

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK KELAS X KOMPETENSI MEMBUAT GARNISH SAYURAN DI SMK N 6 YOGYAKARTA`

### *THE DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO FOR GRADE X COMPETENCE TO MAKE GARNISH VEGETABLES IN SMK N 6 YOGYAKARTA*

Oleh : Ratna Yunianti, Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta

Email : ratnayunianti@gmail.com

Dosen : Titin Hera Widi Handayani, M.Pd

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan video membuat *garnish* sayuran untuk pembelajaran di SMK N 6 Yogyakarta (2) mengetahui kelayakan video membuat *garnish* sayuran untuk pembelajaran di SMK N 6 Yogyakarta. Jenis penelitian ini pengembangan R&D dengan model 4D. Waktu penelitian bulan Mei 2017 - April 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Jasa Boga sejumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan; observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah: (1) Video pembelajaran membuat *garnish* sayuran berdurasi 15:51 menit, penyajian dalam video menggunakan format gabungan materi dan tokoh serta *dubbing* suara, yang ditampilkan dalam video berupa pengertian *garnish*, alat, bahan, dan cara membuat *garnish* sayuran. (2) Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi sangat layak dengan persentase 87,50%, penilaian ahli media sangat layak dengan persentase 84,38%, penilaian siswa layak dengan persentase 79,30% digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video, *Garnish* Sayuran

#### **Abstract**

*This study aims to: (1) produce a competency learning video to make vegetable garnish in SMK N 6 Yogyakarta (2) to know the feasibility of competency learning videos to make vegetable garnish in SMK N 6 Yogyakarta. This type of research is the development of R & D with 4D model. The time of study is May 2017 - April 2018. The subjects of the research are the students of X Culinary Class of 30 students. Data collection techniques used; observation, interview, and questionnaire. Data analysis techniques used descriptive analysis. The result of this research are: (1) video development made garnish vegetable subjects Boga Dasar in SMK N 6 Yogyakarta through 4 stages of define phase is phase analysis of instructional media needs, design stage that is contents design and learning video display, , disseminate stage is the process of dissemination by using the media in learning (2) the results of the feasibility assessment by the material expert is very decent with the percentage of 87.50%, the assessment of media experts is very reasonable with the percentage of 84.38%, the assessment of students with a decent percentage of 79.30% used as a learning medium*

*Keywords: Learning Media, Video, Garnish of Vegetables*

#### **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran Boga Dasar pada kompetensi membuat *garnish* sayuran adalah salah satu materi yang terdapat dalam bidang keahlian tata boga di SMK N 6 Yogyakarta yang di dalamnya terdapat kompetensi membuat berbagai macam bentuk *garnish* sayuran. Dunia industri perhotelan membuat *garnish* sayuran yaitu terdapat dalam

masakan Indonesia yang disajikan terdapat *garnish* sayuran untuk melengkapi atau memperindah suatu hidangan merupakan satu hiasan makanan yang terdapat dalam masakan Indonesia. Mata pelajaran ini menjadi penting dipelajari dikarenakan membuat *garnish* sayuran merupakan suatu keahlian yang harus dimiliki pada setiap siswa jasa

boga dalam menghias suatu hidangan dan minuman.

Berdasarkan hasil wawancara pada studi pendahuluan kepada guru mata pelajaran Boga Dasar diperoleh bahwa siswa kelas X Jasa Boga SMK N 6 Yogyakarta masih awam dan belum mengenal boga itu seperti apa. Pada awal masuk sekolah kelas X Jasa Boga belum terlalu mengerti tentang materi yang diajarkan pada mata pelajaran boga dasar. Pada saat siswa masuk ke dalam laboraturium boga siswa belum mengerti alat yang digunakan untuk praktik dan siswa belum bisa mengoperasikan alat, misalnya belum bisa menyalakan kompor pornes yang digunakan untuk praktek memasak.

Permasalahan yang ada di SMK 6 Yogyakarta bahwa siswa kelas X SMK N 6 Yogyakarta kurang kreatif dalam membuat bentuk *garnish* sayuran. Video membuat *garnish* yang ada di YouTube pada umumnya hanya sebatas cara membuatnya dan sedikit materi dalam penayangannya. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada media presentasi sehingga siswa kurang aktif. Siswa SMKN 6 Yogyakarta belum terdapat media pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dalam membuat *garnish* sayuran. Siswa kelas X SMK N 6 Yogyakarta belum semua mengetahui bahan, bentuk, dan cara membuat *garnish* sayuran.

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran pada kompetensi pada kompetensi membuat *garnish* sayuran di SMK N 6 Yogyakarta dan mengetahui kelayakan media video pembelajaran pada kompetensi membuat *garnish* sayuran di SMKN 6 Yogyakarta.

