada siklus I yaitu 76,00 meningkat menjadi 83,00 pada siklus II. Ketuntasan nilai pada kelas praktik meningkat dari 22 siswa menjadi 26 siswa.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II (Kelas Praktik)

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian maka yang dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan video pembelajaran “Kue Indonesia dari Sagu” dengan kelayakan berdasarkan ahli media dan ahli materi yaitu layak. Kelayakan video “Kue Indonesia dari Sagu” menurut hasil uji pemakaian oleh siswa di SMK N 6 Yogyakarta mendapatkan kategori sangat baik.

Pelaksanaan pembelajaran kue Indonesia dari sagu berjalan atas rancangan pembelajaran, dan menghasilkan peningkatan data amatan pada aktivitas oleh siswa dengan bantuan video. Peningkatan kompetensi siswa pada siklus I, skor *PreTest* dan *PostTest* memiliki peningkatan sebesar 20,23 dari. Sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 25,47. Ketuntasannya meningkat dari 21 siswa menjadi 26 siswa. Sedangkan nilai siswa pada kelas praktik pada siklus I yaitu 76,00 meningkat menjadi 83,00 pada siklus II. Ketuntasan nilai pada kelas praktik meningkat dari 22 siswa menjadi 26 siswa.

### Saran

Berdasarkan simpulan di atas, adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Pada proses produksi, sebaiknya jumlah materi pada video ditambah. Materi yang lebih banyak akan membuat pengalaman belajar siswa lebih maksimal.
2. Sebelum melakukan validasi dengan ahli media dan materi sebaiknya disiapkan sebaik mungkin terutama pada bagian materi

penting pada video, agar tidak mengulang proses *shooting*.

3. Guru sebaiknya lebih tepat dalam menerapkan video dalam penyampaian materi sehingga siswa menjadi lebih paham.
4. Untuk siswa yang kompetensinya belum tuntas,sebaiknya diberi kesempatan untuk menonton video secara mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah Suleiman. (1985). *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Dwi Siswoyo. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pujriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. Jogjakarta: UNY Press.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

**PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBUAT KUE DARI SAGU DENGAN  
BANTUAN VIDEO PADA SISWA KELAS XI PATISERI  
SMK N 6 YOGYAKARTA**

Oleh:

Rira Zahrotul Mujahidah  
NIM. 13511241039

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengembangan video “Kue Indonesia dari Sagu” sebagai bagian perencanaan penelitian untuk mata pelajaran kue Indonesia (2) Kelayakan video “Kue Indonesia dari Sagu” untuk mata pelajaran Kue Indonesia di SMK N 6 Yogyakarta, (3) Pelaksanaan pembelajaran kue dari sagu dengan bantuan video di SMK N 6 Yogyakarta, dan (4) Besarnya peningkatan kompetensi siswa yang terjadi pada pembelajaran kue Indonesia dari sagu dengan bantuan video di SMK N 6 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan video yang dikembangkan sebagai bantuan media dalam pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa XI Patiseri SMK N 6 Yogyakarta sebanyak 28 orang yang ditentukan dengan *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan angket, tes, praktik, dan observasi selama pembelajaran.

Hasil Penelitian diketahui bahwa : (1) Dihasilkannya media video pembelajaran “Kue Indonesia dari Sagu” dengan kelayakan berdasarkan ahli media dan ahli materi yaitu layak, (2) Kelayakan video “Kue Indonesia dari Sagu” menurut hasil uji pemakaian oleh siswa di SMK N 6 Yogyakarta mendapatkan kategori “sangat baik”, (3) Pelaksanaan pembelajaran kue Indonesia dari sagu berjalan atas rancangan pembelajaran, dan menghasilkan peningkatan data amatan pada aktivitas oleh siswa dengan bantuan video, (4) Peningkatan kompetensi siswa pada siklus I, skor *PreTest* dan *PostTest* memiliki peningkatan sebesar 20,23 dari. Sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 25,47. Ketuntasannya meningkat dari 21 siswa menjadi 26 siswa. Sedangkan nilai siswa pada kelas praktik pada siklus I yaitu 76,00 meningkat menjadi 83,00 pada siklus II. Ketuntasan nilai pada kelas praktik meningkat dari 22 siswa menjadi 26 siswa.

Kata kunci: kompetensi, kue dari sagu, video

**IMPROVING COMPETENCIES OF MAKING TRADITIONAL SNACKS  
FROM SAGO THROUGH VIDEOS USAGE FOR PATISERI XI STUDENTS  
OF SMK N 6 YOGYAKARTA**

*Created by:*

Rira Zahrotul M  
NIM. 13511241039

**ABSTRACT**

*This research aims were to know: (1) The video developing of “Indonesian Snack made from Sago” as a planning part of Classroom Action Research at SMK N 6 Yogyakarta (2) the eligibility of “Indonesian Snacks Made from Sago” (3) the learning process by using videos as the learning aids in “Indonesian Snacks Made from Sago” at SMK N 6 Yogyakarta, and (4) the improvement of the students’ competences during the learning process with videos as the learning aids at SMK N 6 Yogyakarta*

*It was Classroom Action Research by using videos that were developed as learning aids. The subjects of the study were all Patiseri XI students of SMK N 6 Yogyakarta, as many as 28 students, determined by purposive of sampling. The data were gathered using a questionnaire sheet , tests , a practices , and an observation sheets during the learning process.*

*The results of the research were: (1) According to the media expert and the material experts, it generated an “appropriate” videos media for “Indonesian Snacks Made from Sago” (2) The eligibility of video based on the students’ test results in SMK N 6 Yogyakarta was “very good”, (3) The learning process based on the lesson plan, and resulted in the improvement of the observed data on each students’ activities indicator by using videos either in theory or practice class, (4) The students’ competence got improved. On cycle I, the improvement score based on those tests in cycle I was 20,23. On cycle II was 25,47. Moreover, the number of the students who passed the test got improved, in which on the cycle I was 21 students and on the cycle II was 26 students. Meanwhile, the students’ mean score in practice class got improved from 76,00 became 83,00 while the number of the students in practice class who passed the practices also got improved from 22 students became 26 students.*

*Keywords: competence, snacks made from sago, videos*