

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS PADA MATA PELAJARAN KUE INDONESIA DI SMK N 4 YOGYAKARTA**

### ***THE DEVELOPMENT OF STOP MOTION ANIMATED VIDEO INSTRUCTIONAL MEDIA IN MAKING CAKES FROM RICE FLOUR IN INDONESIAN CAKE LESSONS AT SMK N 4 YOGYAKARTA***

Oleh : Zanderiyani Sabrinatami, Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta.

Email : [zanderiyani.sabrinatami@gmail.com](mailto:zanderiyani.sabrinatami@gmail.com)

Dosen : Wika Rinawati, M.Pd.

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video animasi *stop motion*; 2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran animasi *stop motion* pada kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan model 4D. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, angket/kuesioner dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan video animasi *stop motion* melalui tahap 4D. Tahap *define* dengan melakukan studi dokumen dan wawancara. Tahap *design* dengan melakukan perancangan hingga tahap pembuatan media. Tahap *develop* untuk mengetahui penilaian kelayakan berdasarkan ahli materi, ahli media, dan siswa. Tahap *disseminate* dengan pengunggahan video ke youtube channel Pendidikan Teknik Boga UNY dan dalam bentuk kepingan CD/DVD untuk guru (2) Kelayakan video berdasarkan penilaian dari 2 ahli materi dengan presentase yaitu 78% dengan kategori sangat layak, 2 ahli media dengan presentase yaitu 93% dengan kategori sangat layak, uji coba terbatas siswa dengan presentase 85% dengan kategori sangat layak dan uji kelayakan siswa dengan presentase yaitu 85% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci : Video *Stop Motion*, Kue Indonesia

#### **Abstract**

*The aims of this research are: 1) developing instructional media for the competence of Indonesian baking cake from rice flour by using stop motion animated video, which is feasible to be applied as instructional media; 2) knowing the feasibility of stop motion video instructional media on the competence of Indonesian baking cake from rice flour based on the assessment of material experts, media experts and students. This is research and development (R & D) with 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The data collection techniques are interviews, questionnaires and document studies. The results showed that: (1) Development of stop motion animated video through 4D stage. The define stage determine the goals by conducting document studies and interviews. The design stage is done by planning and making the media. The developmental stage need to know the feasibility assessment based on material experts, media experts, and students. The disseminate stage is done by uploading the video to youtube channel of Culinary Technical Education UNY with url [https://youtu.be/B7eXphzVu\\_0](https://youtu.be/B7eXphzVu_0) and <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> and in the form of CD / DVD fragments for the teachers (2) The video eligibility based on the assessment of 2 material experts with a percentage of 78% with very decent category, 2 media experts with a percentage of 93% with very decent category, limited trial students with 85% percentage with very decent category and the feasibility test of students with a percentage of 85% with very decent category.*

Keywords : *Stop Motion Video, Indonesian Cake*

## PENDAHULUAN

Persaingan pada era globalisasi menciptakan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Dalam laporan Global Human Capital Report 2017 yang dilansir oleh World Economic Forum (WEF) mengkaji kualitas sumber daya manusia di 130 negara. Indonesia dalam daftar tersebut menempati peringkat 65 dari 130 negara. Ini artinya Indonesia berada di tengah-tengah peringkat dunia (<https://www.goodnewsfromindonesia.id>). Hal yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan.

Memasuki abad ke 21, pendidikan tidak hanya bersifat regional, tetapi sudah berkembang sampai pada tingkat global. Penggunaan teknologi di dalam kelas seperti komputer, LCD, televisi, jaringan komputer, OHP, dan video sangat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi dalam kelas. Guru abad ke-21 merupakan guru yang kreatif dan dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer dalam proses belajar mengajar (Rusman,2013). Pengembangan proses pembelajaran melalui berbagai inovasi dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif atau dapat mencapai sasaran secara optimal (Sukoco et al, 2014)

Abad ke 21 merupakan suatu era dengan tuntutan yang sangat rumit dan menantang. Kurikulum 2013 merupakan hasil perubahan dari penyempurnaan kurikulum mulai dari kurikulum 1975 hingga Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan (KTSP). Penyempurnaan kurikulum merupakan salah satu bukti bahwa kualitas pendidikan masih rendah dan belum optimal. Tuntutan kurikulum 2013 menghendaki agar siswa dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya.

