

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI PENGETAHUAN BUMBU DAN REMPAH PROGRAM KEAHLIAN TATA BOGA UNTUK SISWA SMK

<sup>1</sup>Hanum Azizah\*, <sup>2</sup>Sri Handajani, <sup>3</sup>Ita Fatkur Romadhoni, <sup>4</sup>Mauren Gita Miranti

<sup>1,2,4</sup> Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

<sup>3</sup> D4 Tata Boga Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi membawa banyak perubahan di dunia pendidikan khususnya dalam mendukung pelaksanaan proses belajar dengan menerapkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era saat ini. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan materi dan media serta respon dari siswa mengenai media pembelajaran video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah. Model penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan R&D ini adalah model 4D. Model ini terdiri dari *define, design, development, disseminate*. Pengembangan media pembelajaran pada riset ini adalah video interaktif. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas X SMK Negeri 2 Jombang, ahli media, dan ahli materi. Data yang akan dijabarkan adalah berkaitan dengan hasil uji kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi, serta hasil angket pengguna dengan skala 1-4. Analisis data oleh ahli dan pengguna menerapkan perhitungan skor interval dan deskriptif persentase.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran video interaktif dengan skor 81,25%, artinya media pembelajaran tersebut masuk pada kriteria sangat layak. Validasi media menunjukkan kriteria sangat layak dengan prolehan skor 88,2%. Kaitannya dengan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif mendapatkan skor 92%, artinya media pembelajaran masuk pada kriteria sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa video interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan siswa di kelas.

#### Keyword:

Media Pembelajaran, Video Interaktif, Kompetensi Dasar Bumbu dan Rempah.

#### Corresponding author:

[hanum.17050394026@mhs.unesa.ac.id](mailto:hanum.17050394026@mhs.unesa.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kerangka yang didalamnya terdiri dari siswa, guru, tujuan belajar, perangkat ajar, dan juga lingkungan pembelajaran [1]. Sehingga definisi pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guna mengetahui kemampuan yang ada pada peserta didik serta memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan mereka. dan juga memberikan pengetahuan yang bermanfaat. Pendidikan juga didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan untuk menemukan potensi dan upaya menambah pengetahuan agar peserta didik dapat menjadi manusia yang berkarakter.

Era yang semakin berkembang menyebabkan teknologi di bidang pendidikan semakin berkembang. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Guru sebagai fasilitator yang membuat dan mempersiapkan media pembelajaran inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini berbagai permasalahan muncul berkaitan dengan pasifnya siswa dalam belajar yang disebabkan dengan kurang tertarik dengan proses belajar yang dilakukan guru. Penggunaan media pembelajaran konvensional seperti modul atau buku menjadi salah satu penyebab utamanya. Diantara pengembangan media yang bisa dilakukan di era saat ini adalah media berbasis video interaktif. Melalui media ini guru berharap bisa menjadikan kegiatan belajar mengajar efisien dan keaktifan siswa meningkat. Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran bertujuan untuk menjadi upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat siswa dan partisipasi belajar agar menjadi lebih aktif.

Media pembelajaran diibaratkan sebagai jembatan untuk menghubungkan siswa dengan suatu karya yang berisi materi dalam mata pelajaran [2]. Selain itu fungsi lain dari media belajar adalah sebagai alat dan sumber ajar yang bertujuan tersampainya materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran juga merupakan segala hal yang bisa diimplementasikan untuk memberikan pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa. Adanya media pembelajaran meningkatkan interaksi pada kegiatan pembelajaran.

Adapun kegunaan dari media pembelajaran adalah mempermudah guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar, memudahkan bentuk konkret pada benda-benda yang masih abstrak, membuat pembelajaran lebih menarik sehingga tidak monoton, dan melibatkan semua indera berkaitan sehingga kelemahan satu indera dapat

diimbangi dengan indera yang lain [3]. Jenis media pembelajaran pada dasarnya beragam, salah satunya yang sedang banyak digunakan di era saat ini adalah video interaktif.

