

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BUMBU DAN REMPAH
PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL**

Febria Demayanti ^{1*}, Sunaryo Soenarto ²

¹SMK N 1 Bandar Lampung

²Universitas Negeri Yogyakarta

¹ Jl. Pulau Morotai No.33, Jagabaya III, Sukarame, Lampung 35122, Indonesia

²Jl. Colombo No. 1, Depok, Sleman 55281, Yogyakarta, Indonesia

* Corresponding Author. Email: ulyarthanugraha@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan materi video yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK Jurusan Tata Boga secara umum, dan secara khusus untuk SMK Ma'Arif 2 Sleman. Materi video lebih menekankan pada pengenalan bumbu dan rempah kontinental (*continental spice*) pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental; (2) mendokumentasikan beberapa bumbu dan rempah kontinental (*continental spice*) secara detail, meliputi: bentuk, sifat, karakter dan kegunaan bahan tersebut; (3) mengetahui manfaat penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan ini merujuk 3 langkah yang dikembangkan antara lain: (a) praproduksi; (b) produksi; dan (c) pascaproduksi. Uji coba program video dilakukan 2 tahap yaitu skala kecil dan besar. Produk video yang telah direvisi digunakan untuk pembelajaran PMK. Subjek tes sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media video untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis menggunakan deskriptif. Validasi ahli materi dan ahli media hasilnya layak digunakan. Penilaian siswa tentang media video pembelajaran bumbu dan rempah kontinental rata-rata siswa memberi tanggapan "sangat layak" serta terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan program video pembelajaran.

Kata kunci: *video pembelajaran, bumbu dan rempah kontinental, hasil belajar*

**DEVELOPING A VIDEO FOR THE LEARNING OF INGREDIENTS AND SPICES IN
THE SUBJECT OF CONTINENTAL CUISINE PROCESSING**

Abstract

This study aims to: (1) produce video materials appropriate to be used as learning media for students of Gastronomy in the vocational high school in general and in SMK Ma'arif 2 Sleman in particular; the video materials emphasize the introduction to continental ingredients and spices in the subject of Continental Cuisine Processing; (2) document several continental ingredients and spices in detail including their forms, nature, characters, and uses; and (3) investigate the benefits of the use of the learning video to improve students' learning achievement. This was a research and development pouting 3 to the steps developed i.e.: (a) preproduction, (b) production, and (c) post-production. Video program testing is done in 2 to the steps; large & small scale. Revised video products are used for PMK learning. Tes subjects before and after learning using video media to the know the improvement of learning outcomes. The data were collected by interview technique, observation, and questioner. The analysis techniques were use descriptive. The results of the validation by the materials and media experts of the results is feasible to be used. The students' assessment of the video for the learning of continental ingredients and spices show very appropriate responses on the average and there is an increase on the learning outcome after using the learning video program.

Keywords: *learning video, continental ingredients and spices, learning achievement*

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v5i1.14028>

Pendahuluan

Pengembangan kurikulum, materi dan inovasi pembelajaran serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan terus dilakukan, baik oleh pemerintah maupun *stakeholders* lainnya selaku mitra dari pemerintah. Untuk memenuhi tuntutan dunia pendidikan secara kualitatif guru sebagai panutan diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif, mendorong belajar siswa secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun di dalam kelas. Menurut Hamalik (2003, p. 54) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam peningkatan proses pembelajaran dapat melalui penyediaan media pembelajaran yang baru dan interaktif, serta penyajian contoh dan demonstrasi produk secara langsung, selain proses tatap muka di kelas (Jumali, Surtikanti, Aly, & Sundari, 2008, p. 85).

Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (2012, p. 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pelajaran, sehingga terjadi interaksi edukatif berupa: perhatian, minat, pikiran, perasaan, dan juga menarik perhatian siswa agar selalu fokus dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Tidak bisa dipungkiri keberadaan media mutlak diperlukan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu memudahkan proses belajar mengajar dan menyampaikan pesan serta isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ma'arif 2 Sleman beralamatkan di Jalan Turi Kilometer 1, Merdikorejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa

Yogyakarta. SMK Ma'arif 2 Sleman adalah sekolah menengah kejuruan swasta yang dikelola oleh Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini memiliki 3 program studi yaitu otomotif, tata busana, dan tata boga. Sekolah didukung dengan tenaga pengajar yang terdiri dari 32 guru, dan 7 karyawan. Sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar mengajar terdiri dari ruang kelas, ruang praktik, ruang guru, ruang kepala sekolah dan fasilitas pendukung lainnya seperti toilet, UKS, perpustakaan, ruang BK, laboratorium, ruang OSIS, koperasi, musholla, 1 ruang pratek boga, 2 ruang praktik busana, bengkel otomotif 1 mini garment serta lapangan upacara.

