

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN *PUFF PASTRY* DENGAN METODE INGGRIS UNTUK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PRODUK *PASTRY & BAKERY* DI SMK N 4 SURAKARTA

DEVELOPMENT OF VIDEO LEARNING MEDIA FOR MAKING PUFF PASTRY WITH ENGLISH METHOD FOR GRADE XI IN PASTRY & BAKERY PRODUCT CLASS IN SMK N 4 SURAKARTA

Oleh : Ismi Nasya, Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta

Email : inasyaa22@gmail.com

Dosen : Wika Rinawati, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* dengan metode inggris untuk siswa kelas XI pada mata pelajaran Produk *Pastry & Bakery* di SMK N 4 Surakarta. 2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* dengan metode inggris untuk siswa kelas XI pada mata pelajaran Produk *Pastry & Bakery* di SMK N 4 Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan 4D yaitu a) *define* (pendefinisian), b) *design* (perancangan), c) *development* (pengembangan), d) *desseminate* (penyebaran). Penilaian kelayakan media video diperoleh dari validasi para ahli, yaitu: ahli media dengan perolehan presentase kelayakan 100%, ahli materi dengan presentase kelayakan 93,06%, uji coba terbatas kepada 15 siswa memperoleh presentase 89,95% dan penilaian oleh siswa pengguna yaitu 30 siswa kelas XI SMK N 4 Surakarta memperoleh presentase 92,67%. Hasil tersebut menunjukkan media masuk pada kategori sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Media Video, *Puff Pastry*.

Abstract

This study aims to: 1) develop video learning media for making puff pastry with english method for grade XI students in Pastry & Bakery Product class in SMK N 4 Surakarta. 2) find out the suitability of video learning media for making puff pastry with english method for grade XI students in Pastry & Bakery Product class in SMK N 4 Surakarta. This is a research and development (R & D) research using 4D development model; a) define b) design, c) development, d) disseminate. Assessment of the suitability of video learning is obtained from validation by experts, with result: 1. a media expert validates the video learning media 100% suitable, 2. a material expert validates the video learning media 93.06% suitable, limited trial to 15 students obtains a percentage of 89.95% and assessment by 30 students of grade XI SMK N 4 Surakarta obtains a percentage of 92.67%. These results indicate that the media is in a very reasonable category so that it can be used as a learning media.

Keywords: Media Development, Media Video, *Puff Pastry*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik / siswa (Daryanto , 2016:1). Tujuan yang tertuang dalam pengertian pendidikan tersebut menuntut pendidik untuk berusaha

memberikan pemahaman kepada peserta didik sehingga meningkatkan prestasi belajar.

Peningkatan prestasi belajar yang diinginkan erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut Saniky (2013) dalam Ega Rima Wati (2016) pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Sedangkan proses pembelajaran didefinisikan sebagai suatu perpaduan yang terususun rapi meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan

prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Ega Rina Wati, 2016:3). Namun sering kali proses komunikasi dalam pembelajaran menemui hambatan mana kala materi yang ingin disampaikan oleh pengajar (guru) tidak ditangkap dengan baik oleh pembelajar (siswa) sehingga menghasilkan persepsi yang berbeda. Untuk menghindari hal tersebut maka perlu adanya media yang menjembatani proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Suryani dan Agung S (2012) dalam Nunuk Suryani (2018) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran bagi diri siswa.

Berdasarkan pengamatan selama Praktek Pengalaman Lapangan dan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 4 Surakarta, media yang digunakan oleh pendidik terbatas hanya buku dan media presentasi sehingga peserta didik cenderung kurang memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran karena dianggap terlalu monoton. Selain itu media yang ada juga tidak mampu menjelaskan secara rinci langkah kerja yang harus dilakukan siswa, hal ini tidak jarang menyebabkan terjadinya perbedaan penafsiran baik antara pendidik dengan peserta didik atau pun antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya. Terlebih ketika pendidik (guru) menjelaskan mengenai mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif adalah pembelajaran kejuruan yang merupakan kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Biasanya pada

setiap pelajaran produktif sebelum praktik membuat produk, ada teori yang disampaikan oleh guru sebagai bekal siswa dalam melaksanakan praktik. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami cara kerja maupun teknik pengolahan yang harus dilakukan.

