

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TENTANG CARA MEMBUAT PUFF
PASTRY DOUGH UNTUK MAHASISWA GELOMBANG I PROGRAM STUDI PASTRY DAN
BAKERY DI SURABAYA HOTEL SCHOOL**

Yusiana Safitri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Yusiana_Safitri@yahoo.co.id

Dra. Sulistiowati, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional sangat dibutuhkan pada era globalisasi, khususnya lulusan *Pastry* dan *Bakery* di Surabaya Hotel School. Lulusan *Pastry* dan *Bakery* dapat memproduksi produk-produk yang baik, lezat dan berkualitas serta memperoleh hasil nilai jual dan pemasukan yang tinggi. apabila sumber daya manusia lulusan *Pastry* dan *Bakery* memperoleh pendidikan dan pelatihan yang tepat dan berkualitas. Namun berdasarkan hasil observasi kegiatan praktik menunjukkan bahwa 10 dari 16 mahasiswa belum dapat membuat puff pastry dough dengan baik dan benar sesuai karakteristik mutu yang ditetapkan. Dengan alasan tersebut, peneliti mengembangkan media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough untuk mahasiswa gelombang 1 program studi pastry dan bakery di Surabaya hotel school.

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan wawancara, PSA (Penilaian Setiap Aspek) dan uji t. Hasil uji validasi kelayakan media video berdasarkan hasil wawancara ahli materi adalah 93,65 (sangat baik), hasil wawancara ahli media adalah 86,98 (sangat baik), hasil angket uji coba perorangan 81,33 (sangat baik), hasil angket uji coba kelompok kecil 83,77 (sangat baik). Maka dari itu kelayakan media termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan uji-t mahasiswa pada penggunaan media video diperoleh d.b 9 dengan taraf kesalahan 5 % (0,05) adalah 2,26 dan t-hitung adalah 28,78. Apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$ yakni $2,26 < 28,78$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembang telah berhasil menghasilkan media video pembelajaran yang layak dan efektif.

Kata kunci: Media Video Pembelajaran, Puff Pastry, Surabaya Hotel School.

Abstract

The development of human resources and qualified professionals are needed in the era of globalization, especially graduates *Pastry* and *Bakery* in Surabaya Hotel School. Graduates *Pastry* and *Bakery* can manufacture the products were good, tasty and quality and get the results the selling price and higher incomes. when human resources graduate *Pastry* and *Bakery* education and training and quality. However, based on the observation of the practical activities shows that 10 of the 16 mahasiswas yet to make puff pastry dough properly base on quality of characteristic decided. For these reasons, researchers developed media instructional video on how to make puff pastry dough for students wave 1 pastry and bakery courses in Surabaya hotel school.

This development using ADDIE model. Methods of data collection using interviews, questionnaires and tests. Data were analyzed using interviews, PSA (Rating Every Aspect) and t test. Test results validate the feasibility of video media based on the interview subject matter experts is 93.65 (very good), the result is a media expert interview 86.98 (very good), questionnaire individual testing 81.33 (very good), questionnaire test small groups 83.77 (very good). Thus the feasibility of media included in the criteria very well. Based on the results of the acquisition of the t-test students on the use of video media obtained db 9 with a standard error of 5% (0.05) is 2.26 and the t-test is 28.78 It can be concluded that the developers have managed to produce video media learning feasible and effective

Keywords: Media Video Learning, Puff Pastry Dough, Surabaya Hotel School.