Tuntutan Kurikulum 2013 menjadikan guru harus siap dalam segala perubahan guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Salah satu kendala yang dialami guru adalah kurangnya persiapan guru dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Tuntutan kurikulum 2013 mengharuskan proses pembelajaran melibatkan penggunaan teknologi yang tinggi. Namun tidak semua guru cakap terhadap teknologi, sehingga menghambat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu (Hujair AH Sanaky,2013). Media adalah perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk,2003). Menurut (Rusman dkk,2012), media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Video pembelajaran merupakan suatu media atau alat bantu yang mengandung unsur audio dan visual yang berisi materi atau pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Video memiliki kemampuan memanipulasi waktu baik

memperpendek maupun memperpanjang suatu proses. Semua peristiwa bisa tetap tersaji dalam urutan kejadian namun segmen yang tidak perlu digambarkan bisa diedit atau dihilangkan apabila tidak diperlukan. Video dapat menyajikan suatu peristiwa yang sangat kecil dan sangat dekat dan sesuatu yang besar dan jauh untuk di amati (Pujiriyanto,2012). Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah video animasi *stop motion*.

Video animasi *stop motion* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Animasi dari Roby Angler yang dikutip oleh (Gotot Prakosa,2010) menjelaskan bahwa kata *animation* berasal dari bahasa latin “Anima”, yang berarti jiwa atau nafas yang sangat vital. Animasi sering diartikan sebagai ‘menghidupkan’ dari sesuatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. Objek bisa bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan (Iwan Binanto:2010).

Video *stop motion* ini dibuat menggunakan *adobe premiere*, *adobe illustrator*, dan *adobe after effect*. Animasi *stop motion* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dari siswa, sehingga materi yang disampaikan melalui video animasi *stop motion* dapat diterima secara maksimal. Video *stop motion* ini dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat mempersingkat atau memperpanjang waktu tampilan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta merupakan Sekolah menengah kejuruan dengan bidang pariwisata dengan beberapa bidang keahlian yaitu Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan, Tata Busana, Tata Kecantikan, Jasaboga dan Patiseri. Sekolah menengah kejuruan dengan bidang pariwisata termasuk sekolah kejuruan yang banyak diminati oleh kalangan siswa yang ingin melanjutkan pendidikan ke SMK. Program keahlian jasaboga dan patiseri mendidik siswa untuk dapat menghasilkan produk-produk makanan maupun minuman yang menunjang dalam industri pariwisata. Program keahlian patiseri memiliki banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu mata pelajaran kue indonesia.

Mata pelajaran kue Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari oleh siswa SMK yang mengambil konsentrasi bidang keahlian patiseri untuk mempelajari berbagai macam kue-kue yang ada di Indonesia, baik dari segi bahan utama, karakteristik bahan, penyimpanan, pengolahan, hingga pengemasan. Mata pelajaran kue Indonesia terdiri dari kelas teori dan praktik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2018 pada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta, salah satu masalah yang terjadi pada siswa adalah kurangnya motivasi belajar seperti kurangnya konsentrasi, semangat belajar, dan perhatian siswa siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran kue Indonesia. Guru akan menjelaskan secara detail pada pembelajaran teori mengenai landasan teori dan resep-resep yang akan digunakan untuk

praktikum. Namun tidak dipungkiri jika beberapa siswa tidak memperhatikan dengan baik materi ataupun penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa mengerjakan pekerjaan lain diluar mata pelajaran kue Indonesia, siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, dan kurangnya semangat belajar dalam mengikuti mata pelajaran kue Indonesia.

Segala permasalahan dalam pembelajaran teori inilah yang menyebabkan kompetensi siswa pada kelas praktik menjadi kurang maksimal, hingga akhirnya seringkali terjadi kesalahan pada saat praktik karena kurangnya pemahaman materi yang disampaikan pada saat pembelajaran teori.