Hasil wawancara dengan guru pengampu, salah satu kompetensi dasar yang dianggap sulit dipahami langkah kerjanya adalah pada kompetensi dasar membuat *puff pastry* mata pelajaran Produk *Pastry & Bakery*. *Puff pastry* memiliki langkah kerja yang terbilang rumit karena terdapat beberapa metode memasukkan korsvet antara lain metode inggris, metode perancis dan metode skotlandia. Selain itu ada pula jenis lipatan yang harus dijelaskan secara tepat yaitu lipatan tunggal dan lipatan ganda. *Puff pastry* adalah salah satu produk roti yang paling sulit untuk dibuat. Karena terdiri dari lebih dari 1000 lapisan, lebih banyak daripada dalam adonan danish. Titik kritis pembuatan *puff pastry* terletak pada prosedur pelipatan yang membutuhkan banyak waktu dan perhatian. Seperti halnya produk lainnya, ada banyak versi *puff pastry* yang dikembangkan. Formula dan teknik *rolling*-nya pun juga bervariasi (Wayne Gisslen, 2005:265).

Berdasarkan masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran untuk kompetensi dasar membuat *puff pastry*. Kemudian media yang dianggap paling sesuai untuk digunakan adalah media video. Menurut Cheppy Riyana (2007) 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.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* dengan metode Inggris dan mengetahui kelayakan media video pembelajaran *puff pastry* dengan metode Inggris untuk kelas XI pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* di SMK N 4 Surakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. Penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan (Ridwan Abdullah Sani, 2018:230). Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Ridwan Abdullah Sani, 2018:240).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 4 Surakarta yang beralamat di Jalan Adi Sucipto Nomor 40, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret 2017 – Agustus 2018.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* digunakan apabila sasaran sampel yang diteliti telah memiliki karakteristik tertentu sehingga tidak mungkin diambil sampel lain yang tidak memenuhi karakteristik yang telah ditetapkan (Endang Mulyatiningsih 2011:12).

Berdasarkan kriteria yang sesuai, *sample* yang diambil adalah siswa kelas XI paket keahlian patiseri sebanyak 30 siswa.

Selain itu, subjek penelitian juga terdapat para ahli, yaitu 1 ahli media, 2 ahli materi dan 15 siswa kelas XII SMK N 4 Surakarta untuk uji terbatas.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menggunakan model 4D dengan 4 tahap yaitu *define, design, development and dissemination*. a) *Define*, tahap penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pembelajaran yaitu : 1) Analisis awal, berguna untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. 2) Analisis kebutuhan, berguna untuk menentukan penyelesaian seperti apa yang sesuai dan dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada sesuai dengan kurikulum, silabus dan kompetensi dasar yang berlaku. b) *Design*, merupakan tahap perancangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari beberapa langkah, yaitu : 1) Membuat *story board* yang berisi rencana garis besar isi video. 2) Membuat naskah, naskah dibuat sebagai tulisan yang lebih rinci dari rancangan *story board* terutama pada bagian narasi. 3) Produksi Video, dimulai dengan pengambilan gambar/*shooting* sesuai dengan *script*/naskah yang sudah divalidasi. Kemudian perekaman audio untuk mengisi suara narator. Setelah itu masuk ke tahap *editing* dan *mixing* untuk menggabungkan seluruh komponen menjadi satu video pembelajaran sesuai dengan *story board* yang telah dibuat. c) *Development*, setelah menjadi sebuah video lengkap kemudian dilakukan validasi dan revisi video pembelajaran oleh para ahli. Kemudian video diujikan secara

terbatas kepada kelompok kecil siswa untuk mengetahui kelayakan video tersebut. d) *Desseminate* merupakan tahapan penggunaan produk (Media Video Pembelajaran) yang telah dikembangkan, pada skala yang lebih luas atau ditampilkan kepada kelompok yang lebih besar.