PENDAHULUAN

Surabaya Hotel School (SHS) merupakan sekolah pendidikan dan pelatihan di bidang perhotelan yang terletak di kota surabaya. SHS memiliki 6 program studi yaitu *management hotel*, *food product*, *pastry bakery*, *F&B service/bartending*, *room division* dan *cruise ship*. SHS memberikan program pendidikan dan pelatihan kepada para mahasiswa sesuai dengan program studi masing-masing untuk menciptakan lulusan yang berkualitas dan profesional dibidangnya. SHS memiliki salah satu program studi yakni *Pastry* dan *Bakery*. Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional sangat dibutuhkan pada era globalisasi, khususnya lulusan *Pastry* dan *Bakery*. Lulusan *Pastry* dan *Bakery* dibekali pengetahuan dan keterampilan untuk memiliki kesiapan terjun ke dunia kerja. Sasaran tempat kerja lulusan *Pastry* dan *Bakery* yaitu hotel, outlet kue dan toko kue pribadi (berwirausaha). Lulusan *Pastry* dan *Bakery* dapat memproduksi produk-produk yang baik, lezat dan berkualitas serta memperoleh hasil nilai jual dan pemasukan yang tinggi. apabila sumber daya manusia lulusan *Pastry* dan *Bakery* memperoleh pendidikan dan pelatihan yang tepat dan berkualitas.

Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa instruktur mengalami kesulitan dalam menyampaikan maksud dari pembelajaran materi membuat *puff pastry dough*. karena hanya memakai modul yang terbatas memuat materi dan menggunakan media pendidikan (*media by utilization*) dari youtube. Dari hasil data nilai ujian praktik di dapur tanggal 2 Oktober 2015 menunjukkan bahwa 10 dari 16 mahasiswa belum dapat membuat *puff pastry dough* dengan teknik *lamination* dan *folding goods* serta membuat kue manis dan kue asin dari *puff pastry dough* dengan baik dan benar sesuai karakteristik mutu yang ditetapkan. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan belajar dalam membuat *puff pastry dough* dengan teknik *lamination* dan *folding goods* serta membuat kue manis dan kue asin dari *puff pastry dough*. Dari fenomena diatas memberikan dampak antara lain: (1) instruktur harus memandu secara berulang-ulang dalam kegiatan praktik membuat *puff pastry dough* dan membuat olahan *puff pastry dough* (2) mahasiswa tidak mencapai skor nilai 90 yang merupakan Standar Ketuntasan Minimum untuk nilai praktik.

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad, 2011:49). Media video sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi dimana merupakan media audio visual yang menampilkan gerak dapat

meningkatkan potensi siswa dan keingintahuan siswa secara audiovisual yang edukatif. Ronal Anderson (1987:104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mengatasi masalah yang telah dijabarkan diatas, mengembangkan media video pembelajaran menjadi solusi masalah pembelajaran yang ada. yang bertujuan untuk membantu proses belajar membuat *puff pastry dough*. sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka diperlukan Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Cara Membuat *Puff pastry dough* Untuk Mahasiswa Gelombang I Program Studi Pastry dan Bakery di Surabaya Hotel School yang layak dan efektif. Maka tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran tentang cara membuat *puff pastry dough* untuk mahasiswa gelombang I program studi pastry dan bakery di surabaya hotel school yang layak dan efektif.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengembangan

Seels dan Richey (1994:38) mengemukakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan dapat diorganisasikan m empat kategori : teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi berazaskan komputer, dan teknologi terpadu (Seels dan Richey, 1994:39). Karena kawasan pengembangan mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian, maka suatu bahan dapat didesain dengan menggunakan satu jenis teknologi, diproduksi dengan menggunakan teknologi lain, dan disampaikan dengan menggunakan teknologi yang lain lagi (Seels dan Richey, 1994:39).

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video memerlukan suatu model yang dijadikan panduan atau landasan secara teoritis dalam melakukan langkah-langkah awal hingga akhir. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan Research and Development (R&D) dengan sistem pendekatan model ADDIE. Model ini digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Tahap-tahap pengembangannya adalah sebagai berikut : *Analyze* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), *Evaluate* (mengevaluasi).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Asyhar, 2012:8). Munadi (2013:7) menyebutkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah media yang berisi pesan pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Ashyar (2012:81) menyebutkan bahwa dalam memilih media hendaknya dilakukan dengan cermat dan pertimbangan yang matang. pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut : Jelas dan rapi bersih dan menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktik, luwes dan tahan, berkualitas baik, ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

3. Video

Arsyad (2011:49) mendefinisikan, video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Riyana (2007:8-11) mengatakan, “Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya”. karakteristik video pembelajaran yaitu: *clarity of Message* (kejelasan pesan), *stand Alone* (berdiri sendiri), *user Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya), representasi Isi, visualisasi dengan media, menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, dapat digunakan secara klasikal atau individual

Asyhar (2012:112-132) mengemukakan secara garis besar, prosedur produksi media audio-visual melalui tiga tahap kegiatan, yaitu: pra produksi, produksi, pasca produksi. Pra produksi adalah tahap persiapan, yakni kegiatan-kegiatan awal sebelum dilakukan pengambilan gambar dan perekaman suara serta ilustrasi lainnya. Keluaran yang dihasilkan berupa naskah media audio-visual, yang akan digunakan sebagai pedoman sutradara, pengambil gambar, penata suara, dan kru film lainnya dalam proses selanjutnya.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran media video meliputi langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

- a. Kegiatan pra pembelajaran
 - 1) Instruktur menyiapkan laptop.
 - 2) Instruktur menyiapkan media video pembelajaran cara membuat *Puff pastry dough* dan bahan penyerta.
- b. Kegiatan awal pembelajaran
 - 1) Salam pembuka dan doa.
 - 2) Instruktur memberikan pertanyaan tentang pastry.
 - 3) Instruktur memberikan pertanyaan tentang adonan *Puff pastry dough*.
 - 4) Instruktur menjelaskan secara ringkas tentang adonan *Puff pastry*.
 - 5) Instruktur menyajikan video pembelajaran cara membuat *Puff pastry*.
 - 6) Instruktur melakukan tanya jawab tentang materi *Puff pastry*.
- c. Kegiatan inti pembelajaran (pembentukan kompetensi)
 - 1) Mahasiswa menyiapkan bahan-bahan *Puff pastry dough*.
 - 2) Mahasiswa menyiapkan peralatan *Puff pastry dough*.
 - 3) Mahasiswa praktik membuat adonan *Puff pastry*.
 - 4) Mahasiswa praktik membuat olahan *Puff pastry dough*.
 - 5) Mahasiswa menyajikan hasil olahan *Puff pastry* dalam bentuk kue asin dan kue manis.
- d. Kegiatan akhir pembelajaran
 - 1) Instruktur menilai hasil olahan *Puff pastry* dalam bentuk kue asin dan kue manis.
 - 2) Mahasiswa menilai hasil teman sejawat
 - 3) Mahasiswa menyimpulkan hasil pembelajaran *Puff pastry dough*
 - 4) Instruktur memberi penguatan dan motivasi.
 - 5) Instruktur mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing (religius).

5. Hasil Pembelajaran

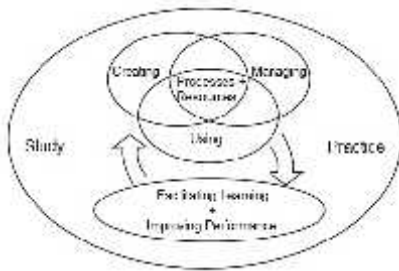
Hasil belajar menurut Bloom dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Dalam Arifin, 2013:21). Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai

dengan hal yang sukar, dari mulai hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak.

6. Keterkaitan Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia (AECT, 1977:4).

Keterkaitan judul yang diangkat dalam penelitian ini dengan kawasan Teknologi Pendidikan menurut AECT (2007:7) dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.4. Kawasan Teknologi Pendidikan (Januszewski – Molenda, 2007:5)

7. Puff Pastry Dough

Faridah (2007:261) mendefinisikan *Puff pastry* merupakan *pastry* yang memiliki adonan tanpa ragi. *Puff pastry* disebut juga sebagai *ratu segala pastry*, karena pembuatannya tidak mudah dan memerlukan keterampilan serta ketelatenan. Namun, hasilnya sesuai dengan jerih payah. Dari satu adonan dasar dapat diciptakan lusinan variasi *Puff pastry* baik manis maupun gurih. ciri khas adonan *Puff pastry* adalah memasukkan lemak pada adonan dasar melalui proses pelipatan.