Sebuah media pembelajaran diharapkan mampu membantu dalam pembelajaran kue Indonesia sehingga siswa dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran yang cukup menarik antusias siswa adalah media video. Video pembelajaran digunakan sebagai sumber informasi yang dapat membangun persepsi siswa sebelum praktik. Video pembelajaran yang ada kerap kali kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik dan kurang jelas dengan kualitas suara yang kurang bagus. Sehingga membuat siswa merasa bosan ketika menonton video tersebut. Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran

dengan mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta”.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video animasi *stop motion*, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa pada video animasi *stop motion*. Sehingga nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Sugiyono,2015). Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikutip dalam (Endang Mulyatiningsih,2011) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*).

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan dengan menggunakan 4D antara lain *Define* (Pendefinisian) dengan tahap analisis kurikulum dan analisis materi, analisis karakteristik peserta

didik, merumuskan tujuan, *Design* (Perancangan) dengan membuat storyboards dan skrip, memproduksi video dan audio, menyiapkan komponen pendukung, *Develop* (Pengembangan) dengan tahap validasi kepada ahli dan uji coba kepada sasaran yang sesungguhnya (siswa), *Disseminate* (Penyebarluasan) dengan pengunggahan video pembelajaran ke youtube channel Pendidikan Teknik Boga UNY dan dalam bentuk CD/DVD yang diberikan kepada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

### Desain Uji Coba

Tahap desain uji coba dilakukan dengan validasi kepada 2 ahli media dan 2 ahli materi, uji coba terbatas dan uji kelayakan kepada siswa.

### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik atau metode yang *digunakan* untuk pengambilan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* adalah wawancara, angket/kuesioner dan studi dokumen. wawancara digunakan untuk melihat kebutuhan apa yang sedang dibutuhkan. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui responden para ahli dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Studi dokumen digunakan untuk mengumpulkan informasi dari dokumen-dokumen.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Prosedur penelitian dengan model 4D yaitu:

#### 1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* didapatkan hasil analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakteristik siswa dari studi dokumen dan wawancara terhadap guru mata pelajaran kue Indonesia.

#### 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* dilakukan pembuatan storyboard dan skrip untuk proses pengambilan gambar dan suara, memproduksi video dan audio dan menyiapkan komponen pendukung (proses editing).

Tabel 1. Desain Media Pembelajaran Video

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk fisik	Berupa soft file dengan format MP4 dengan ukuran file 151 MB dan 148 MB
2	Materi	Kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
3	Bahasa	Bahasa Indonesia
5	Bagian	Pembukaan : Cover dan pengantar Isi : materi, kunci keberhasilan, teknik pembuatan, kriteria hasil Penutup : Soal dan <i>credit title</i>
6	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas secara mandiri

#### 2. *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan dengan validasi kepada 2 ahli media yaitu Wika Rinawati, M.Pd dan Dr.Zulfi Hendri, M.Sn, 2 ahli materi yaitu Dr.Marwanti, M.Pd dan Dewantari Trisnamurti, M.Pd , uji coba terbatas kepada siswa kelas XI Patiseri 2 dan uji kelayakan kepada siswa kelas XI Patiseri 1 di SMK N 4 Yogyakarta.

### 3. Disseminate (Penyebarnya)

Penyebarnya dilakukan dengan pengunggahan video pembelajaran ke dalam youtube channel yang dimiliki oleh Pendidikan Teknik Boga UNY dengan url [https://youtu.be/B7eXphzVu\\_0](https://youtu.be/B7eXphzVu_0) untuk video kue kembang goyang dan <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> untuk video kue mangkuk serta dalam bentuk kepingan CD/DVD yang diberikan kepada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta .

## B. Hasil Uji Coba Produk

### 1. Validasi Produk kepada ahli materi

Validasi dilakukan kepada 2 ahli materi dengan hasil validasi yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	Skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	101	128	79	Sangat Layak
Aspek Manfaat	77	96	80	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	101	128	79	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	36	48	75	Layak
Jumlah			313	
Rata-Rata			78	Sangat Layak

Dari keempat aspek yang ada maka diperoleh rata-rata hasil akhir yaitu 78% dengan kategori sangat layak.