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan dan observasi di SMK Ma'Arif 2 Sleman, nampak para siswa kurang memahami dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pengolahan makanan kontinental. Proses belajar mengajar pengolahan makanan kontinental masih sepenuhnya dengan bimbingan guru, misalnya: guru menjelaskan tahap demi tahap proses pembuatan, pengolahan dan penyajian. Bila tidak dibimbing oleh guru, siswa sering kali tidak melakukan semua tahapan proses pengolahan makanan yang harus dilakukan, atau salah dalam menentukan potongan sayuran yang digunakan, kecuali bagi mereka (siswa) yang dapat dengan cepat memahami materi yang diajarkan. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada buku teks, buku referensi, *power point* yang tidak mampu secara maksimal menarik perhatian siswa. Minat dan perhatian siswa yang rendah terlihat dari hasil ulangan ujian tengah semester yang rata-rata masih di bawah KKM yaitu rata-rata kelas memperoleh 58. Prestasi belajar siswa yang rendah menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Keberhasilan peserta didik menempuh setiap bidang mata pelajaran merupakan bekal mewujudkan keahlian

yang dimiliki. Pemahaman akan kompetensi mengenal dan mengolah, kemudian menyajikan bahan makanan kontinental menjadi hal yang perlu diperhatikan guna tercapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan peserta didik memahami isi, maksud dan pesan yang diberikan oleh pelajaran tersebut. Jelas dikatakan bahwa kesiapan perangkat pembelajaran, baik pembelajaran adaptif maupun produktif harus benar-benar dilakukan oleh guru, sehingga peserta didik akan lebih paham dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan tersebut, guru menggunakan metodologi pengajaran dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan model atau metode pembelajaran dan media bantu. Media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, dan media berbasis komputer dan lainnya (Bloom, 2003, p. 12).

Inovasi yang sekarang mulai berkembang dilingkungan lembaga pendidikan adalah pemanfaatan komputer dengan menggunakan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan media dengan bantuan komputer dengan fasilitas internet yang selama ini dikembangkan di beberapa sekolah kurang terorganisasi dengan baik, sehingga efektivitas, efisiensi penggunaan media kurang maksimal diterapkan (Kusumaningrum & Marpanaji, 2014, p. 30).

Media pembelajaran banyak macamnya, tentunya tidak digunakan sekaligus. Untuk itu perlu dipilih secara cermat, media mana yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ada beberapa kriteria dan langkah yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Kriteria yang dimaksud yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana pendukung, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, kemampuan orang yang menggunakannya

dan waktu yang tersedia. Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan, karena dengan perkembangan zaman maka pembelajaran yang lebih menarik dapat dilaksanakan. Media pembelajaran menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT, 1977, p. 3) mengungkapkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar siswa. Sedangkan menurut pernyataan Ramiszowki mengungkapkan: "*media at the carriers on messages, from some transmitting source which may be a human being or inanimate object, to the receiver of the message (which in our case is the learner)*" (Anonym, 2007, p. 11). Penggunaan media dalam pembelajaran (pembelajaran bermedia) dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Bretz (Sadiman & Raharjo, 2006, p. 2) mengidentifikasi ciri utama media pembelajaran adalah: (a) suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*); (b) visual, terdiri atas gambar, garis, dan simbol, merupakan satu kontinum dari bentuk yang ditangkap oleh indra penglihatan (mata); (c) gerak. Melalui media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Ngure, Begi, Kimani, & Mweru (2017, p. 2) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah benda tiga dimensi, misal *real*, spesimen, model, kotak televisi dan ponsel, audio visual, proyektor, desain grafis, peta *template*, papan kapur, peralatan media. Media pembelajaran merupakan alat berupa benda tiga dimensi yang dapat dijumpai pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru (sumber informasi) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa pada saat proses belajar mengajar sehingga apa yang

ingin disampaikan pengajar dapat tercapai sesuai dengan tujuan mempelajari yang sudah direncanakan.

Riyana (2007, p. 6) menjelaskan bahwa media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk: (1) memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur; (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Arsyad (2004, p. 48) menyampaikan bahwa penggunaan video pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran bertujuan untuk: (1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalistik; (2) mengatasi berbagai keterbatasan waktu, ruang dan daya indra siswa; (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti: (a) meningkatkan motivasi dan juga gairah belajar para siswa untuk dapat menguasai materi ajar dengan baik; (b) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya, terutama yang berbasis ICT; (c) memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih bermakna dengan tayangan-tayangan yang jelas dan menarik perhatian siswa; (d) memungkinkan para siswa untuk melakukan peniruan (*modeling*) sesuai dengan isi tayangan yang terdapat dalam video.

Karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut Riyana (2007, p. 7) adalah: (1) video mampu membesarkan objek yang kecil, terlalu kecil bahkan yang tidak dapat dilihat secara kasat mata atau dengan mata telanjang; (2) dengan teknik *editing* objek yang dihasilkan dari pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*); (3) video mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terdapat pada masa lampau dapat dimanipulasi dengan masa sekarang; (4) video mampu membuat objek menjadi *Still Picture* artinya gambar atau objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam ke-

adaan diam; (4) daya tarik yang luar biasa dari video adalah mampu mempertahankan perhatian siswa/*audience* melihat video dengan baik, dibandingkan dengan mendengarkan saja (hanya mampu bertahan + 25-30 menit); (5) video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual (*immediacy*) atau kekinian.

Karakteristik media video pembelajaran menurut Arsyad (2011, pp. 37-52) adalah: (a) dapat disimpan dan digunakan berulang kali; (b) harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan; (c) pengoperasiannya relatif mudah; (d) dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain. Berdasarkan karakteristik media video pembelajaran di atas, disimpulkan karakteristik media video pembelajaran adalah: (1) dapat menyajikan peristiwa atau proses pengerjaan di tempat lain; (2) dapat digunakan secara berulang-ulang; (3) ditayangkan melalui televisi atau *media player*; (4) mampu mempertahankan perhatian siswa; (5) dapat digunakan secara klasikal atau individual; (6) pesan yang panjang dapat dibuat secara singkat; dan (7) menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru. Walker & Hess (Arsyad, 2004, pp. 219-220) menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media untuk pembelajaran harus melihat kriteria: (1) kualitas isi dan tujuan yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/ perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa; (2) kualitas instruksional atau pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi siswa, dan dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya; (3) kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, mudah digunakan kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban,

kualitas pengelolaan programnya dan kualitas dokumentasi.

Kualitas suatu media memang perlu dipertimbangkan agar media yang dikembangkan mampu memberikan efek positif terhadap penggunanya. Kualitas isi dan tujuan, pembelajaran, dan kualitas teknis menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan memiliki kualitas baik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka untuk menilai kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari dua aspek, yakni aspek materi dan aspek media. Aspek materi terdiri dari empat indikator yaitu: ketepatan materi, keluasan, kejelasan, dan kemenarikan. Sedangkan aspek media terdiri dari dua indikator, yaitu kualitas isi media dan kualitas teknis. Oleh karena itu, kelayakan media video pembelajaran bumbu dan rempah kontinental pada mata pelajaran pengolahan makan kontinental akan dilihat berdasarkan dua aspek tersebut.

Penyampaian materi melalui media video dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum, tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga peserta didik akan lebih mudah melakukan apa yang dilihat dalam video dari pada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar. Diharapkan para siswa dapat menguasai pengetahuan bumbu dan rempah makanan kontinental, baik jenis, bahan, sumber, cara penyimpanan, cara pengolahan dan keterampilan dalam melaksanakan pengolahan dan penggunaan bumbu dan rempah makanan kontinental tersebut secara cermat, benar dan higienis. Dalam kurikulum tahun 2013, media pembelajaran selalu diorientasikan pada kompetensi dasar mata pelajaran tertentu. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada penelitian ini diambil dari Silabus Satuan Pen-

didikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Paket Keahlian Jasa Boga Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental pada kelas X Semester 1 dan 2. Pada standar kompetensi pelajaran mengolah makanan kontinental memiliki pokok materi yang dibahas dalam silabus yaitu Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi pokok bumbu dan rempah. Bumbu (*herb*) adalah tanaman aromatik yang ditambahkan pada makanan sebagai penyedap dan pembangkit selera makan. *Herb* sebagian besar berasal dari tumbuh-tumbuhan daerah dingin, biasanya digunakan dalam keadaan segar. Rempah (*spices*) adalah tanaman/bagian dari tanaman yang ditambahkan pada makanan untuk menambah atau membangkitkan selera makan. *Spices* sebagian besar tumbuh di daerah tropik. Rempah sering disebut sebagai bumbu kering. Bumbu dan rempah keduanya memberi serta meningkatkan rasa dan aroma pada makanan, misalnya merica (*pepper*) (Setiawan, 2011, p. 3). Beberapa bumbu rempah kontinental (*continental spice*) yang lazim adalah: *thyme, bay leaf, sage, rosemary, basil, tarragon, peterseli*. *Thyme, peterseli dan bay leaf* banyak dipakai pada hidangan berkuah kaldu atau *soup*. *Oregano dan basil* lebih populer di dapur Italia (*pasta* atau *pizza*). Sedangkan hidangan salad, *desert* dan olahan *seafood* terasa pas jika diberi *flavoring* dan *garnishing* dengan daun *dill* atau *mint*. Saat ini *continental spice* sudah banyak dibudidayakan oleh para petani Indonesia, sehingga dapat dijumpai dalam bentuk segar. Namun demikian jika tidak tersedia, bentuk kering dalam kemasan bisa diperoleh di pasar swalayan terkemuka.

Penelitian pengembangan video pembelajaran pada beberapa mata pelajaran di berbagai sekolah dan perguruan tinggi telah banyak dilakukan. Beberapa hasil penelitian tersebut memberikan bukti berhasilnya pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Purwanti & Haryanto (2015) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa produk pengembangan berupa media *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 1 SD dengan materi pokok berbeda tapi satu

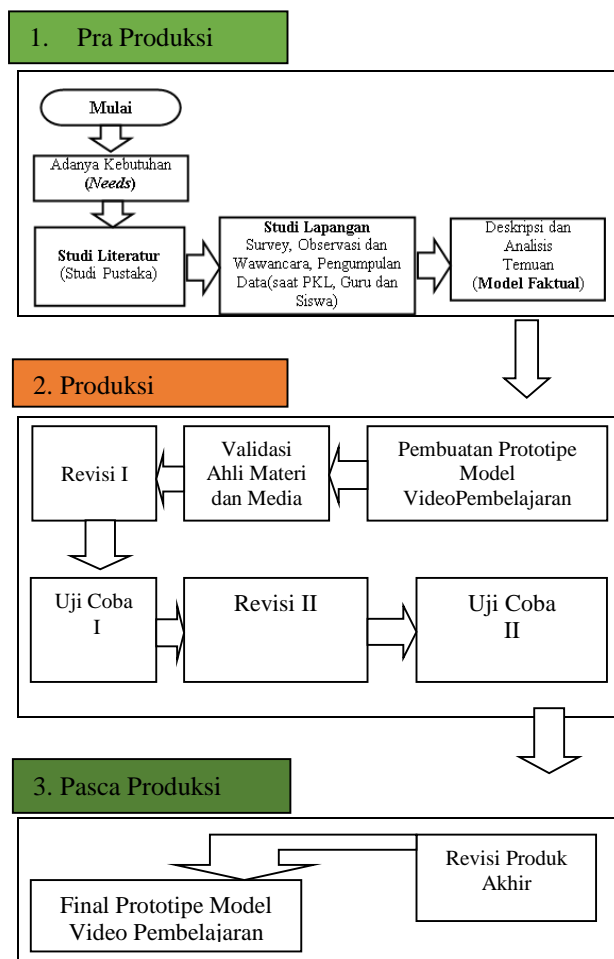
layak digunakan sebagai sumber belajar. Satrio & Gafur (2017) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa visual novel *game* dinilai layak oleh ahli media dan ahli materi. Penelitian pengembangan video pembelajaran bumbu dan rempah, terutama bahan makanan kontinental untuk video tentang bumbu dan rempah sudah ada tetapi bukan untuk pembelajaran karena hanya menyebutkan nama saja tidak menjelaskan secara detail. Sedangkan video pembelajaran bumbu dan rempah kontinental yang akan dibuat untuk penelitian ini bertujuan untuk pembelajaran dan di buat berdasarkan kurikulum SMK tata boga. Materi video lebih menekankan pada bumbu dan rempah kontinental pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Di samping itu peneliti juga akan mendokumentasikan bumbu dan rempah makanan kontinental secara detail, meliputi: bentuk, sifat, karakter serta proses pengolahan.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk: (1) menghasilkan materi video yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK Jurusan Tata Boga; (2) mendokumentasikan beberapa bumbu dan rempah kontinental (*continental spice*) secara detail, meliputi: bentuk, sifat, karakter dan kegunaan bahan tersebut; (3) mengetahui manfaat penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan *research and development* (R&D) yang mengadopsi konsep Borg and Gall yang dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yaitu menghasilkan materi video yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK jurusan Tata Boga secara umum, dan secara khusus untuk SMK Ma'arif 2 Sleman. Konsep Borg & Gall (Warsinah, 2010, p. 9) yang digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran secara umum dirancang dalam 3 tahap. Pertama, pra-produksi, me-

rupakan tahap yang panjang yang akan menentukan keberhasilan pada tahap selanjutnya, yang meliputi: penentuan ide, analisis sasaran, penyusunan garis besar isi media video, penyusunan jabaran media video, serta penyusunan dan pengkajian naskah. Kedua, produksi, merupakan tahap selanjutnya setelah naskah diterima oleh produser dan sutradara, langkah berikutnya adalah: rembuk naskah, penentuan tim produksi, membuat *shooting script*, penyusunan anggaran, *casting*, *hunting*, rapat tim produksi, dan pengambilan gambar. Ketiga, pasca-produksi, setelah sekumpulan gambar dan suara diterima oleh *editing* maka langkah selanjutnya adalah tahap penggabungan dan pemilihan gambar, *preview*, uji coba, revisi, dan distribusi.