Berikut ini adalah bagan prosedur pengembangan video pembelajaran yang akan dilakukan :



Bagan 1. Pengembangan Media Video Pembelajaran

Teknik Pengambilan Data dan Instrumen

Teknik yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini ada tiga (3) yaitu : 1) Observasi, yaitu pengambilan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Mulyatiningsih, 2012: 26). Kegiatan observasi

kelas ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran Produk *Pastry & Bakery* berlangsung dan melakukan pengumpulan data mengenai ketertarikan dan pengetahuan siswa. 2) Wawancara, wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan (Endang Mulyatiningsih 2011:32). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pembuatan media pembelajan. Wawancara dilakukan secara personal dengan guru dan beberapa siswa. 3) Angket, angket atau kuisisioner adalah instrumen atau alat pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012: 142).

Angket digunakan untuk menilai kelayakan media dari berbagai aspek penilaian. Angket penilaian yang terdiri dari tiga jenis yaitu angket untuk ahli media, ahli materi dan siswa. Instrumen angket dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* dengan 4 skala. Setiap pernyataan dilengkapi dengan alternatif penilaian yaitu 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik) dan 1 (tidak baik).

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif. Data yang diperoleh di analisis secara deskriptif menggunakan rangkaian kalimat-kalimat yang telah dikelompokkan berdasarkan tema-temanya (Endang Mulyatiningsih, 2011:38).

Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai yang diberikan pada instrumen angket harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

Rumus menghitung presentase adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor total : jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden

Skor maksimal : Skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah responden.

Data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan *rating-scale*.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

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

Pedoman tersebut untuk menentukan kriteria kelayakan media video. Media video pembelajaran dikatakan dapat digunakan apabila hasil penilaian dari responden minimal masuk dalam kategori layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Define

Pada tahapan ini yaitu melakukan observasi dalam pembelajaran dikelas XI SMK N 4 Surakarta pada saat mata pelajaran produk *pastry & bakery* dan wawancara terhadap siswa di kelas XI SMK N 4 Surakarta dan Guru pengampu mata pelajaran Produk *Pastry & Bakery*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, didapatkan informasi sebagai berikut : 1) SMK N 4 Surakarta menggunakan kurikulum terbaru yaitu K13 dengan kompetensi dasar antara lain :

membuat bahan pengisi kue, membuat *puff pastry*, membuat kue dari adonan *batter*, membuat kue dari adonan *strudel*, membuat kue dari adonan pie dan membuat kue dari *sugar dough*. 2) Pada saat pembelajaran guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah, dan guru memberikan tugas yang dikerjakan secara berkelompok, setelah itu di presentasikan didepan kelas dengan Proyektor/LCD. 3) Pada saat proses pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang berbicara sendiri, mereka tidak fokus memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. 4) Dalam pembelajaran produk *pastry & bakery* guru sering menemui kesulitan dalam mendiskripsikan langkah kerja dan metode yang digunakan selama pembuatan produk terutama pada kompetensi adsar membuat *puff pastry*. Sehingga dirasa perlu adanya media pembelajaran yang lebih mampu mendiskripsikan sekaligus memberikan contoh gambaran nyata langkah kerja pembuatan produk agar mudah dipahami oleh siswa. 5) Dalam proses pembelajaran siswa mengharapkan ada media yang digunakan lebih bervariasi sehingga tidak membosankan. Dari tahap *define* yang terdiri dari analisis awal dan analisis kebutuhan ini menghasilkan kesimpulan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mendiskripsikan langkah kerja secara nyata agar mudah dipahami siswa. Media yang dianggap paling tepat adalah media video.