Manfaat penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran pada pembuatan garnish sayuran, mempermudah penyampaian materi pada proses pembelajaran serta menambah wawasan materi yang diajarkan pada siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran membuat *garnish* sayuran perlu dikembangkan untuk mempermudah proses pembelajaran khususnya untuk siswa kelas X Jasa Boga di SMK N 6 Yogyakarta. Konsep pengembangan media video pembelajaran ini dibuat berdasarkan pemaparan dari beberapa para ahli yang terkait dengan materi media video pembelajaran, diantaranya:

Menurut Miftahul Huda (2014:2), Hamalik dalam Wina Sanjaya (2015:6), dan Sugihartono,dkk (2013:80) pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berpengaruh terhadap pemahaman sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Azhar Arsyad (2016:3), Hamalik dalam kutipan Rusman,dkk (2012:60), Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2015:204) media pembelajaran adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim ke penerima sebagai alat bantu mengajar berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.

Menurut Cheppy Riyana (2007:27) dan Daryanto (2013:84-84) media video pembelajaran adalah media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan.

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya.

Komponen instrumen penilaian bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi (ICT) menurut Direktorat Pembinaan SMA (2010:16-17) mengacu pada empat bagian: (1) substansi materi, (2) desain pembelajaran, (3) tampilan (komunikasi visual), dan (4) pemanfaatan *software*.

Menurut Wiwi Rusmini (2013:83-84) Suatu hidangan maupun jamuan akan lebih indah dan menarik apabila diberi sentuhan *garnish*/hiasan hidangan. Kata *garnish* berasal dari bahasa perancis yang artinya hiasan hidangan. Hiasan hidangan bisa dibuat dari sayuran dan buah-buahan. Sayuran yang dapat digunakan sebagai hiasan hidangan antara lain : wortel, timun, pepaya muda, lobak, sawi putih, terong dan sebagainya.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan.

Produk yang dimaksud dapat berupa sebuah benda atau perangkat keras seperti buku, modul, buku kerja, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium dan dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti sebuah sistem atau program. Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukanlah sebuah analisis kebutuhan produk ataupun kebutuhan konsumen. Harapannya setelah dilakukan sebuah analisa maka produk yang dikembangkan dapat difungsikan kebermanfaatannya. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk 4D yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada Mei 2017-April 2018. Tempat pengambilan data dilakukan di SMK N 6 Yogyakarta.

### Subjek Penelitian

Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang yaitu 2 dosen Pendidikan Teknik Boga sebagai ahli validasi materi dan media dan 1 guru mata pelajaran Boga Dasar sebagai ahli validasi materi sesuai dengan lingkup yang diteliti. Instrumen yang telah disetujui para ahli tersebut diujicobakan pada sampel darimana populasi diambil. Jumlah siswa yang digunakan sekitar 30 orang.

## Prosedur

Model Pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan) dan (4) *Disseminate* (penyebarluasan).

## Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2015: 309) ada empat macam metode pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

### Observasi dan Wawancara

Observasi dan wawancara pada studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui permasalahan pada siswa kelas X Jasa Boga SMK N 6 Yogyakarta dalam mata pelajaran Boga Dasar pada kompetensi membuat *garnish* sayuran dan untuk mengetahui silabus dan kurikulum yang dipakai sekolah dalam materi pelajaran Boga Dasar pada kompetensi membuat *garnish* sayuran.

### Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menyimpan data yang diperoleh yaitu berupa dokumentasi foto implementasi, data angket pengembangan media pembelajaran, data angket dan validasi ahli. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bukti sehingga penelitian pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

### Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket pada penelitian

ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan juga para siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan produk media pembelajaran ini.

Angket yang digunakan meliputi:

Angket ahli materi digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi dan ahli media. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum diujicobakan. Di dalam angket ini berisi tentang aspek-aspek untuk menilai apakah media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari kualitas materi dan pembelajaran. Sedangkan untuk ahli media ditinjau dari tampilan dan kualitas media. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran.

Instrumen angket untuk Siswa berisikan kesesuaian. Media Pembelajaran dilihat dari aspek pembelajaran, materi, visual dan *software*. Penyusunan instrumen ini telah disesuaikan dengan indikator kelayakan media pembelajaran seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Kisi-kisi instrumen angket untuk siswa (pengguna).