(Sumber: Borg & Gall (1983, p. 772) & Warsinah (2010, p. 9)

Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Video Pembelajaran

Penelitian pengembangan dilakukan November – Desember 2016. Data ini diperoleh dari siswa yang menjadi subjek uji coba produk kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan video dari sisi pengguna video pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut: wawancara, observasi, skala, dokumentasi, soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif.

Proses analisis diawali dengan tabulasi data yang diperoleh dari validator pada setiap indikator pada lembar penilaian. Skor total yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai dengan kriteria skala empat dengan kategori sangat layak (SL) 4, layak (L) 3, Tidak layak (TL) 2, Sangat tidak layak (STL) 1. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam skala empat. Berikut pedoman rumus berdasarkan (Mardapi, 2008, p. 123).

Pengembangan Produk Awal: Pada tahap ini produk mulai dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini antara lain: Validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh 2 (dua) orang ahli. Tahap selanjutnya adalah Revisi I. Setelah produk awal divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli media maupun ahli materi. Hasil validasi berupa skor angka yang kemudian dihitung dan dikonversi sehingga dapat diketahui kriteria hasil penilaian ahli. Berdasarkan hasil penilaian, maka produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan melakukan perbaikan. Uji Coba I (Skala kecil).

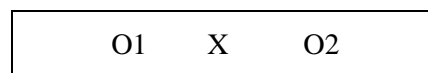
Uji coba I dilakukan uji coba kepada siswa kelas X sebanyak 3 siswa secara acak, ketiga siswa merupakan perwakilan dari 1siswa yang berkemampuan rendah, 1 siswa berkemampuan sedang dan 1 siswa berkemampuan tinggi, sebagai sampel uji coba dengan tujuan produk awal tersebut layak digunakan sebagai video pembelajaran secara umum.

Tahap selanjutnya adalah Revisi II. Revisi dilakukan perbaikan produk berda-

sarkan masukan dari guru sebagai pengguna media video pembelajaran. Masukan yang diberikan oleh guru tidak sedetail masukan dari dosen selaku penilai produk. Uji coba II (skala besar): Pada tahap ini melakukan uji coba produk dilakukan dalam skala yang lebih besar dengan 30 siswa, selain diberikan angket kelayakan siswa juga diberikan soal tes diberikan *before* dan *after* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video bumbu dan rempah makanan kontinental.

Tahap selanjutnya adalah Tahap evaluasi dan penyempurnaan. Sebelum produk dipublikasikan ke sasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi produk. Diharapkan dengan adanya revisi terakhir ini, produk sudah benar-benar terbebas dari kekurangan dan layak digunakan pada kondisi yang sesuai dengan persyaratan penggunaan produk. Final Prototipe Model Video Pembelajaran. Hasil terakhir produk yang sudah sempurna dan siap digunakan.

Selain uji coba skala besar siswa juga melakukan tes, tes ini dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan video digital (*before-after*) (Sugiyono, 2008, p. 415). Dalam hal ini terdapat satu kelompok eksperimen . Jenis data dari tes sumatif berupa nilai dari pemahaman hasil belajar siswa. Nilai didapat dari nilai *before* dan nilai *after*.



Sumber: (Sugiono, 2008, p. 415).

Gambar 2. Deasain Uji Coba (*before-after*)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validasi Produk oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli terhadap media pembelajaran melingkupi dua aspek pengembangan media yang digunakan sebagai acuan, yaitu aspek meteri

dan aspek media seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi Tentang Tingkat Kelayakan Video Pembelajaran Bahan Makanan Kontinental

No	Indikator	Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1.	Ketepatan Materi	12	3	B	Layak
2.	Keluasan Materi	20	3,3	A	Sangat Layak
3.	Kejelasan Materi	26	3,25	A	Sangat Layak
4.	Kemenarikan Materi	26	3,25	A	Sangat Layak
Total Skor		84	3,23	A	Sangat Layak

Dari hasil validasi oleh kedua ahli materi dapat dijelaskan bahwa pada indikator ketepatan materi memperoleh skor 12 dan rata-rata 3 dengan kategori layak, keluasan materi mendapatkan skor 20, rata-rata 3,3 dengan kategori sangat layak, kejelasan materi memperoleh skor 26 kategori sangat layak dengan rata-rata 3,25, sama dengan indikator kemenarikan materi memperoleh skor 26 dengan kategori sangat layak. Jumlah skor perolehan berdasarkan ahli materi adalah 84, rata-rata 3,23 dengan nilai A, kategori "sangat layak". Aspek materi mendapat kategori sangat layak karena pemilihan materi sesuai dengan media yang dikembangkan. Sehingga dapat mempersingkat waktu belajar tanpa kehilangan point-point penting dalam pembelajaran

Selain ahli materi, ahli media pembelajaran memberikan penilaian dari aspek media yang terdiri dari 2 indikator, yaitu kualitas isi video dan kualitas teknis. Validasi oleh ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Melalui validasi, maka dosen ahli media akan memberikan pendapatnya mengenai produk yang dikembangkan, baik itu berupa masukan atau saran.