Design

Mengolah data dari hasil tahap *define* yang diwujudkan dalam bentuk media video pembelajaran. Tahap design melalui tiga kegiatan yaitu 1) Membuat *Story Board*, *Story board* berisi garis besar tampilan yang akan dibuat pada video

pembelajaran yang meliputi visual, narasi dan musik pengiring. 2) Membuat naskah/*script*, *script* berisi penjabaran lebih rinci rencana produksi video. *Script* berisi *scene*, *shoot type*, visual, narasi dan tulisan keterangan yang akan ditambahkan kedalam video. *Script* dibuat berdasarkan silabus, sehingga video yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan. 3) Produksi video pembelajaran, Proses pertama yaitu pengambilan video *shooting*. Pengambilan video dilakukan menggunakan kamera Panasonic Lumix GH7 dan dengan peralatan pendukung seperti *dollycam*, *tripod*, *stabilizer zhyun* dan *lighting* untuk menunjang proses pengambilan video agar mendapatkan *angle* yang tidak monoton dan pencahayaan yang cukup.

Setelah *shooting* video selesai kemudian dilanjutkan dengan perekaman audio yaitu untuk mengisis suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*. Perekaman audio dengan menggunakan *mic Rode* dengan teknik VO (*voice over*). Setelah video *shooting* dan perekaman audio selesai, kemudian dilakukan penggabungan dari keduanya dalam proses *editing* dan *mixing*.

Tahap *editing* yaitu memilih dari seluruh hasil video pada saat *shooting* dan memotong bagian yang tidak diperlukan. Selanjutnya video digabungkan per-*scene* dan diberi efek yang diperlukan agar terlihat menarik. Setelah proses *editing* selesai kemudian dilakukan penambahan-penambahan seperti tulisan pembuka dan tulisan keterangan. Selanjutnya proses *mixing* dengan menggabungkan video dengan audio baik narasi maupun musik pengiring. Seluruh proses *editing* dan *mixing* dilakukan menggunakan aplikasi

Adobe Premier Pro CC 2017. Video ditampilkan dalam format sajian naratif yang menggunakan suara narator sebagai penyampai keterangan dalam video. Berikut adalah tabel bagian-bagian video :

Tabel 2. Bagian-bagian Video

Bagian	Gambar	Keterangan
Pembukaan		Narator menyampaikan isi dari video pembelajaran dan pengertian <i>puff pastry</i> . Visual menampilkan produk <i>puff pastry</i> dari berbagai sisi.
Persiapan Diri		Narator menyampaikan persiapan yang harus disiapkan sebelum melakukan praktik. Talent memperagakan senada dengan narator.
Persiapan Bahan		Narator menyampaikan bahan dan jumlah bahan yang harus disiapkan.
Persiapan Alat		Narator menyampaikan alat yang disiapkan. Visual menampilkan alat sesuai yang diucapkan narator.
Langkah Kerja / Proses Pembuatan Puff Pastry		Talent memperagakan langkah-langkah pembuatan <i>puff pastry</i> sesuai urutan. Mulai dari mixing, memasukkan korsvet dengan metode Inggris, melipat adonan dengan lipatan tunggal sebanyak dua kali dan lipatan ganda satu kali, dan membentuk <i>puff pastry</i> . Narator menyampaikan proses pembuatan <i>puff pastry</i> sesuai dengan yang diperagakan oleh talent.
Hasil Produk		Visual menayangkan gambar hasil produk <i>puff pastry</i> . Narator menyampaikan kriteria hasil <i>puff pastry</i> yang baik.
Penutup		Video ditutup dengan tugas membuat persiapan praktik sesuai dengan susunan pada video.



Development

Tahap *development* terdiri dari dua kegiatan yaitu validasi dan revisi media.

1) Revisi/perbaiki media video

Tabel 3 dan tabel 4 dibawah ini merupakan rangkuman dari revisi oleh ahli media dan ahli materi selama penelitian. Seluruh saran dan masukan kemudian ditindaklanjuti dengan langkah perbaikan agar video yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan sebagai video pembelajaran.