Video interaktif adalah salah satu bentuk media yang mengombinasikan teks, suara, gambar, gerak, dan grafik interaktif yang menghubungkan pengguna dengan media pembelajaran tersebut [4]. Kriteria kelayakan aspek media video interaktif yaitu, pertama pada komponen *interface* yang terdiri atas penyajian, teks, tampilan, animasi, video, dan audio yang mudah diakses oleh pemahaman anak ketika proses belajar mengajar. Kedua, aspek ketahanan media, kaitannya dengan daya tahan saat dipakai pada media lain atau daya tahan untuk aktivitas mandiri. Komponen kelayakan materi pada media video interaktif ini yaitu berkaitan dengan 1) kejelasan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, 2) kejelasan sistematika dan kemenarikan penyajian materi, 3) pemberian contoh yang jelas [5]. Video interaktif akan memudahkan guru dalam membuat suasana kelas lebih hidup dan melibatkan semua siswa untuk fokus dan memperhatikan materi yang sedang dipelajari. Dari sudut pandang siswa, mereka juga dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran karena media interaktif juga disertai dengan suara, teks, gambar, dan animasi yang mendukung.

Video interaktif menjadi salah satu media yang mudah untuk dibuat. Hal ini karena pembuatannya yang mudah dan murah sehingga tidak banyak membutuhkan teknologi canggih dan rumit, sehingga guru bisa mengembangkan secara mandiri media pembelajaran berdasarkan dengan karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pada penelitian ini materi pengetahuan bumbu dan rempah merupakan bagian dari bidang studi kelas X Program Keahlian Tata Boga yaitu Pengetahuan Bahan Makanan. Kompetensi pengetahuan bumbu dan rempah secara umum menuntut peserta didik untuk memahami dan dapat menguasai dasar materi sebagai pengetahuan yang akan terus diaplikasikan dalam kegiatan praktikum maupun pelajaran selanjutnya. Indikator pada kompetensi ini meliputi 1) definisi bumbu dan rempah, 2) fungsi bumbu dan rempah, 3) jenis bumbu dan rempah, 4) mutu bumbu dan rempah.

Pemilihan video interaktif dimaksudkan agar peserta didik mudah mengakses melalui link yang diberikan serta dapat dipelajari kembali. Selain itu, di dalam video interaktif terdapat petunjuk praktis yang diwujudkan secara visual dan audio, serta dilengkapi dengan penutur bahasa

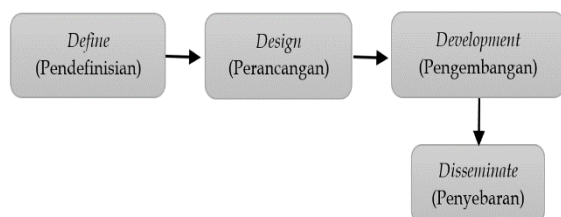
Indonesia sebagai *dubbing*, sehingga media pembelajaran menjadi jelas dan mudah dipahami [4]. Penggunaan Media pembelajaran berbasis video interaktif di SMK Negeri 2 Jombang ini dikarenakan sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai untuk menunjang implementasi media pembelajaran interaktif. Adanya media video interaktif untuk menjelaskan tentang bumbu dan rempah akan mempermudah siswa dalam mengetahui aneka bumbu dan rempah untuk masakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dalam mengembangkan video interaktif, yaitu: 1) menurut Suseno (2021) [6] mengenai Pengembangan Media video interaktif sudah dinyatakan oleh ahli media dan ahli materi bahwa sudah valid. Selain itu menurut Anggraeni (2021) [7] menyatakan mengenai pengembangan multimedia video interaktif berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa di Sekolah Dasar. Selain itu, hasil juga berdasarkan ahli media dan materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk pembelajaran. Hal serupa pernah dilakukan oleh Prananda (2021) [8] yang mengembangkan Media Video Pembelajaran untuk siswa SD pada mata pelajaran tematik yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan materi.

Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama penelitian pengembangan ini dilakukan agar mengetahui kelayakan media pembelajaran dan materi yang disampaikan di dalamnya melalui media pembelajaran video interaktif. Topik pembahasannya video interaktif tersebut mengenai pengetahuan bumbu dan rempah. Peneliti juga menganalisis dari hasil angket respon respon peserta didik mengenai media video interaktif tentang pengetahuan bumbu dan rempah.