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Menghitung skor persentase

$$\% \text{ Kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ Skor}}{\Sigma \text{ Skor maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

% kelayakan = jumlah persentase perolehan skor

$\Sigma$  Skor = jumlah skor

$\Sigma$  Skor maks = jumlah skor maksimal

Data berskala interval merupakan skala pengukuran yang biasa digunakan untuk menyatakan peringkat antar tingkatan. Jarak atau interval antar tingkatan pun sudah jelas, hanya saja tidak memiliki nilai 0 (nol) mutlak. dapat diubah menjadi skala ordinal yang merupakan skala pengukuran yang sudah menyatakan peringkat antar tingkatan. Jarak atau interval antar tingkatan juga tidak harus sama dengan membuat kategori-kategori. Misalnya: kategori A,B,C,D ditetapkan berdasarkan rentang nilai tertentu yang kemungkinan tidak memiliki jarak yang sama.

Berikut konversi data berskala interval menjadi ordinal.

### Konversi Data Berskala Interval Menjadi Ordinal

Tabel 1. Kategorisasi Uji Kelayakan Video Pembelajaran

Rentang Nilai	Kategori
>80	Sangat Layak
66-80	Layak
56-65	Kurang layak
<56	Sangat Tidak Layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh 2 orang Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh 2 orang Ahli Materi

Aspek	Persentase Kelayakan	Kategori
Pembelajaran Materi	89,58%	Sangat Layak
Manfaat	86,67%	Sangat Layak
Keseluruhan	85,40%	Sangat Layak

Uji kelayakan media pembelajaran oleh 2 orang ahli materi mendapatkan persentase sebesar 89,58% pada aspek pembelajaran. Berdasarkan aspek materi, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 86,67%. Berdasarkan aspek manfaat, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 85,40%. Berdasarkan keseluruhan aspek penelitian, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 87,50%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh 1 orang Ahli Media

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh 1 orang Ahli Media

Aspek	Persentase Kelayakan	Kategori
Visual	86,76%	Sangat Layak
Media	83,33%	Sangat Layak
Manfaat	75,00%	Layak
Keseluruhan	84,38%	Sangat Layak

Uji kelayakan media pembelajaran oleh 1 orang ahli media mendapatkan persentase sebesar 86,76% pada aspek visual. Berdasarkan aspek media, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan aspek manfaat, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan keseluruhan aspek penelitian, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 84,38%, sehingga termasuk dalam kategori

sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh 30 Siswa

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh 30 siswa

Aspek	Persentase Kelayakan	Kategori
Pembelajaran	79,31%	Layak
Materi	78,45%	Layak
Visual	81,88%	Sangat Layak
Software/media	78,75%	Layak
Keseluruhan	79,30%	Layak

Uji kelayakan media pembelajaran oleh 30 siswa mendapatkan persentase sebesar 79,315 pada aspek pembelajaran. Berdasarkan aspek materi, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 78,45%. Berdasarkan aspek visual, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 81,88%. Berdasarkan aspek software/media, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 78,75%. Berdasarkan keseluruhan aspek penelitian, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 79,30%, sehingga termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan diuji tingkat kelayakannya. Pengembangan media video pembelajaran membuat *garnish* sayuran ini dibuat dengan menggunakan model 4D, dengan model tersebut dapat dihasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan layak digunakan. Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan bisa digunakan oleh siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tahap *define* merupakan modal terbesar dalam pengembangan suatu produk. Melalui tahap *define* kita memperoleh informasi

mengenai produk yang benar-benar dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang terjadi dilapangan. Permasalahan dapat diketahui karena telah melakukan wawancara terhadap guru yang mengajar siswa kelas X jasa boga di SMK N 6 Yogyakarta. Hasil wawancara yang didapat bahwa kelas X jasa boga belum mengerti tentang materi *garnish*, mereka belum mengetahui tentang bahan, alat, dan cara membuatnya.

Media video pembelajaran membuat *garnish* sayuran dibuat untuk membantu guru dalam mengajar agar siswa mudah mengerti tentang materi yang diajarkan. SMK N 6 Yogyakarta memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran yaitu laboratorium komputer untuk siswa dan laptop bagi tiap guru serta tersedianya LCD proyektor pada setiap kelas guna untuk membantu dalam penayangan media video pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang relevan dengan kurikulum 2013, materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi inti yang ingin dicapai. Silabus yang dikaji adalah silabus mata pelajaran boga dasar kelas X jasa boga sub materi *garnish* makanan dan minuman. Pada pembuatan media pembelajaran lebih difokuskan pada materi *garnish* makanan yaitu bahan yang digunakan dari sayuran. Pada *garnish* sayuran terdapat beberapa ketuntasan kompetensi yaitu: menjelaskan pengertian *garnish*, fungsi *garnish* sayuran, macam-macam *garnish* sayuran, bahan yang digunakan dalam membuat *garnish* sayuran, dan alat yang digunakan dalam membuat *garnish* sayuran.