Tabel 3. Tabel Rangkuman Perbaikan Produk dari Ahli Media

No	Saran dan Masukan	Langkah Perbaikan
1.	Durasi terlalu panjang, banyak adegan yang tidak perlu ditampilkan..	Memotong beberapa adegan yang tidak penting untuk ditampilkan.
2.	Proses pelipatan adonan tidak perlu ditayangkan semua.	Memotong proses pelipatan adonan dan menggantinya dengan keterangan.
3.	Alat dan bahan diberi narasi.	Menambahkan suara narator pada tayangan alat dan bahan.
4.	Keterangan alat dan bahan kurang terlihat. 	Memperbesar keterangan alat dan bahan. 

Tabel 4. Tabel Rangkuman Perbaikan dari Ahli Materi

No	Saran dan Masukan	Langkah Perbaikan
1.	Sebelum menayangkan video didepan peserta didik sebaiknya di bantu dengan penjelasan terlebih dahulu.	Menjelaskan terlebih dahulu mengenai <i>puff pastry</i> kepada siswa sebelum menayangkan video.
2.	Ada penggunaan bahasa yang kurang sesuai, yaitu antonim kata suhu tinggi<>suhu dingin.	Menjelaskan kepada siswa bahwa antonim kata tersebut kurang tepat. Dan diberi tahukan antonim kata yang tepat yaitu tinggi<>rendah, panas<>dingin.

2) Validasi/Uji kelayakan media

Uji kelayakan media dilakukan oleh 1 ahli media, 2 ahli materi, uji terbatas pada siswa dan 30 siswa pengguna media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Media Oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Σ Skor	ΣSkor Max	(%)	Kategori
Suara	24	24	100%	Sangat Layak
Musik	8	8	100%	Sangat Layak
Narasi	12	12	100%	Sangat Layak
Materi	28	28	100%	Sangat Layak
Tulisan	12	12	100%	Sangat Layak
Warna	4	4	100%	Sangat Layak
Penyajian Video	4	4	100%	Sangat Layak
Manfaat	8	8	100%	Sangat Layak
Jumlah			800%	
Rata-rata			100%	Sangat Layak

Uji kelayakan video pembelajaran oleh ahli media berdasarkan keseluruhan aspek penilaian, video pembelajaran mendapatkan presentase kelayakan 100% sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai video pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Kelayakan Media oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	ΣSkor	ΣSkor Max	(%)	Kategori
Aspek Pembelajaran	84	88	95,45%	Sangat Layak
Aspek Materi	71	80	88,75%	Sangat Layak
Aspek Manfaat	38	40	95%	Sangat Layak
Jumlah			279,20%	
Rata-rata			93,06%	Sangat Layak

Uji kelayakan video pembelajaran oleh ahli materi berdasarkan keseluruhan aspek penilaian, video pembelajaran mendapatkan rata-rata presentase kelayakan sebesar 93,06% sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai video pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Media pada Uji

Terbatas

Aspek Penilaian	ΣSkor	ΣSkor Max	(%)	Kategori
Kelengkapan Materi	536	600	89,33%	Sangat Layak
Unsur Suara	157	180	87,14%	Sangat Layak
Penyajian Video	110	120	91,67%	Sangat Layak
Kemanfaatan	220	240	91,67%	Sangat Layak
Jumlah			359,81%	
Rata-rata			89,95%	Sangat Layak

Hasil uji terbatas video pembelajaran kepada siswa berdasarkan keseluruhan aspek video pembelajaran mendapatkan rata-rata presentase kelayakan sebesar 89,95% sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai video pembelajaran.

Desseminate

Tahap Penyebaran (*Desseminate*) ini merupakan tahapan penggunaan produk (media video) yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan hasil uji coba terbatas.

Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Media oleh Siswa

Pengguna

Aspek Penilaian	ΣSkor	ΣSkor Max	(%)	Kategori
Kelengkapan Materi	1116	1200	93.00%	Sangat Layak
Unsur Suara	775	840	92,26%	Sangat Layak
Penyajian Video	224	240	93,33%	Sangat Layak
Kemanfaatan	442	480	92,08%	Sangat Layak
Jumlah			370,67%	
Rata-rata			92,67%	Sangat Layak

Hasil penilaian siswa kelas XI paket keahlian patiseri SMK N 4 Surakarta pada tabel diatas menunjukkan rata-rata presentase kelayakan sebesar 92,67%, sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai video pembelajaran.

Penyebarluasan juga dilakukan dengan mengunggah video ke situs *youtube* agar video dapat di lihat oleh berbagai kalangan yang

membutuhkan dengan mengakses link <https://youtu.be/BS557i2H4Sk>.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tahap pertama adalah *define*, melalui tahap *define* peneliti memperoleh informasi mengenai produk yang dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Wawancara kepada guru dan siswa menunjukkan bahwa SMK Negeri 4 Surakarta memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan video pembelajaran karena sudah tersedia terdapat LCD proyektor, namun karena keterbatasan waktu dan biaya, video pembelajaran belum pernah dikembangkan oleh guru dan belum ada di sekolah.

Tahap *design* dimulai dengan persiapan materi untuk dibuat *story board* dan *script* video. Pembuatan *script* video mengacu pada pengembangan naskah video pembelajaran yang disampaikan oleh Daryanto (2016:121). Setelah keduanya disetujui oleh ahli media dan ahli materi kemudian masuk pada tahap produksi video.

Pembuatan video yang dilakukan pada tahap ini sangat rumit karena membutuhkan persiapan panjang baik dari persiapan diri, alat, bahan dan tempat yang akan digunakan. Proses *shooting* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengambil setiap *scene* pada video, mengulanginya hingga hasilnya dirasa baik. Setelah tahap *shooting* selesai selanjutnya yaitu perekaman audio. Perekaman audio memerlukan tempat yang sepi agar suara narator tidak terganggu dengan suara lain. Setelah itu tahap selanjutnya adalah *editing* dan *mixing* yang dilakukan cukup lama karena banyaknya *scene* dan gambar yang harus dipilih dan kemudian

digabungkan. Proses pengeditan dilakukan berulang-kali hingga dihasilkan video yang diinginkan baik sesuai isi maupun durasi.

Development merupakan tahap utama pada pengembangan produk. Video yang sudah jadi kemudian di validasi dan direvisi. Saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media sangat berguna bagi perbaikan produk sehingga produk yang dibuat hasilnya sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak digunakan.

Saran yang disampaikan oleh para ahli antara lain adalah untuk memotong durasi video, durasi video semula 16 menit dianggap terlalu lama dan tidak sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Cheppy Riyana (2007:11) bahwa video pembelajaran yang optimal pada durasi 15 menit. Saran berikutnya yaitu untuk memberikan narasi pada bagian persiapan alat dan bahan, hal ini dilakukan agar video seimbang dari awal sampai akhir menampilkan video dengan narasi, sesuai dengan format sajian video yang digunakan yaitu naratif. Saran terakhir adalah untuk memperbesar keterangan alat dan bahan karena kurang terlihat.

Kemudian proses penilaian produk dilakukan setelah video melalui tahap revisi dan perbaikan. Dari keseluruhan responden baik ahli materi, ahli media, maupun siswa tidak ada satupun yang memberi skor 1 atau sangat tidak layak, sebagian kecil memberi nilai kurang layak, dan skor yang paling banyak diberikan adalah 4 yaitu sangat layak. Dari penilaian ahli materi, ahli media dan uji terbatas kepada siswa kelas XII paket keahlian patiseri SMK N 4 Surakarta pada video pembelajaran pembuatan *puff pastry* dapat diartikan bahwa video yang dikembangkan dinilai

sangat layak digunakan sebagai sumber belajar/alternatif media pembelajaran. Sehingga diharapkan media video pembelajaran ini mampu membantu proses pembelajaran baik kelompok maupun individu untuk lebih memahami materi dan meningkatkan kompetensi siswa sejalan dengan penelitian mengenai video pembelajaran sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rira Zahrotul (2017:119) yang menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan bantuan video dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan kompetensi siswa dalam praktik pembuatan suatu produk.

Tahap *disseminate* merupakan tahap terakhir yaitu penyebarluasan produk kepada sasaran penelitian yaitu siswa kelas XI SMK N 4 Surakarta. Hasil penilaian 30 siswa tidak berbeda dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan hasil uji coba terbatas, video pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penyebarluasan produk juga dilakukan dengan mengunggah video pembelajaran ke situs youtube agar bisa diakses oleh semua kalangan yang membutuhkan melalui *link* <https://youtu.be/BS557i2H4Sk>.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media video pembelajaran “Pembuatan *Puff Pastry*” melalui beberapa tahap antara lain : a) *define* dengan melakukan analisis awal dan analisis kebutuhan. b) *design* yaitu membuat *story board* dan *script/naskah* kemudian revisi dan validasi. c) *development* yaitu produksi video, audio, *editing* dan *mixing* yang kemudian menghasilkan sebuah video pembelajaran. Video pembelajaran yang sudah ada di revisi dan di

validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum selanjutnya di uji secara terbatas kepada siswa kelas XII paket keahlian patiseri SMK N 4 Surakarta. Tahap terakhir adalah d) *disseminate* yaitu penyebarluasan media pembelajaran kepada sasaran yaitu siswa kelas XI paket keahlian patiseri SMK N 4 Surakarta dan melalui *chanel youtube* dengan yang dapat diakses pada <https://youtu.be/BS557i2H4Sk>.

Hasil uji kelayakan video pembelajaran “Pembuatan *Puff Pastry*” oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 100% sehingga masuk dalam kategori sangat layak, oleh ahli materi mendapatkan presentase rata-rata sebesar 93,06% sehingga masuk dalam kriteria sangat layak. Hasil uji terbatas pada 15 siswa kelas XII paket keahlian patiseri SMK N 4 Surakarta mendapatkan presentase rata-rata 89,95% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Dan hasil uji kelayakan pada sasaran penelitian yaitu siswa kelas XI paket keahlian patiseri SMK N 4 Surakarta sebanyak 30 siswa mendapatkan presentase sebesar 92,67% dan masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Pembuatan media pembelajaran ini masih memiliki beberapa kelemahan. Maka untuk memaksimalkan media, pembuat menyampaikan saran sebagai berikut : 1) Media pembelajaran video pembuatan *puff pastry* ini hanya menampilkan satu jenis metode pemasukan lemak yaitu metode inggris, sebaiknya guru

menambahkan penjelasan mengenai metode pemasukan lemak yang lain seperti metode Prancis dan metode skotlandia. 2) Ketika menayangkan video pembelajaran ini sebaiknya dalam kondisi ruangan yang tidak terlalu terang agar dapat terlihat dengan jelas. 3) Ketika menayangkan video ini didalam kelas untuk siswa dalam jumlah banyak sebaiknya menggunakan *speaker* agar suara narator terdengar jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan (Bidang Pendidikan dan Teknik)*. Yogyakarta : UNY Press
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nunuk Suryani dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PR Remaja Rosdakarya
- Ridwan Abdullah Sani dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang : Tira Smart.
- Rira Zahrotul, M. 2017. *Peningkatan Kompetensi Membuat Kue Dari Sagu Dengan Bantuan Video Pada Siswa Kelas XI SMK N 6 Yogyakarta*. Tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wayne Gisslen. 2005. *Professional Baking Forth Edition*. New Jersey : John Wiley & Sons.Inc