Kegiatan validasi dilakukan dengan cara menunjukan media video beserta lembar penilaiannya kepada dosen ahli (validator). Berikut ini hasil penilaiannya ter-

dapat video pembelajaran dari ahli media yang disajikan Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media tentang Tingkat Kelayakan Video Pembelajaran Bumbu dan Rempah Kontinental

No	Indikator	Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Kualitas isi video	81	3,6	A	Sangat Layak
2	Kualitas teknis	39	3,9	A	Sangat Layak
Total Skor		120	3,75	A	Sangat Layak

Dari hasil validasi produk oleh ahli media dapat dijelaskan bahwa pada indikator kualitas isi video memperoleh skor 81, rata-rata 3,6 yang mendapatkan nilai A dengan kategori sangat layak. Indikator kualitas teknis mendapatkan skor 39, rata-rata 3,9 dengan nilai A berada pada kategori sangat layak. Jumlah skor perolehan berdasarkan ahli media adalah 120 dan rata-rata 3,75 kategori sangat layak dengan nilai A. Hal ini dikarenakan penyajian media video bumbu dan rempah kontinental dapat menggambarkan tentang nama dan gambar dengan jelas dan video mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya sampai dengan penggunaan individu.

Berdasarkan penilaian keseluruhan dari ahli media, maka media video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan.

Hasil Uji Coba Produk

Pada tahap ini dilakukan uji coba awal yang dilakukan 3 siswa kelas X SMK Ma'arif 2 Sleman. Ketiga siswa dipilih secara acak dengan mempertimbangkan siswa berkemampuan rendah, sedang dan tinggi berdasarkan masukan dari guru kelas. Terdapat 15 pertanyaan dalam lembar kelayakan pendapat siswa. Pada uji coba awal, siswa diminta memberikan tanggapan dan masukan tentang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media video. Pada kegiatan ini guru diminta menguji produk dalam bentuk kegiatan pembelajar-

an. Sehubungan dengan itu, guru juga diminta memberikan masukan serta saran sekaligus mengisi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media video. Berikut hasil uji coba awal yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Skala Respon Pada Uji Coba Awal

No	Indikator	Total Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Materi	70	3,33	A	Sangat Layak
2	Media	79	3,29	A	Sangat Layak
Jumlah		149	3,31	A	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa hasil uji skala kecil yang dilakukan 3 siswa skor rata-rata skor adalah 3,31 dengan kriteria sangat layak, indikator materi sebesar 70 dengan rata-rata 3,33 memiliki kriteria sangat layak dan indikator media total skor 79 dengan rata-rata 3,29 memiliki kriteria sangat layak.

Uji coba skala besar dilaksanakan sebanyak 30 siswa tidak termasuk 3 siswa yang sudah melakukan uji skala kecil di SMK Ma'arif 2 Sleman. Ke 30 siswa diambil kelas x A. Tujuan dari uji coba skala besar ini untuk mendapatkan masukan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media video yang telah dikembangkan. Skala respon siswa terdiri dari dua aspek, aspek materi dan aspek media seperti siswa saat uji coba awal. Uji skala besar ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media video saat pembelajaran. Data hasil respon siswa kemudian diolah menggunakan dasar konversi penilaian skala respon siswa. Data hasil skala respon siswa bisa dilihat pada Tabel 4.

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa uji skala besar dari 30 siswa memperoleh skor rata-rata hasil nilai siswa pada uji skala besar adalah 3,3 dengan nilai A menyatakan sangat layak. Terdapat 6 siswa yang memberikan tanggapan dengan nilai B dengan kategori layak terhadap penggunaan media

video dalam kegiatan pembelajaran. Skor tertinggi adalah 58 dan skor terendah 43. Dari 30 siswa yang mendapatkan skor di atas 45 ada 24 siswa dan sisanya di bawah 45 ada 6 siswa. Kesimpulannya tanggapan kelayakan media video pembelajaran bumbu dan rempah makanan kontinental dinyatakan sangat layak menurut tanggapan siswa atau pengguna media video baik dari segi materi maupun media yang ditampilkan.