*Design* merupakan tahap merancang suatu produk yang baik berdasarkan rambu-rambu pembuatan produk dan sesuai kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap define. Tahap define dimulai dengan pembuatan flowchart, script. Kesulitan dalam tahap ini terletak pada tempat untuk melakukan take video, pada take video pertama yang dilakukan di halaman taman KPLT FT UNY tidak jadi digunakan karena gambar yang dihasilkan kurang jelas. Take video yang kedua akhirnya memilih tempat dalam ruang kelas di jurusan PTBB UNY dan hasil gambar jelas, pemilihan pemeran yang mampu dan ahli dalam membentuk *garnish* sayuran.

*Develop* merupakan tahap penilaian produk dari ahli dan pengguna. Saran dan masukan dari ahli dan pengguna sangat berguna bagi perbaikan produk sehingga produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak digunakan. Hasil validasi dan uji coba mengalami kenaikan dan penurunan skor pada setiap tahap. Pada tahap validasi, keseluruhan aspek penilaian mendapatkan skor 3 atau 4, sedangkan pada tahap uji coba pengguna (siswa) aspek penilaian mendapatkan skor yang bervariasi antara 1 sampai 4. Hal tersebut dikarenakan dalam uji validasi, media pembelajaran diuji kelayakannya oleh dosen atau guru yang ahli didalam bidangnya. Sedangkan uji coba pengguna dilakukan kepada siswa yang memiliki gaya belajar, pemahaman dan kesukaan yang berbeda terhadap materi dan media pembelajaran.

Dari 25 kriteria penilaian, terdapat 2 responden yang menilai kualitas video pembelajaran dengan skor 1 karena menurut siswa video tersebut sudah bagus tetapi kualitas video

dan audio kurang jelas. Kualitas video dan audio kurang jelas dikarenakan karena intonasi suara pada isi materi, pada proses pembuatannya tidak dilakukan secara langsung pada proses pengambilan gambar melainkan melalui perekaman suara yang dilakukan ditempat yang berbeda dan untuk merekam suara menggunakan handphone. Hasil dari perekaman suara menggunakan handphone menjadikan kualitas video dan audio kurang jelas. Untuk menjadikan kualitas video dan audio menjadi jelas pada saat pengambilan gambar dan perekaman suara harus dilakukan sesuai dengan alat yang digunakan untuk membuat video.

sssss Dari penilaian ahli materi, ahli media dan uji kelayakan terhadap siswa pada media video pembelajaran membuat *garnish* sayuran dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar/alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran baik klasikal maupun individual. Hasil penelitian yang diperoleh masih relevan terhadap penelitian yang dikembangkan oleh Fitri Muslimah, Mutiara,dkk, dan Mariana yang menyatakan media video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap disseminate merupakan penyebarluasan produk melalui penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran dan disebarluaskan melalui YouTube dengan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=l6JgBtAdb8g>

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Durasi waktu dalam video pembelajaran membuat *garnish* sayuran 15:51 menit. Format penyajian dalam video pembelajaran dalam video

pembelajaran membuat *garnish* sayuran menggunakan format gabungan karena dalam video ini terdapat materi dan tokoh yang melakukan tutorial membuat *garnish* sayuran. Materi dalam media ini adalah mata pelajaran Boga Dasar dengan materi membuat *garnish* sayuran untuk kelas X Program Keahlian Jasa Boga. Materi yang ditampilkan dalam media video pembelajaran membuat *garnish* sayuran berupa pengertian *garnish*, alat, bahan, dan cara membuat *garnish* sayuran. Bentuk *garnish* yang ditampilkan dalam media video pembelajaran berupa bentuk bunga mawar, bunga teratai, dan angsa dari tomat, bentuk bunga dari wortel, bentuk bunga dari cabe, dan bentuk bunga dari daun bawang. Video ini ditambahkan *dubbing* suara untuk memperjelas penyampaian materi dalam membuat *garnish* sayuran.

Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi (87,50%) dikategorikan sangat layak, penilaian ahli media (84,38%) dikategorikan sangat layak, penilaian siswa (79,30%) dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### Saran

Media pembelajaran membuat *garnish* sayuran disarankan untuk digunakan dalam setiap proses belajar mengajar pada materi membuat *garnish* sayuran, karena media pembelajaran sangat membantu guru dalam menerangkan materi pelajaran dan siswa menjadi mudah untuk memahami materi. Siswa mendapatkan gambaran

pada materi membuat *garnish* sayuran dan mendapatkan nilai yang maksimal dari media video pembelajaran yang telah digunakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI. UPI.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Miftahul Huda. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, Deni Kurniawan & Cipi Riyana. (2012). *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugihartono, dkk (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2015). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wiwi Rusmini. (2013). *Boga Dasar 2 Persiapan Dasar Masakan Indonesia (Bahan Ajar Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Tata Boga)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.