## METODE PENELITIAN

Riset ini dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan Model 4-D. Berikut ini tahapan penelitian pengembangan model 4-D:



**Gambar 1.** Tahap Penelitian Pengembangan Model 4-D  
(Sumber: Sugiyono [9])

Penelitian yang dilakukan fokus pada tingkat kelayakan media dan materi dan juga pendapat siswa tentang video interaktif. Penelitian ini tidak dilakukan uji untuk mengetahui efektivitas media lebih lanjut, maka penelitian ini disederhanakan sampai tahap pengembangan (*development*).

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

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terdapat di sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang sedang terjadi yang nantinya dapat ditemukan alternatif solusi [10]. Selanjutnya dilakukan analisis peserta didik, meliputi usia, kelas, gender, dan karakteristik belajar. Peserta didik usia 15 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Karakteristik peserta didik di usia tersebut tertarik terhadap hal-hal konkret, realistik dan memiliki minat-minat terhadap hal khusus. Penggunaan media video interaktif yang dikembangkan dengan sederhana, menarik, dan jelas. Sehingga pembelajaran yang diberikan dapat lebih mudah diserap oleh siswa [5].

Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum, pada tahap ini analisis Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan untuk menjadi dasar penyusunan media pembelajaran video interaktif berdasarkan silabus mata pelajaran pengetahuan bahan makanan. Indikator pembelajaran meliputi definisi rempah dan bumbu, fungsi, jenis, dan mutu dari rempah dan bumbu yang digunakan untuk memasak.

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

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang produk. Tujuan dari tahap ini yaitu merancang produk media pembelajaran video interaktif kaitannya dengan materi pengetahuan bumbu dan rempah. Rancangan produk terbagi menjadi tiga yaitu bagian perancangan media pembelajaran video interaktif, perancangan sistematika materi, dan perancangan instrumen. Bagian perancangan media pembelajaran video interaktif terdiri bagian pembuka yang berisi contoh permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, salam pembuka dari narator, perkenalan diri narator, dan indikator pencapaian pembelajaran.

Kemudian bagian perancangan sistematika materi yang mana harus dilakukan penyesuaian terhadap indikator dan kompetensi dasar kaitannya dengan silabus mata pelajaran mengenai pengetahuan bahan makanan. Terakhir yaitu perancangan

instrumen. Terdapat tiga jenis penyusunan instrumen yang terdiri dari instrumen respon peserta didik, validasi ahli media dan validasi ahli materi.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan yaitu tahap untuk melakukan validasi kelayakan produk dan melakukan penyempurnaan produk. Pada tahap ini meliputi: 1) uji kelayakan atau validasi, 2) perbaikan, 3) uji coba terbatas.

#### Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan SMKN 2 Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Waktu dilakukannya penelitian yaitu pada tahun ajaran 2021/2022 saat semester genap.

#### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu terdiri dari validator ahli materi dan validator ahli media, yaitu dosen program studi Pendidikan Tata Boga sebanyak 2 orang dan guru SMK Negeri 2 Jombang sebanyak 2 orang, serta siswa-siswi SMK Negeri 2 Jombang yang sudah ditunjuk sebagai responden sebanyak 10 orang.

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah media video interaktif pada materi pengetahuan bumbu dan rempah.

#### Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan yaitu 1) hasil uji kelayakan/validasi dari ahli materi, 2) hasil uji kelayakan/validasi dari ahli media, dan 3) hasil respon siswa yang dilakukan melalui penyebaran angket/kuesioner. Cara yang dilakukan adalah dengan memberikan pertanyaan kepada responden secara tertulis yang harus dijawab sebagai data [11].

#### Instrumen Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan juga terdapat instrumen yang dijadikan pedoman untuk memperoleh hasil dasar. Instrumen tersebut yaitu instrumen validasi untuk ahli materi, instrumen ahli media, dan instrumen respon siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif dengan materi pengetahuan bumbu dan rempah.

#### Teknik Analisis Data

Data pada penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan skala likert. Sugiyono [11] menjelaskan bahwa skala likert diterapkan pada penelitian untuk mengetahui persepsi seseorang atau kelompok, pendapat dan juga sikap. Terdapat 4 pilihan jawaban di dalam angkat yang akan dianalisis berdasarkan skala

likert. Skor total nilai dihitung dengan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor kelayakan tertinggi}} \times 100\%$$

P = Persentase kelayakan.