Tabel 4. Perhitungan Respon Siswa Pada Uji Coba Skala Besar

No	Indikator	Total Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Materi	693	3,3	A	Sangat Layak
2	Media	792	3,29	A	Sangat Layak
Jumlah		1485	3,3	A	Sangat Layak

Setelah produk diujicobakan awal dan uji coba skala besar, uji coba skala besar ini akan melibatkan 30 siswa dalam satu sekolah. Berhasil atau tidaknya pembelajaran dengan menggunakan media video bumbu dan rempah kontinental pada siswa dianalisis berdasarkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar pada penggunaan media video ini dilihat dari awal pembelajaran dan akhir setelah menerapkan media video pembelajaran. Di awal pembelajaran 30 siswa mengerjakan soal tes, setelah siswa mengerjakan soal tes selang 3 hari siswa menggunakan media video. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan media video pada pembelajaran.

Pada pembelajaran akan diterapkan dengan memanfaatkan media video pembelajaran. Keberhasilan hasil belajar siswa diukur berdasarkan nilai yang diperoleh di kelas boga, setiap siswa harus memperoleh nilai hasil belajar minimal 70 untuk bisa dinyatakan tuntas. Temuan hasil penelitian tentang hasil belajar siswa mengenai pemahaman materi bumbu dan rempah kontinental kelas X Boga A SMK Ma'arif 2 Sleman sebelum menggunakan media video

pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pada tes awal siswa yang belum mendapatkan nilai di atas KKM lebih banyak dibandingkan siswa yang mendapatkan nilai di atas 70. Berikut hasil tes siswa sebelum menggunakan media video yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Rekap *before* Hasil Belajar

No.	Kategori (KKM 70)	Jumlah Siswa	%
1.	Siswa yang Tuntas	8	26%
2.	Siswa yang Tidak Tuntas	22	74%
	Jumlah	30	100%

Dari hasil Tabel 5 dapat dilihat bahwa siswa yang belum tuntas sebanyak 22 siswa atau 74% dari 30 siswa yang mengikuti tes awal sebelum menggunakan media video pembelajaran. Hasil yang demikian tentu masih jauh dari harapan. Dari Tabel 5 di atas diketahui bahwa semua siswa belum memperoleh nilai di atas KKM. Nilai rata-rata yang bisa diraih masih di bawah KKM yaitu 70. Setelah melakukan tes *before* dapat untuk diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya diberikan pembelajaran seperti biasanya guru mengajar, menggunakan media video. Setelah diberikan pembelajaran sampai materi pengenalan bumbu dan rempah kontinental selesai, guru memberikan soal kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi tersebut. Rekap hasil *after* di kelas x SMK Ma'arif Sleman disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Rekap *After* Hasil Belajar Siswa

No	Kategori (KKM 70)	Jumlah Siswa	%
1	Tuntas	24	80%
2	Tidak Tuntas	6	20 %
	Jumlah	30	100%

Berdasarkan hasil tes dikelas X diketahui mengalami peningkatan dari hasil *after*. Selanjutnya, untuk nilai tertinggi *after* adalah 85 dan nilai terendah adalah 55.

Rata-rata nilai *after* adalah 76. Walaupun masih ada yang mendapat nilai di bawah nilai 70. Dari hasil tes yang dilakukan siswa pada kelas X namun ada peningkatan dari sebelumnya yang masih 22 siswa yang belum tuntas setelah menggunakan media video hanya 6 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Dari hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan media video siswa sudah bisa menjelaskan bahwa kemampuan masih di bawah nilai KKM. Sedangkan untuk hasil tes setelah siswa menggunakan media video nilai rata-rata di kelas menunjukkan bahwa siswa dapat memenuhi KKM. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran bumbu dan rempah pada mata pelajaran pengolahan makanan kontinental dapat meningkatkan hasil belajar siswa walaupun belum 100% siswa memenuhi KKM namun terdapat 80% siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata. Dalam kategori tingkat keberhasilan adalah baik sekali/optimal apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

Kajian Produk Akhir

Media video pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dari Borg & Gall. Tahapan yang ada dalam model pengembangan tersebut telah dilewati guna menghasilkan produk yang diinginkan. Media video pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere CS6*.

Video ini merupakan hasil dari revisi tahap pertama, kedua, dan ketiga. Produk akhir dalam penelitian ini adalah sebuah media video pembelajaran dengan materi bumbu dan rempah kontinental. Revisi pertama didasarkan masukan dan sasaran dari dosen ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. Revisi kedua dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari siswa selaku pengguna produk yang dikembangkan pada saat uji coba awal, maka tidak ada perbaikan. Setelah dilakukan revisi maka video pembelajaran sudah digunakan dalam uji coba skala besar.

Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggabungkan video nyata serta beberapa gambar, lagu, suara, yang jelas sehingga menarik bagi siswa. Pemilihan video nyata ini dengan harapan mampu menyesuaikan karakteristik siswa yang masih dalam tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami suatu objek nyata. Lagu dan suara penjelas yang diberikan mampu memberikan suasana yang santai namun siswa tetap bisa fokus terhadap apa yang diamatinya. Berdasarkan hasil uji coba dikelas di mana pembelajaran menggunakan media video yang dikembangkan ternyata mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Nilai perolehan siswa mampu mencapai KKM, sehingga media video pembelajaran sangat memberikan efek positif terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Karena struktur program video telah memenuhi unsur desain pesan pengetahuan yang diharapkan siswa. Selain belajar dikelas siswa juga dapat belajar sendiri di rumah untuk memutar kembali video pembelajaran, karena siswa bersedia memutar kembali di rumah itu menunjukkan minat belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar meningkat dengan adanya media video pembelajaran bumbu dan rempah makanan kontinental.

Kemudahan pemakaian media ini menjadi salah satu keunggulan produk ini. Fasilitas laptop dan LCD belum tersedia di masing-masing kelas, jadi pemanfaatannya dalam pembelajaran belum maksimal.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang berisi materi bumbu dan rempah kontinental dari jenis dan karakteristiknya untuk membantu pemahaman

terhadap suatu materi pembelajaran dengan tahapan persiapan, tahap studi pengembangan dan tahapan evaluasi dan penyempurnaan.

Kedua, produk media video pembelajaran bumbu dan rempah makanan kontinental yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan layak dilihat dari hasil penilaian keseluruhan dari ahli media, maka media video pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Ketiga, tanggapan mengenai produk media video pembelajaran bumbu dan rempah makanan kontinental menurut siswa kelas X SMK Ma'arif yang menjadi objek uji coba skala kecil dengan nilai 79 dengan rata-rata 3,29 dengan kategori sangat layak. Dan objek uji coba skala besar baik dari aspek media maupun materi yang dilakukan oleh 30 siswa memperoleh skor 1485 dengan rata-rata hasil nilai siswa pada uji skala besar adalah 3,3 dengan nilai A menyatakan sangat layak.

Keempat, produk media video pembelajaran bumbu dan rempah makanan kontinental yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan sangat layak digunakan dalam media pembelajaran menurut ahli media dan ahli materi. Hal ini terbukti dari uji tes dikelas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media video dan sesudah menggunakan media video. Untuk nilai tertinggi sebelum menggunakan video atau *before* nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah 45 dengan rata-rata kelas 62,83. Dengan rata-rata 62,83 menunjukkan bahwa hasil belajar belum mencapai nilai KKM. Pada hasil nilai setelah menyaksikan video atau *after* nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 55 rata-rata nilai *after* adalah 76. Walaupun masih ada yang mendapat nilai di bawah nilai 70. Dari hasil tes yang dilakukan siswa pada kelas X ada peningkatan dari sebelumnya yang masih 22 siswa yang belum tuntas setelah menggunakan media video hanya 6 yang belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan simpulan tersebut, diharapkan kepada guru untuk menggunakan produk video ini sebagai alternatif media dalam pembelajaran khususnya sebelum siswa memulai praktik masak makanan kontinental. Media video masih banyak kekurangannya dan jauh dari sempurna karena faktor teknis yang kurang mendukung, pada saat pengambilan gambar terdapat gangguan alam seperti suara angin yang masuk pada saat *shooting* mengakibatkan gangguan suara pada media video.

Daftar Pustaka

- AECT. (1977). *The definition of educational technology*. Washington DC: AETC.
- Anonym. (2007). Sejarah perkembangan pendidikan teknologi. Retrieved February 4, 2016, from <http://neozonk.blogspot.com/2007/11/sejarah-perkembangan-definisi-teknologi.html>
- Arsyad, A. (2004). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B. S. (2003). *Pembelajaran tematik anak usia dini*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman Publishing.
- Hamalik, O. (2003). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jumali, M., Surtikanti, S., Aly, S. A. T., & Sundari, S. (2008). *Landasan pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Kusumaningrum, D. A., & Marpanaji, E. (2014). Pengembangan e- learning dengan pendekatan teori kognitif multimedia pembelajaran di Jurusan TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2457>
- Mardapi, D. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Ngure, G., Begi, N., Kimani, E., & Mweru, M. (2017). Utilization of instructional media for quality training in pre-primary school teacher training colleges in Nairobi County, Kenya. *Researchjournal's Journal of Education*, 2(7). Retrieved from <https://www.ku.ac.ke/schools/humanities/images/publications/798.pdf>
- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan motion graphic pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7609>
- Riyana, C. (2007). *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., & Raharjo, H. (2006). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140>
- Setiawan, R. (2011). Nutrition and culinary. Retrieved February 2, 2016, from <http://rizky-nutritionandculinary.blogspot.co.id>.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Warsinah, J. (2010). *Modul pengembangan dan pemanfaatan konten Jardiknas: Pembuatan media video*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.