8. Karakteristik Peserta Didik (Mahasiswa)

Perkembangan kognitif pada remaja termasuk pada tahap formal-operasional yakni usia 11-15 tahun. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku bagi remaja usia 15 tahun, tetapi bagi remaja dan bahkan orang dewasa. Dalam perkembangan kognitif pada tahap akhir, seorang remaja telah memiliki kemampuan mengoordinasikan baik secara simultan (serentak) maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif

METODE PENGEMBANGAN

1. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ini digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Adapun tahap-tahap pengembangannya adalah sebagai berikut :

- Analyze* (Menganalisa)
- Design* (Merancang)
- Develop* (Mengembangkan)
- Implement* (Menerapkan)
- Evaluate* (Mengevaluasi)

2. Prosedur Pengembangan

a. *Analyze* (Menganalisa)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

b. *Design* (Merancang)

Perancangan media pembelajaran merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang media pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

c. *Develop* (mengembangkan)

Pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk. tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan dan memvalidasi media yang dikembangkan.

d. *Implement* (Menerapkan)

Pada tahap ini media video pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata di dalam kelas. Dimana siswa dapat membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan.

e. *Evaluate* (Mengevaluasi)

Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk (media video pembelajaran) dan proses. Sebelum dan sesudah tahap implementasi.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan produk media. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mendapatkan saran maupun tanggapan melalui penilaian terhadap media pembelajaran tersebut, kemudian dilakukan revisi untuk mencapai kelayakan produk yang akan dikembangkan.

a. Desain Uji Coba

Uji coba dimaksudkan untuk mendapat suatu masukan, tanggapan serta penilaian produk.

- 1) Pada tahap pertama pengembangan media video pembelajaran tentang cara membuat *puff pastry dough* adalah melakukan kegiatan wawancara dengan instruktur mengenai masalah belajar mahasiswa dan observasi pada kegiatan mahasiswa membuat *puff pastry dough*. Setelah itu peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis mengenai masalah belajar yang dialami mahasiswa.
- 2) Tahap kedua, dilanjutkan dengan berkonsultasi dengan ahli materi seputar materi *puff pastry dough* untuk diberi masukan. Konsultasi dengan ahli media dilakukan untuk memberi masukan mengenai rancangan media video pembelajaran.
- 3) Tahap ketiga adalah melaksanakan kegiatan produksi (rembuk naskah, pembentukan tim produksi, membuat story board, penghitung dan penyusun anggaran, pemilihan pemain, penentuan lokasi, perizinan lokasi, rapat tim produksi, setting lokasi, dan pengambilan gambar dan suara). dan kegiatan pasca produksi (dubbing, editing, mixing, preview, uji coba, revisi, produksi dan pembuatan bahan penyerta).
- 4) Pada tahap keempat peneliti melakukan implementasi. tahapan implementasi yang dilaksanakan yakni menyiapkan guru dan menyiapkan siswa. Kegiatan implentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan media video pembelajaran tentang materi *puff pastry dough* didalam kelas. Peneliti bekerja sama dengan instruktur dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.

4. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian adalah individu yang ikut serta dalam penelitian. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi dan ahli media.

- a. Ahli materi terdiri dari 2 ahli materi yakni 2 orang instruktur dari Program Studi *Pastry dan Bakery* Surabaya Hotel School yaitu Drs. Eko Maduretno dan Muawal, S.Pd.
- b. Ahli media terdiri dari 1 orang ahli pembelajaran yakni 1 orang direktur

pendidikan dari Surabaya Hotel School yaitu Luqman Hakim.

- c. 10 mahasiswa Gelombang I Program Studi *Pastry dan Bakery* Surabaya Hotel School.

5. Analisis Data

a. Jenis data

Jenis data digunakan untuk melakukan revisi media video pembelajaran kemudian dianalisis hasilnya, ada beberapa jenis data yang digunakan:

- 1) Data Kualitatif: Data kualitatif yaitu data berupa penilaian deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari uji coba mengenai kualitas produk video pembelajaran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan kualitas produk dengan menggunakan instrumen pengumpulan data wawancara untuk ahli media dan ahli materi.
- 2) Data kuantitatif adalah data pengukuran yang berbentuk angka. data kuantitatif diperoleh dari mahasiswa. instrumen pengumpulan data meliputi tes dan angket.

b. Instrumen pengumpulan data

Ada beberapa cara atau teknik untuk pengumpulan data. Dalam pengembangan media video pembelajaran tentang cara membuat *puff pastry dough* ini menggunakan instrumen berupa wawancara, angket, dan tes.

c. Teknik analisis data

Untuk menganalisis data yang diperoleh maka dilakukan suatu perhitungan untuk dapat mengambil suatu kesimpulan dari hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data yaitu: analisis isi, analisis data hasil wawancara terstruktur, analisis data angket dan analisis data tes.

HASIL PENGEMBANGAN

1. Hasil Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran tentang cara membuat *puff pastry dough* untuk mahasiswa gelombang I di Surabaya hotel school.

a. Analyze (Menganalisa)

- 1) Kondisi nyata :Instruktur mengalami kesulitan dalam menyampaikan maksud dari

pembelajaran materi membuat puff pastry dough. Karena hanya memakai modul yang terbatas memuat materi dan menggunakan media pendidikan (media by utilization) dari youtube.

- 2) Kondisi Ideal: Mahasiswa dapat mempraktikkan cara membuat puff pastry dengan teknik lamination dan folding goods serta dapat membuat kue asin dan manis dari puff pastry dough dengan baik dan benar sesuai indikator yang tercantum dalam silabus.
- 3) Kebutuhan : Pemahaman secara praktik tentang materi ini diperlukan untuk membantu mahasiswa gelombang I program studi pastry dan bakery menjadi lulusan yang professional dalam bidangnya saat terjun ke dunia kerja.

b. Design (Merancang)

- 1) Identifikasi Program Media
Pencarian ide program media didasarkan pada hasil telaah kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Tahap ini melibatkan bantuan ahli media dan ahli materi sesuai dengan topik yang dibahas.
- 2) Penyusunan Garis Besar Isi Media Video (GBIMV)
Penyusunan GBIMV harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan mahasiswa gelombang I program studi pastry dan bakery, indikator kompetensi mahasiswa dapat membuat puff pastry dough dengan teknik lamination dan folding goods, Mahasiswa dapat membuat kue manis dan asin dari puff pastry dough.
- 3) Penyusunan Jabaran Materi Media
Di dalam JMM ditulis secara lengkap topik-topik atau butir materi tentang cara membuat puff pastry dough yang diangkat dalam media video pembelajaran.

c. Develop (Mengembangkan)

Tahap develop merupakan tahap mengembangkan media. Pengembangan media video pembelajaran ini diproduksi dengan menggunakan software aplikasi Adobe Premiere CC yang juga dikombinasikan dengan software lain yaitu Adobe After Effect. Berikut hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil perhitungan PSP dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli materi 1 dan 2 mendapat perolehan nilai 93,65 %. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto (2010 : 286) Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough untuk mahasiswa gelombang I program studi pastry dan bakery di Surabaya hotel school tergolong dalam kategori sangat baik. Data kuantitatif yang diperoleh

dengan kategori sangat baik diartikan sebagai media yang layak.

Berdasarkan hasil perhitungan PSP diatas dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli media 1 dan 2 mendapat perolehan nilai 86,98 %. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto (2010 : 286) Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough untuk mahasiswa gelombang I program studi pastry dan bakery di Surabaya hotel school tergolong dalam kategori sangat baik. Data kuantitatif yang diperoleh dengan kategori sangat baik diartikan sebagai media yang layak.

d. Implement (Menerapkan)

Setelah melakukan uji coba perorangan tahap selanjutnya adalah ujicoba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan pada 10 orang mahasiswa pastry dan bakery. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan di kelas pastry dan bakery dengan menayangkan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan PSP diatas dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek untuk mahasiswa mendapat perolehan nilai 83,77 %. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto (2010:286) Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough untuk mahasiswa gelombang I program studi pastry dan bakery di Surabaya hotel school tergolong dalam kategori baik sekali. Data kuantitatif yang diperoleh dengan kategori baik sekali diartikan sebagai media yang diproduksi layak.

e. Evaluate (Mengevaluasi)

Pada tahap ini berisi data yang dianalisis dari hasil wawancara para ahli dan angket yang sudah disebar kepada siswa.

- 1) Analisis data kuantitatif ahli materi

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi I dan II dalam bentuk data kuantitatif dilakukan dari pedoman wawancara terstruktur adalah sebagai berikut.

Berdasarkan data diatas maka dapat diuraikan bahwa:

- a) Media video dalam aspek pengertian menyeluruh memperoleh nilai PSA 97,5 %.
- b) Isi materi yang terdapat pada media video memperoleh nilai 93,75 %.
- c) Keakuratan isi dalam program memperoleh nilai PSA 87,5 %.
- d) Efektifitas media video memperoleh nilai PSA 95,83 %.

Nilai media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough berdasarkan ahli materi :
$$\frac{97,5 + 93,75 + 87,5 + 95,83}{4} = 93,65 \%$$

Maka pengembangan media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough adalah sangat baik.

2) Analisis data kuantitatif ahli media

Analisis data yang diperoleh dari ahli media I dan II dalam bentuk data kuantitatif dilakukan dari pedoman wawancara terstruktur adalah sebagai berikut.

Berdasarkan data diatas maka dapat diuraikan bahwa:

Berdasarkan data tersebut dapat diuraikan bahwa :

- Media video pada sub variable daya Tarik memperoleh nilai PSA 93,75 %.
- Media video pada sub variable pengertian menyeluruh memperoleh nilai PSA 93,75 %.
- Standart teknis media video memperoleh nilai PSA 72,91 %.
- Efektifitas media video memperoleh nilai PSA 87,5%.

Nilai media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough berdasarkan ahli media :

$$\frac{93,75 + 93,75 + 72,91 + 87,5}{4} = 86,98 \%$$

Maka pengembangan media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough adalah sangat baik.

3) Analisis data hasil tes

Tabel 4.14

Daftar Hasil Pre-test dan Post-test
10 Mahasiswa Program Studi Pastry dan Bakery
Surabaya Hotel School

No	Nama Siswa	Pre test (X)	Post test (Y)	D (X-Y)	D ² (X-Y) ²
1	Ayu Ambarwati	66	97	-31	961
2	Uma Maryani	69	95	-26	676
3	Rizka Amalia	71	96	-25	625
4	Puji Lestari	71	94	-23	529
5	Irma Nur Wahyuni	70	95	-25	625
6	Destriana Amantri	70	95	-25	625
7	Ananda	72	92	-20	400

	Nirwana Putri				
8	Singgih Dwi Kresna Putra	69	94	-25	625
9	Thesa Pratama	70	94	-24	576
10	Kholil A.S	68	94	-26	676
N=10				$\Sigma D = -250$	$\Sigma D^2 = 6318$

Menghitung mean deviasi:

$$MD = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{-250}{10} = -25$$

Diketahui :

$$\begin{aligned} \Sigma D &= -250 \\ \Sigma D^2 &= 6318 \\ N &= 10 \end{aligned}$$

Dari data di atas kemudian dianalisis kedalam rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \frac{(\Sigma D)^2}{N^2}} = \sqrt{\frac{6318}{10} - \frac{(-250)^2}{100}}$$

$$= \sqrt{631,8 - 625}$$

$$= \sqrt{6,8}$$

$$= 2,6$$

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{2,6}{\sqrt{10-1}} = \frac{2,6}{3} = 0,87$$

Kemudian masukkan ke dalam rumus uji t sebagai berikut :

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{25}{0,87} = 28,73$$

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_1}}$$

$$t \text{ hitung} = 28,78$$

$$t \text{ table } 5\% = 2,26$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dengan taraf signifikansi 5% , nilai db = N-1 = 10 – 1 = 9, maka diperoleh t table 2,26 dengan demikian maka t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 28,78 > 2,26. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah media video pembelajaran tentang cara membuat puff

pastry dough dikembangkan, terdapat perbedaan pre-test dan post-test yang signifikan. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media video efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa gelombang I Program Studi Pastry dan Bakery di Surabaya Hotel School.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pengembangan media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan tersebut adalah Analyze (menganalisis), Design (Merancang), Develop (mengembangkan), Implement (menerapkan), Evaluate (mengevaluasi). Uji coba masuk kedalam tahap develop (mengembangkan). Untuk analisis data dalam pengembangan ini peneliti menggunakan rumus PSA (Penilaian Setiap Aspek), PSP (Penilaian Seluruh Program) dan Uji-t.

Uji kelayakan pengembangan menunjukkan hasil prosentase ahli materi prosentase sebesar 93,65 % dan perolehan hasil prosentase ahli media sebesar 86,98 %. Untuk uji efektifitas pengembangan menunjukkan hasil uji Pre test dan post test 28,78 dengan taraf signifikansi 5%, nilai $db = N-1 = 10 - 1 = 9$, diperoleh t table 2,26 dengan demikian maka t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $28,78 > 2,26$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough untuk mahasiswa gelombang I di Surabaya Hotel School dinyatakan layak dan efektif.

2. Saran

a. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan mampu :

- 1) Dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh instruktur dalam menyampaikan materi cara membuat puff pastry dough.
- 2) Didesain untuk memudahkan mahasiswa Program Studi Pastry dan Bakery dalam menerima materi. Sehingga video ini dapat menjadi alternatif utama dalam menjelaskan materi puff pastry dough.

b. Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pastry Bakery untuk mahasiswa gelombang I Program Studi Pastry dan Bakery di Surabaya Hotel School. Apabila terdapat

pengembangan materi yang ingin ditambahkan, maka perlu dilakukan identifikasi kembali untuk media video pembelajaran tentang cara membuat puff pastry dough agar dapat berfungsi secara optimal.

c. Saran Pengembang Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut, materi dapat ditambahkan seiring dengan perkembangan zaman.

- 1) Untuk pengembangan lebih lanjut, sebaiknya dalam memilih dan mengembangkan materi menjadi sebuah naskah skenario perlu ditinjau kembali agar materi yang disampaikan tidak melebihi batas maksimal durasi video.
- 2) Untuk pengembangan lebih lanjut, masih cukup banyak potensi media audiovisual yang bisa digali untuk keperluan itu, misalnya animasi, special effect, pewarnaan, suasana video dan segala hal pendukung dalam memproduksi video pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. "The Definition of Educational Technology". 1977. Edisi Indonesia diterbitkan CV Rajawali dengan judul *Definisi Teknologi Pendidikan*. (SERI PUSTAKA TEKNOLOGI PENDIDIKAN NO.7).
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Anderson, Ronal H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : ROSDA.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayuningrum, Fiskha. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMKN 2 Godean*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Tata Boga, FT UNY Yogyakarta.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design The ADDIE Approach*. United State of America : University of Georgia.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Djauhari, Oka. 2003. *Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Expose (Diklat TOT Bidang Perkotaan Dengan Media Audio Visual*. Surabaya: Bali Produksi Bahan Audio Visual.

Faridah, Anni, dkk. 2008. *Patiseri Jilid 2 Untuk SMK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Grabowicz, et. all. 2007. Video Techniques,(Online), (http://Tersedia:multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/shooting_tips/), diakses 31 Oktober 2015).

Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hermawan, H. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.

Januszewski, A., & Molenda, M.(2007). EDUCATIONAL TECHNOLOGY: A DEFINITION WITH COMMENTARY. USA: AECT.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.

Patriasih R. dan Sudewi. 2005. Modul Mata Kuliah Patiseri. Bandung: Tidak diterbitkan.

Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.

Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran (Terjemahan)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Setyosari, H. Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjiono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.

Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Smith, Mark. 2010. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.

Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta : RAJAWALI PERS.