Analisis skor penilaian validasi/kelayakan data dilakukan oleh ahli media dan materi dengan kriteria di bawah ini ateri dan ahli media adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Skor Penilaian Validasi Para Ahli

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sugiyono [9]

Skor yang diperoleh kemudian dirata-rata kemudian dilakukan konversi menjadi pernyataan. Hal ini dilakukan untuk menetapkan kelayakan dan kevalidan media pembelajaran video interaktif. Di bawah ini adalah kriteria pengkonversian skor menjadi pernyataan.

**Tabel 2.** Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Kurang Layak
0-40%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Jannah [12]

Penilaian angket respon siswa dilakukan uji coba terbatas dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

**Tabel 3.** Skor Penilaian Angket Respon

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Kurang Setuju

Sumber: Sugiyono [9]

Skor yang diperoleh kemudian dirata-rata kemudian dilakukan konversi menjadi pernyataan. Hal ini dilakukan untuk menetapkan kelayakan dan kevalidan media pembelajaran video interaktif. Di bawah ini adalah kriteria pengkonversian skor menjadi pernyataan

**Tabel 4.** Kriteria Hasil Respon Siswa

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Kurang Layak

0-40% Sangat Kurang Layak  
 Sumber: Jannah [12]

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi Produk**

Penelitian ini menghasilkan Produk media pembelajaran berupa video interaktif tentang bumbu dan rempah yang ditujukan untuk siswa SMK program jurusan tata boga. Video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah ini berdurasi 07 menit 39 detik. Ukuran video tersebut sebesar 274 MB yang bisa diakses melalui laptop, komputer, smartphone, dan lain sebagainya. Berikut ini adalah beberapa potongan video hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah.



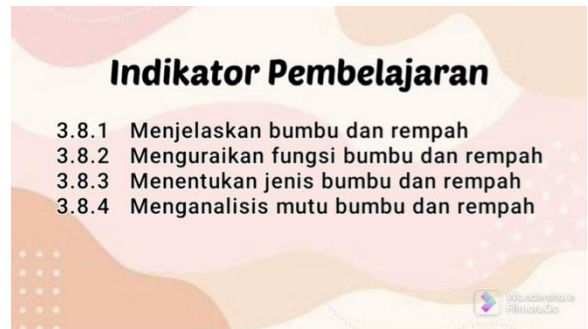
**Gambar 2.** Bagian Pembuka



**Gambar 3.** Contoh Permasalahan dalam Kehidupan Sehari-Hari



**Gambar 4.** Perkenalan Narator



**Gambar 5.** Indikator Pembelajaran



**Gambar 6.** Pengertian Bumbu dan Rempah



**Gambar 7.** Fungsi Bumbu dan Rempah



**Gambar 8.** Jenis Bumbu dan Rempah



**Gambar 9.** Mutu Bumbu dan Rempah



**Gambar 10.** Bagian Penutup

### Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi menggunakan angket dengan skala likert 1 sampai 4. Berikut ini hasil validasi dari ahli materi.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Max	Persen %
Video yang disajikan sesuai dengan materi	10	16	62,5 (Layak)
Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	12	16	75 (Layak)
Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan siswa	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Materi yang disampaikan runtut sesuai dengan indikator	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Bahasa yang digunakan sederhana	13	16	81,25 (Sangat Layak)
Kesederhanaan konsep media pembelajaran video	13	16	81,25 (Sangat Layak)
Gambar yang disajikan memperjelas materi pembelajaran	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Teks yang ditambahkan memperjelas materi pembelajaran	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Kemudahan memahami materi dalam video	13	16	81,25 (Sangat Layak)
<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>130</b>		
<b>Persentase</b>	<b>81,25%</b>		

Hasil perhitungan persentase kelayakan media video interaktif pada aspek materi pengetahuan bumbu dan rempah adalah 81,25% sehingga dinyatakan "Sangat Layak" [12]. Pada aspek kesesuaian materi yaitu video yang disajikan sesuai dengan materi dan sesuai dengan indikator pembelajaran memperoleh nilai 62,5% dan 75% dengan kriteria "Layak". Perolehan nilai tersebut masuk ke dalam kriteria layak akan tetapi sangat rendah, hal ini dikarenakan video interaktif pada tahap validasi belum sesuai dengan materi dan indikator

pembelajaran, maka perlu diperbaiki dan disesuaikan dengan materi dan indikator pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Media video pembelajaran yang baik perlu mempertimbangkan kurikulum [3].

Pada aspek bahasa dan kesederhanaan meliputi kesederhanaan bahasa, gambar dan teks serta kemudahan dalam memahami materi. Konsep yang sederhana dalam video interaktif akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, hal ini sebagaimana pendapat disampaikan oleh Marleni bahwa kriteria kelayakan media yaitu sistematika, kejelasan, dan kemenarikan penyajian materi [5].

### Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan melalui angket menggunakan skala likert 1 sampai 4. Berikut ini hasil validasi dari ahli media.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Max	Persen %
Tampilan video jelas	15	16	93,75 (Sangat Layak)
Tampilan video menarik	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Pemilihan warna yang tepat	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Perpaduan antar warna yang tepat	13	16	81,25 (Sangat Layak)
Warna huruf terlihat jelas	16	16	100 (Sangat Layak)
Tulisan mudah dibaca	15	16	93,75 (Sangat Layak)
Suara narator terdengar jelas	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Suara narator memiliki artikulasi yang jelas	14	16	87,5 (Sangat Layak)
Suara narator dan musik pengiring seimbang	12	16	75 (Layak)
<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>141</b>		
<b>Persentase</b>	<b>88,2</b>		

Hasil perhitungan persentase kelayakan media video interaktif materi pengetahuan bumbu dan rempah adalah 88,2% dengan kriteria "Sangat Layak" [12]. Pada aspek tampilan yaitu tampilan video jelas. Seperti yang telah dikemukakan Yudianto yaitu salah satu dungs

dari media pembelajaran video adalah agar bisa memvisualisasikan sesuatu yang mulanya abstrak menjadi nyata dan jelas [13]. Tampilan video menarik adalah diantara indikator mempengaruhi proses pembelajaran. Video yang menarik akan bisa meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar mengenai suatu materi yang dijelaskan oleh guru. Melalui video pembelajaran, siswa bisa mendapatkan pengalaman nyata sehingga pengetahuan lebih mudah dipahami dan tidak abstrak [14].

Pada aspek warna yaitu pemilihan warna yang tepat dan perpaduan antar warna yang pas. Dalam hal ini, pemilihan dan perpaduan warna harus dipilih dengan tepat disesuaikan dengan materi dan tema yang divisualisasikan. Hal ini sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad dalam Rohani bahwasanya media merupakan bagian dari sumber belajar yang membantu siswa untuk memahami pembelajaran, maka dari itu pemilihan instrumen yang menarik dan tepat dalam video interaktif sangat penting [3].

Pada aspek huruf meliputi pemilihan *font*, warna huruf, dan tulisan yang mudah dibaca. Tulisan yang mudah dibaca menjadi indikator penting dalam video guna memperjelas isi video, sebagaimana pendapat Budiawan bahwa teks merupakan unsur dasar dalam media video yang merupakan gabungan dari kata yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan/informasi [15].

Pada aspek audio (suara) yaitu suara narator memiliki artikulasi yang jelas dan musik pengiring seimbang dengan suara narator. Sebagai media video pembelajaran, sudah seharusnya suara yang ditampilkan pada video memiliki artikulasi yang jelas sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik [5].

**Perbaikan**

Hasil validasi dari ahli selanjutnya dilakukan analisis, kemudian dilakukan perbaikan yang didasarkan pada saran dan masukan dari ahli materi dan media. Saran dan masukan dijabarkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 7.** Saran dan Perbaikan Ahli Materi

Saran/Masukan	Perbaikan
Tambahkan indikator pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.	Menambahkan indikator pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.
Sesuaikan materi yang ada pada materi jenis bumbu dan rempah.	Menyesuaikan materi pada indikator jenis bumbu dan rempah sesuai dengan sumber.

Saran dan perbaikan berdasarkan ahli media dijelaskan dalam Tabel berikut ini.

**Tabel 8.** Saran dan Perbaikan Ahli Media

Saran/Masukan	Perbaikan
Tingkatkan volume video baik suara narator maupun musik pengiring.	Meningkatkan volume video baik suara narator maupun musik pengiring.
Musik pengiring terindikasi <i>copy right</i> .	Mengganti musik pengiring agar terhindar dari <i>copy right</i> .
Tambahkan suara dan teks pada <i>scene</i> menyimpan bumbu dan rempah.	Menambahkan suara dan teks pada scene menyimpan bumbu dan rempah.

**Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif**

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan perbaikan berdasarkan saran ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dengan menggunakan angket kepada siswa. Berikut ini hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran video interaktif.



**Gambar 11.** Hasil Angket Respon Siswa

Data hasil angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video interaktif dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Materi dalam video interaktif berisi pengetahuan bumbu dan rempah sesuai dengan materi pembelajaran memperoleh nilai sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Baik".
2. Materi yang disediakan pada video pembelajaran mudah dipahami memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik".
3. Kalimat serta bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami memperoleh nilai sebesar 97,5% dengan kriteria "Sangat Baik".

4. Tampilan desain dan pemilihan warna pada video interaktif serasi dan tepat memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik".
5. Anlimasi, teks dan gambar yang digunakan dalam video interaktif menarik perhatian memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kriteria "Sangat Baik".
6. Suara narator terdengar jelas dan seimbang dengan musik pengiring memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik".
7. Tulisan, ukuran dan warna huruf terlihat jelas dan mudah dibaca memperoleh nilai sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Baik".
8. Video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah memudahkan siswa memahami materi memperoleh nilai sebesar 92,5% dengan kriteria "Sangat Baik".
9. Video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah dapat memotivasi belajar peserta didik memperoleh nilai sebesar 92,5% dengan kriteria "Sangat Baik".
10. Video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah dapat diakses dan digunakan dimanapun dan kapanpun memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik".

Hasil angket respon siswa mendapatkan nilai sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Baik" [12]. Pada aspek materi yang disajikan dalam video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah sesuai dengan materi pembelajaran, karena manfaat media pembelajaran yaitu sebagai penjelas dari materi yang diajarkan [5]. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan kajian pada lingkup pembahasan validasi materi, validasi media, dan hasil angket respon siswa.

Pada aspek validasi materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif dengan aspek kesesuaian materi, bahasa dan kesederhanaan. Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan peserta didik serta runtut sesuai indikator, pembelajaran yang diajarkan melalui video bukan sekedar edukasi saja, tetapi juga video pembelajaran yang mencerminkan kesesuaian dan kebutuhan peserta didik. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh (Daryanto dalam Marleni, 2017) yang menyebutkan bahwa video pembelajaran sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Pada aspek bahasa yang digunakan pada media video interaktif sudah sederhana dan mudah dipahami. Selain itu pada aspek kesederhanaan, meliputi kesederhanaan konsep, gambar yang jelas, teks yang jelas dan kemudahan memahami materi.

Pada aspek validasi ahli media tampilan video jelas dan menarik. Pada aspek warna yaitu pemilihan warna yang tepat dan perpaduan antar warna yang pas. Dalam hal ini, pemilihan dan perpaduan warna harus dipilih dengan tepat sesuai dengan tema dari video materi yang akan ditampilkan. Selain itu, pada aspek huruf meliputi pemilihan font, warna huruf, dan tulisan mudah dibaca. Tulisan yang mudah dibaca menjadi indikator penting dalam video guna memperjelas isi video. Pada aspek suara yaitu suara narator terdengar jelas dan seimbang dengan musik pengiring. Hal ini juga didukung dengan suara narator memiliki artikulasi yang jelas, dan musik pengiring seimbang dengan suara narator. Sebagai salah satu media interaktif yang memberikan ketertarikan siswa dalam belajar, sudah seharusnya suara atau audio yang ditampilkan pada video memiliki artikulasi yang jelas sehingga mudah dipahami.

Hasil angket respon siswa secara umum menunjukkan hasil positif bahwasannya media video interaktif yang telah dikembangkan mudah dipahami dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif mengintegrasikan berbagai komponen multimedia antara lain animasi, gambar, teks, dan video. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih interaktif dengan media pembelajaran [16]. Tulisan, ukuran, dan warna huruf terlihat jelas dan mudah dibaca agar mempermudah siswa memahami materi yang dipelajari.

Video interaktif pengetahuan bumbu dan rempah dapat diakses dan digunakan dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran berbasis video interaktif pada penelitian ini layak digunakan untuk media pembelajaran serta dapat diterima baik oleh siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Riva'i dkk bahwasannya perangkat pembelajaran yang berkualitas harus memenuhi kriteria kevalidan media pembelajaran. Komponen kevalidan tersebut diantaranya validitas isi dan konstruk, dari penilaian aspek tersebut pengembangan perangkat pembelajaran dapat dikatakan valid [17].

Selanjutnya Artanaya dkk [16] juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukannya masuk pada kategori sangat baik dengan persentase 91,89%. Penilaian tersebut ditinjau dari 8 aspek utama yang meliputi: 1) penyajian materi yang jelas, 2) materi yang disajikan menarik, 3) teks mudah dibaca, 4) penyajian materi, 5) warna dan ukuran teks yang sesuai, 6) musik latar yang sesuai dan tidak mengganggu proses belajar, 7) tampilan yang menarik dan memotivasi siswa, 8) menunculkan semangat dalam belajar.



Media pembelajaran pada dasarnya dikembangkan untuk menunjang tercapainya tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hal ini berhubungan dengan perubahan perilaku serta peningkatan pengetahuan pada diri siswa kaitannya dengan topik yang dipelajari. Pada siswa SMK N 2 Jombang hasil pengembangan media yang telah dilakukan menghasilkan respon positif dari siswa. Angket respon siswa yang telah disebar menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sudah dikembangkan telah memenuhi aspek yang dinilai terdiri dari aspek materi, aspek media, dan aspek manfaat. Video pembelajaran interaktif telah dikembangkan dengan tampilan yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton dan hasil angket menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang ada dalam video interaktif telah sesuai dan mudah dipahami oleh siswa. Penyampaian materi yang dilakukan secara visual dan audio menjadikan siswa dengan berbagai gaya belajar mudah menerima materi pembelajaran dengan mudah.

Berkaitan dengan berbagai komponen penilaian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan memiliki banyak manfaat bagi proses belajar peserta didik.

### KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar penting untuk dilakukan. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran video interaktif dengan materi pengetahuan bumbu dan rempah program keahlian tata boga untuk SMK. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa: 1) hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif materi pengetahuan bumbu dan rempah program keahlian tata boga untuk SMK yaitu hasil penilaian ahli materi diperoleh nilai 81,25% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil penilaian ahli media diperoleh nilai 88,2% dengan kriteria "Sangat Layak", dan 2) hasil angket respon siswa terhadap video interaktif materi pengetahuan bumbu dan rempah program keahlian tata boga untuk SMK yaitu diperoleh nilai sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Baik". Dari presentase ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video interaktif materi pengetahuan bumbu dan rempah layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

### SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yaitu: 1) media pembelajaran berbasis video interaktif dapat diterima oleh peserta didik, sehingga diharapkan dapat disebarkan tidak terbatas hanya di SMK Negeri 2 Jombang, 2) media pembelajaran berbasis video interaktif dapat digunakan bagi masyarakat awam karena pengetahuan bumbu dan rempah adalah materi dasar untuk memasak, 3) media pembelajaran berbasis video interaktif ini terbatas pada materi bumbu dan rempah, perlu dikembangkan pada materi yang lain sesuai kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan.

### REFERENSI

- [1] Saat, S. 2015. FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN DALAM PENDIDIKAN (Studi Tentang Makna dan Kedudukannya dalam Pendidikan). *J. Ta'dib* vol. 8, no. 2, pp. 1-7.
- [2] Yuanta, F. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(02), 91-100.
- [3] Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Medan.
- [4] Wardani, R.K., Syofyan, H. 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(4), 371-381.
- [5] Marleni, E., Widarwati, S. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta. *Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi*. 6(5).
- [6] Suseno, P, U., Ismail, Y., & Ismail, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*. 1(2), 59-74.
- [7] Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- [8] Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. 2021. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.
- [9] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi*.
- [11] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Jannah, A, I., Listiyani, E. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- [13] Yudianto, A. 2017. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Seminar Nasional Pendidikan. (237).
- [14] Agustiniingsih, A. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58.
- [15] Budiawan, H. 2019. *Desain Media Interaktif Untuk SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [16] Artanaya, I. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Multimedia Design Model pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Kelas IV Semester I. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2).
- [17] Riva'i, Z, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2). 117.