### 2. Validasi produk kepada ahli media

Validasi dilakukan kepada 2 ahli media dengan hasil validasi yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	Skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Tujuan	73	80	91	Sangat Layak
Aspek Visual	118	128	92	Sangat Layak
Aspek Audio	76	80	95	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	58	64	91	Sangat Layak
Aspek Manfaat	121	128	95	
Jumlah			464	
Rata-Rata			93	Sangat Layak

Dari kelima aspek yang ada maka diperoleh rata-rata hasil akhir yaitu 93% dengan kategori sangat layak.

### 2. Uji Coba Terbatas kepada Pengguna

Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah 15 siswa kelas XI Patiseri 2 di SMK N 4 Yogyakarta.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Terbatas

Aspek Penilaian	Total hasil Skor	total Skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	817	960	85	Sangat Layak
Aspek Manfaat	506	600	84	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	498	600	83	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	210	240	88	Sangat Layak
Aspek Visual	743	840	88	Sangat Layak
Aspek Audio	499	600	83	Sangat Layak
Hasil Akhir			85	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua video maka diperoleh hasil akhir yaitu 85% dengan kategori sangat layak.

### 3. Uji Kelayakan Skala Besar

Uji kelayakan skala besar dilakukan kepada kelompok besar berjumlah 32 siswa kelas XI Patiseri 1 di SMK N 4 Yogyakarta.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Uji Kelayakan

Aspek Penilaian	Tota l hasil Skor	Tota l Skor Max	Presen tase (%)	Tingkat Kelayak an
Aspek Materi	1723	2048	84	Sangat Layak
Aspek Manfaat	1094	1280	85	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	1080	1280	84	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	433	512	85	Sangat Layak
Aspek Visual	1540	1792	86	Sangat Layak
Aspek Audio	1104	1280	86	Sangat Layak
Hasil Akhir			85	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua video maka diperoleh hasil akhir yaitu 85% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba kelayakan produk maka dapat disimpulkan bahwa kedua video pembelajaran berbentuk animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kue Indonesia di SMK N 4

### Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan adalah video pembelajaran animasi *stop motion* pembuatan kue kembang goyang dan kue mangkuk. Berikut merupakan kajian produk akhir video kue kembang goyang dan kue

mangkuk berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan siswa.

#### a. Video Kue Kembang Goyang

Pada video kue kembang goyang terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian pembukaan, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian pembukaan video berupa ucapan selamat datang dengan disertai teks keterangan mengenai mata pelajaran, kompetensi dasar dan sub kompetensi. Sub kompetensi pada video kue kembang goyang telah direvisi sesuai dengan saran ahli materi yaitu disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Sub kompetensi pada video kue kembang goyang yang belum direvisi antara lain membuat talam hijau pandan gula merah, kue lapis beras, nagasari, kue apem tapai kukus/kue mangkuk direvisi menjadi membuat kue kembang goyang, kue lapis beras, kue cucur, kue apem tapai kukus/kue mangkuk. Selanjutnya ahli materi memberikan saran untuk menambahkan filosofi kue kembang goyang. Penambahan filosofi kue kembang goyang bertujuan agar dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa.

Pada bagian inti video kue kembang goyang terdiri dari materi tepung beras, kunci keberhasilan dan proses pembuatan kue kembang goyang. Materi tepung beras diperoleh dari handout yang digunakan di SMK N 4 Yogyakarta. Materi tepung beras meliputi pengertian tepung beras, karakteristik tepung beras, dan cara penyimpanan tepung beras. Proses pembuatan kue kembang goyang meliputi pengenalan bahan, alat dan cara pembuatannya. Resep yang digunakan peneliti dalam video kue

kembang goyang diperoleh dari resep standar yang digunakan pada saat praktikum mata kuliah kue-kue Indonesia dengan beberapa modifikasi seperti penggunaan santan yang hangat dan pengurangan cairan. Kriteria hasil diperoleh berdasarkan pada hasil akhir dari produk kue kembang goyang yang telah dipraktikkan peneliti.

Bagian penutup video meliputi soal-soal uraian dan credit title. Soal-soal uraian dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai pembahasan yang telah disampaikan di awal video. Durasi pada video kue kembang goyang ini yaitu 04 menit 44 detik.

#### b. Video Kue Mangkuk

Video kue mangkuk terdiri dari 3 bagian utama, yaitu bagian pembukaan, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian pembukaan video terdiri dari ucapan selamat datang disertai dengan teks keterangan mengenai mata pelajaran, kompetensi dasar dan sub kompetensi. Filosofi kue mangkuk diperoleh dari referensi sumber bacaan. Penambahan filosofi kue mangkuk bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa.

Pada bagian inti video kue mangkuk terdiri dari materi tepung beras, kunci keberhasilan dan proses pembuatan kue mangkuk. Materi tepung beras diperoleh dari handout yang digunakan di SMK N 4 Yogyakarta. Materi tepung beras meliputi pengertian tepung beras, karakteristik tepung beras, dan cara penyimpanan tepung beras. Proses pembuatan kue mangkuk meliputi pengenalan bahan, alat dan cara pembuatannya. Resep yang digunakan peneliti dalam pembuatan video kue mangkuk telah melalui beberapa tahap

uji coba sehingga dapat menghasilkan resep yang standar. Kriteria hasil diperoleh berdasarkan pada hasil akhir dari produk kue mangkuk yang telah dipraktikkan peneliti.

Bagian penutup video meliputi soal-soal uraian dan credit title. Soal-soal uraian dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai pembahasan yang telah disampaikan di awal video. Durasi pada video kue mangkuk ini yaitu 05 menit 08 detik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model 4D. Pada tahap *define* dilakukan pengkajian kurikulum 2013 dan wawancara guna menetapkan kompetensi dasar dalam penelitian. Tahap *Design* dilakukan dengan penulisan *storyboard* dan skrip, memproduksi media dan audio, dan menyiapkan komponen pendukung. Tahap *develop* dilakukan dengan validasi produk kepada 2 ahli materi, 2 ahli media, uji coba terbatas kepada 15 siswa dan uji kelayakan kepada 32 siswa. Tahap *dissemination* dilakukan dengan pengunggahan video pembelajaran ke dalam youtube channel Pendidikan Teknik Boga UNY dengan url [https://youtu.be/B7eXphzVu\\_0](https://youtu.be/B7eXphzVu_0) untuk video kue kembang goyang dan <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> untuk video kue mangkuk serta dalam bentuk kepingan CD/DVD yang diberikan kepada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

2. kelayakan produk berdasarkan penilaian 2 ahli materi memperoleh presentase sebesar 78% dengan kategori sangat layak, berdasarkan penilaian 2 ahli media memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak, berdasarkan penilaian siswa skala terbatas memperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak dan berdasarkan penilaian siswa skala besar memperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Perolehan data tersebut menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran video animasi *stop motion* sangat layak digunakan untuk pembelajaran kue Indonesia dengan materi kue berbahan dasar tepung beras.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan serta keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan, pembuatan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pembuatan produk yang dibutuhkan yaitu :

1. Bagi peneliti pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji keefektifan media video animasi *stop motion* guna mengetahui pengaruh penggunaan media yang sedang dikembangkan terhadap pembelajaran kue Indonesia.
2. Pembuatan media video animasi *stop motion* diharapkan tidak hanya pada materi kue berbahan dasar tepung beras, tetapi dapat dikembangkan pada materi-materi yang lain.
3. Penelitian pembuatan media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat terus

ditingkatkan karena dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi *stop motion* layak digunakan sebagai salah satu video pembelajaran yang menarik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta :C.V Andi Offset  
<https://www.goodnewsfromindonesia.id> diakses pada tanggal 21 Juli 2018
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian terapan*. Bandung : Alfabeta
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Prakoso, Gotot. (2010). *Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia)*. Jakarta : Nalar
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung : Alfabeta
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana Cepi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dan Komunikasi*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., et al. (2003). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, et al. (2014). *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22, 215-226.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta