

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN
SIOMI (SIOMAI CUMI-CUMI SARI WORTEL) PADA SISWA
PROGRAM EKSTRAKURIKULER MEMASAK
DI SMA NEGERI 1 TURI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

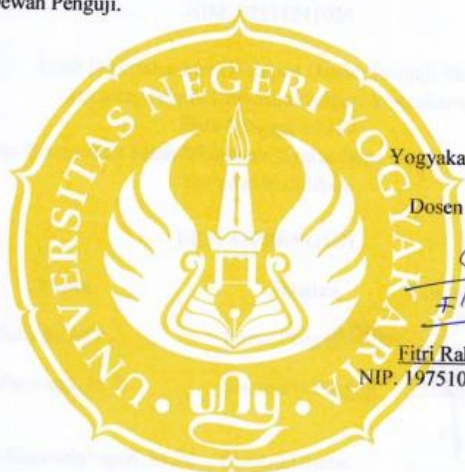


**Disusun Oleh:
Elsa Mareta
NIM. 07511241026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2013**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Siomi (Siomai Cumi-Cumi Sari Wortel) Pada Siswa Program Ekstrakurikuler Memasak Di SMA Negeri 1 Turi” telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan di depan Dewan Penguji.



Yogyakarta, 18 Juli 2013

Dosen Pembimbing,

Fitri Rahmawati, M.P.
NIP. 19751010 200112 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN SIOMI
(SOIMAI CUMI-CUMI SARI WORTEL) PADA SISWA PROGRAM
EKSTRAKURIKULER MEMASAK DI SMA NEGERI 1 TURI**

Oleh :
Elsa Mareta
NIM. 07511241026

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 30 Juli
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Fitri Rahmawati, M.P.	Ketua Penguji		30 Juli 2013
2. Sutriyati Purwanti, M.Si.	Sekretaris Penguji		30 Juli 2013
3. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd.	Penguji Utama		30 Juli 2013

Yogyakarta, September 2013
Dekan Fakultas Teknik,



Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd.
NIP. 19560216 198603 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elsa Mareta
NIM : 07511241026
Prodi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Siomi
(Siomai Cumi-Cumi Sari Wortel) Pada Siswa Program
Ekstrakurikuler Memasak Di SMA Negeri 1 Turi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 18 juli 2013

Yang menyatakan,



Elsa Mareta
NIM. 07511241026

MOTTO

"Allah will raise those who have believed among you and those who were given knowledge, by degrees" (Q.S. Al-Mujadalah:11)

"Indeed what is to come will be better for you than what has gone by"
(Q.S. Ad-Duha :4)

"Aku ingin menjadi orang yang berani karena 2/3 dari bumi ini dikuasai
oleh orang yang berani"
(Kartini Via Pram)

LEMBAR PERSEMBAHAN

First and foremost, my hugest and humblest gratitude goes to Allah *Subhanahu wa ta'ala*, the God almighty, the One who is always there in every up and down in my roller-coaster life and also for Nabi Muhammad SAW whom I still learn to know and love.

Papa and Mama for giving me supports and unlimited inspiration. My sister Corry Elyda, M.A. and my brother Hendrik, S.E. for being so patient and caring.

Rudi Ahmad Halimi, my future husband for unrestricted prayers and for being patient.

My gratitude also goes to all of Pendidikan teknik Boga students 2007 for not only being my classmates but also my friends.

Merio Falindra and Clerius Mart Andhy Kusuma Putra, thank you very much for helping me to make video and flash.

I would like to also deliver my appreciation to my friends: Surya, Badar, Icha, Mbak Arum, Tamy, Shasa, Mbak Riri, Adrian, Makbul, Monji, Kakak Anan, Tiqa, Windu, Noni, Masayu and Shinta for helping me jump from my page into their stories and giving me a new narrative and poetics for the plot of my life.

There are still, however, many people whose names cannot be mentioned here one by one who have been very helpful through their view, understanding, patience, and silent prayers, to all of them, I am greatly indebted.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN SIOMI
(SIOMAI CUMI-CUMI SARI WORTEL) PADA SISWA PROGRAM
EKSTRAKURIKULER MEMASAK
DI SMA NEGERI 1 TURI**

Oleh
Elsa Mareta
NIM. 07511241026

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Membuat video pembelajaran pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi; (2) Mengetahui kelayakan video pembelajaran pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Turi, pada siswa ekstrakurikuler memasak, beralamat di Gununganyar, Donokerto, Turi, Sleman. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Mei 2012 - Juni 2013. Penelitian pengembangan ini dengan 3 langkah yaitu; (1) *Planning*: menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan; (2) *Design*: membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, dan mempersiapkan skrip; (3) *Development*: memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan revisi. Validasi media pembelajaran oleh satu orang dosen ahli media dan satu orang dosen ahli materi. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi, dan sample sebanyak 52 orang. Uji validitas instrumen menggunakan *korelasi pearson* yang ada dalam program SPSS 16. Uji realibilitas dilakukan dengan metode *Alpha Cronbach*, nilai alfa lebih besar dari 0,6 yaitu 0,958 untuk uji coba instrumen termasuk sangat tinggi/reliable. Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian adalah; (1) Menghasilkan video pembelajaran pembuatan siomi (2) Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran ditinjau dari ahli media dan ahli materi diperoleh hasil valid dan layak sebesar 100%, sehingga dapat digunakan dan diuji coba ke peserta ekstrakurikuler memasak. Berdasarkan uji coba pada peserta ekstrakurikuler memasak ditinjau dari berbagai aspek dengan kategori sangat layak dan layak meliputi aspek materi sebesar 64% dan 36%, aspek media pembelajaran sebesar 50% dan 50%, aspek luaran/output pada sebesar 60% dan 40% dan penilaian kelayakan media secara keseluruhan sebesar 58% dan 42%.

Kata kunci: video pembelajaran; siomi; ekstrakurikuler memasak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Ekstrakurikuler Memasak Pada Pelatihan Pembuatan Siomi (Siomai Cumi-cumi Sari Wartel) Di SMA Negeri 1 Turi”.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian laporan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd. Dekan Fakultas Teknik.
3. Noor Fitrihana, M. Eng. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Sutriyati Purwanti, M.Si. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Fitri Rahmawati, M.P., Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan motivasi.
6. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd., Pembimbing Akademik dan Penguji Skripsi.

7. Seluruh validator angket, para ahli materi dan media yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memvalidasi media video pembelajaran ini.
8. Para Dosen, Teknisi dan Staf Jurusan Pendidikan Teknik Boga yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan bantuannya selama ini sehingga dapat terselesaikannya pembuatan skripsi ini.
9. Seluruh Guru dan staf SMA Negeri 1 Turi yang telah banyak membantu dalam proses penelitian ini.
10. Semua pihak terkait yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik materil maupun spiritual. Semoga kebaikan kalian menjadi amal ibadah.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir skripsi ini penulis yakin masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu demi lebih sempurnanya karya ini penulis mengharap kritik dan saran yang sifatnya membangun. Akhir kata semoga laporan ini bias bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 18 Juli 2013

Penulis,

Elsa Mareta

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENYATAAN	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	9
1. Pembelajaran	9
a. Pengertian Pembelajaran	9
b. Komponen Pembelajaran	10
2. Video Pembelajaran	20
a. Pengertian Video Pembelajaran	20
b. Tujuan Video Pembelajaran	21
c. Karakteristik Media Video Pembelajaran	21
d. Keuntungan Media Video	23
e. Kriteria Multimedia Interaktif	23
f. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran	25
g. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran	27
3. Siomi	31
a. Bahan Siomi	31
b. Alat Siomi	32
c. Proses pembuatan Siomi	33
d. Perhitungan Angka Kecukupan Gizi	34
4. Ekstrakurikuler Sekolah Menengah Atas (SMA)	36
5. Ekstrakurikuler Memasak	37
B. Penelitian Yang Relevan	40
C. Kerangka Berfikir	41
	Hal
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45

C. Obyek Penelitian	45
D. Populasi	46
E. Sampel	46
F. Prosedur Penelitian	48
G. Metode Pengambilan Data	51
H. Instrumen Penelitian	52
I. Uji Coba Instrumen	54
J. Uji Validitas	55
J. Pengujian Instrumen	55
K. Teknik Analisis Data	58
BAB VI PEMBAHASAN	
A. Hasil Penenelitian	60
1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Siomi	60
a. <i>Planning</i>	60
b. <i>Design</i>	62
c. <i>Development</i>	65
d. Revisi Video Pembelajaran Siomi	67
e. Validasi Video.....	68
2. Tingkat Kelayakan Video Pembelajaran Siomi	70
a. Aspek Materi pembelajaran	71
b. Aspek Media Pembelajaran	72
c. Aspek Luaran	74
d. Keseluruhan Aspek	75
B. Pembahasan	77
1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Siomi	77
a. <i>Planning</i>	77
b. <i>Design</i>	79
c. <i>Development</i>	80
d. Revisi Video Pembelajaran Siomi	83
e. Validasi Video.....	83
2. Tingkat Kelayakan Video Pembelajaran Siomi	84
a. Aspek Materi pembelajaran	85
b. Aspek Media Pembelajaran	85
c. Aspek Luaran	85
d. Keseluruhan Aspek	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Bahan Pembuatan Siomi	31
Tabel 2. Alat Pembuatan Siomi	32
Tabel 3. Nilai Acuan Label Gizi	35
Tabel 4. Informasi Nilai Gizi Siomi	35
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Untuk Dosen Ahli Media	53
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Untuk Dosen Ahli Materi	54
Tabel 7. Interpretasi Koefisien Korelasi	56
Tabel 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	56
Tabel 9. Kategori Skala Likert	59
Tabel 10. Kategori Skor Penilaian	59
Tabel 11. Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Materi	71
Tabel 12. Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Media	73
Tabel 13. Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Output	74
Tabel 14. Hasil Perhitungan Keseluruhan Aspek	76

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran	16
Gambar 2. Proses Pembuatan Siomi	34
Gambar 3. Kerangka Berfikir Penelitian Media Video Siom	42
Gambar 4. Skema Prosedur Penelitian Media Video Siomi	48
Gambar 5. <i>Flowchart</i> pengembangan video pembelajaran	63
Gambar 6. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Aspek Materi	72
Gambar 7. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Aspek Media	73
Gambar 8. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Aspek <i>Output</i>	75
Gambar 9. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Keseluruhan Aspek	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Pembaharuan sistem pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, relevansi pendidikan, dan perubahan kurikulum mutlak diperlukan agar perkembangan pendidikan dapat mengikuti perkembangan jaman. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum yang berorientasi pada serangkaian pengalaman belajar yang harus dicapai oleh peserta didik. Pada kurikulum KTSP peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan. Oleh sebab itu SMA Negeri 1 Turi memiliki kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk

membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat peserta didik, salah satunya adalah ekstrakurikuler memasak.

Berdasarkan pengamatan selama observasi yang dilakukan pada peserta ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti ekstrakurikuler memasak. Disamping itu pengolahan masakan yang diberikan juga kurang variatif. Biasanya kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Turi, hanya mengolah makanan sehari-hari saja dan dengan memanfaatkan bahan-bahan makanan yang ada di sekitar wilayah sekolah dan tempat tinggal siswa. Terkadang makanan yang diolahpun tidak digemari oleh para siswa. Berdasarkan RPP (Rancangan Pelaksanaan pembelajaran) yang telah disusun oleh guru pembimbing ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Turi, ada salah satu kompetensi dasar yaitu jenis makanan kukus, siomai adalah salah satu makanan yang akan dipraktekan. Hanya saja siomai yang akan diolah masih siomai pada umumnya yang terbuat dari ikan. Guna memberikan ilmu baru dan olahan produk baru, maka “siomi” (siomai cumi-cumi sari wortel) yang akan diolah pada saat ekstrakurikuler memasak. Siomi adalah produk siomai cumi-cumi sari wortel. Siomai yang dibuat dari bahan baku cumi-cumi dan diberi sari wortel, sehingga berwarna kuning. Berbentuk semi bulat, kulitnya terbuat dari dadaran tepung terigu, rasanya gurih, teksturnya kenyal, proses pembuatan dengan teknik kukus dan dihidangkan dengan saus sambal.

Alasan ini menguatkan mengapa penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Turi. Berdasarkan observasi di SMA N 1 Turi proses belajar mengajar pada ekstrakurikuler memasak masih sepenuhnya dengan bimbingan guru, misalnya :

guru menjelaskan tahap demi tahap proses pembuatan, bila tidak dibimbing oleh guru siswa sering kali tidak melakukan semua tahapan proses yang dibutuhkan kecuali bagi mereka yang dapat dengan cepat memahami.

Metode pembelajaran konvensional, dengan cara ceramah yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada kumpulan resep atau *power point* dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Untuk pembelajaran produktif sendiri media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses memasak dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya partisipasi tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Keberhasilan peserta didik menempuh setiap bidang mata diklat merupakan bekal mewujudkan keahlian yang dimilikinya. Pemahaman akan kompetensi mengolah dan menyajikan siumi menjadi hal yang perlu diperhatikan guna tercapai keberhasilan tujuan pembelajaran, tidak hanya pada hasil belajar saja. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan peserta didik memahami isi, maksud dan pesan yang diberikan oleh mata diklat tersebut.

Jelas dikatakan di atas bahwa kesiapan perangkat pembelajaran baik pembelajaran teori maupun praktik harus benar-benar dilakukan oleh guru sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Dalam mencapai tujuannya 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 modul, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya.

Di dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu pada pelatihan pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses pengolahan suatu makanan.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu,

video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pembuatan siomi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci.

Video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang, Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Siomi (Siomai Cumi-Cumi Sari Wortel) Pada Siswa Program Ekstrakurikuler Memasak Di SMA Negeri 1 Turi. Selain itu, penggunaan video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran pada ekstrakurikuler memasak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya motivasi, semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler memasak.
2. Media pembelajaran yang masih menggunakan kumpulan resep dan *power point* sehingga peserta didik kurang aktif. Kurang aktifnya peserta didik ini dikarenakan kumpulan resep dan power point tidak mampu menampilkan gambar tiga dimensi yang dapat memperjelas sebuah proses memasak. Maka dibutuhkan media pembelajaran berupa video.
3. Di SMA Negeri 1 Turi belum terdapat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler memasak. Media pembelajaran berupa video dapat memvisualisasikan teori maupun praktik dalam membuat siomai sehingga baik apabila diterapkan

dalam pelajaran pratik, namun video pembelajaran membuat siomai belum banyak dikembangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan kelayakan video pembelajaran pembuatan siomi (siomai cumi-cumi sari wortel).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat video pembelajaran pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pembuatan siomi dilihat dari hasil pengujian pada peserta ekstrakurikuler memasak?

E. Tujuan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Membuat video pembelajaran pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.

2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi sehingga layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.

F. Manfaat

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran khususnya membuat siomi pada ekstrakurikuler memasak dan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

2. Secara Praktis

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak untuk siswa SMA Negeri 1 Turi.

- b. Sebagai media khusus mengajar pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi.

- c. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

3. Bagi peneliti

- a. Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran pembuatan siomi.

- b. Dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2003:54) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Akmad Rohani dan Abu Ahmadi (1991:1) pembelajaran merupakan aktivitas yang sistematis dan terdapat komponen-komponen dimana masing-masing komponen pembelajaran tersebut, tidak bersifat terpisah tetapi harus berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar pada hakekatnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru yang menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses pengaturan yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian proses belajar mengajar dan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional

yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain untuk membuat peserta didik aktif dalam rangka mencapai tujuan peningkatan pengetahuan dan kemampuan siswa.

Tujuan pokok dalam pembelajaran di sekolah secara operasional adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap berdiri sendiri. Hal-hal pokok yang seharusnya menjadi pengalaman siswa adalah berupa cara-cara penting untuk memproses atau memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi kebutuhannya.

b. Komponen Pembelajaran

Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur, dan unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2004:77) proses pembelajaran merupakan satu sistem artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Nana Sudjana (2007 : 57) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran mempunyai faktor-faktor yang harus diperhatikan meliputi faktor manusia (fasilitator dan warga belajar), faktor tujuan pembelajaran, faktor bahan ajar, faktor waktu belajar, faktor sarana serta alat bantu pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2003 : 77) komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik (siswa),

tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, guru, siswa, metode, media/ alat pendidikan, situasi lingkungan belajar dan evaluasi. Yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah komponen pembelajaran menurut pendapat Soetomo (2003:11) komponen-komponen pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen paling penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman dan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan perangkat kegiatan belajar mengajar yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang disebut tujuan instruksional. Menurut B. Suryo Subroto (2002 : 15) tujuan instruksional adalah rumusan secara terperinci tentang apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah mengakhiri kegiatan instruksional yang bersangkutan dengan keberhasilan. Sedangkan menurut Bloom (2003) tujuan pembelajaran mencakup tiga aspek

yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotor. Aspek kognitif meliputi pengenalan, pengetahuan, pemahaman analisa, sintesa dan evaluasi. Aspek afektif meliputi sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral yang merupakan aspek psikologis peserta didik. Sedangkan aspek psikomotor adalah penguasaan keterampilan dengan didukung oleh keutuhan anggota badan yang akan terlibat dalam berbagai jenis kegiatan. Aspek psikomotor meliputi persepsi, kesiapan, kemandirian, imitasi, keterampilan dan adaptasi.

Berdasarkan pendapat diatas tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus diterapkan dalam proses pengajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman dalam kegiatan belajar. Isi tujuan pengajaran pada hakekatnya adalah hasil belajar yang diharapkan.

2) Bahan/ Materi Pembelajaran

Bahan pembelajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai 2010: 1). Menurut Uzer Usman, dan Lilis S. (1993 : 39) analisis materi pelajaran merupakan penguraian dari pokok bahasan kedalam bagian-bagian atau mata pelajaran dengan penelaah serta menghubungkan antara bagian untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman secara keseluruhan. Bahan pelajaran pada hakekatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan pada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diketahui bahwa bahan pelajaran merupakan pokok bahasan dan uraian dari ilmu pengetahuan yang terdapat dalam kurikulum yang harus disampaikan guru kepada peserta didik pada waktu pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan. Berhasil atau tidaknya materi pembelajaran diterima oleh siswa salah satunya ditentukan oleh guru. Guru sebagai pengajar hendaknya harus dapat memilih materi mana yang akan diajarkan dan materi yang tidak perlu diajarkan, serta guru harus menguasai materi pembelajaran tersebut.

Menurut R. Ibrahim (1993:17), materi pelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menunjang tercapainya tujuan instruksional
- b) Sesuai dengan tingkat pendidikan dan pengembangan siswa pada umumnya
- c) Terorganisasi secara sistematis dan berkesinambungan
- d) Mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual.

3) Metode Pembelajaran

Menurut Ahmad Rohani, H.M dan Abu Ahmadi (1991 : 11) metode adalah suatu cara kerja yang sistematis dan umum, sedangkan metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam menyediakan hubungan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran (Nana Sudjana, 2007 : 76). Sukardi (2008 : 47) mengemukakan metode mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu yang masing-masing jenis bercorak khas dan semuanya berguna untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dikemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran

untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Jenis-jenis metode pengajaran menurut

Sukardi (2008 : 47) :

- a) Metode Ceramah
Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang di lakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan dan guru terhadap sekelompok peserta diklat
- b) Metode Tanya Jawab
Suatu metode dimana guru menggunakan/memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut.
- c) Metode Diskusi
Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberi suatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan macalah dengan teman-temannya.
- d) Metode Pemberian Tugas (resitasi)
Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru dimana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok sesuai dengan perintah guru.
- e) Metode Demonstrasi dan Eksperimen
Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya.

Dari uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video pembelajaran ini adalah metode demonstrasi dan eksperimen. Dimana guru memperlihatkan sebuah proses yang secara tidak langsung melalui media audio visual yang diharapkan nantinya siswa dapat melakukan proses seperti yang digambarkan dalam video.

4) Media Pembelajaran

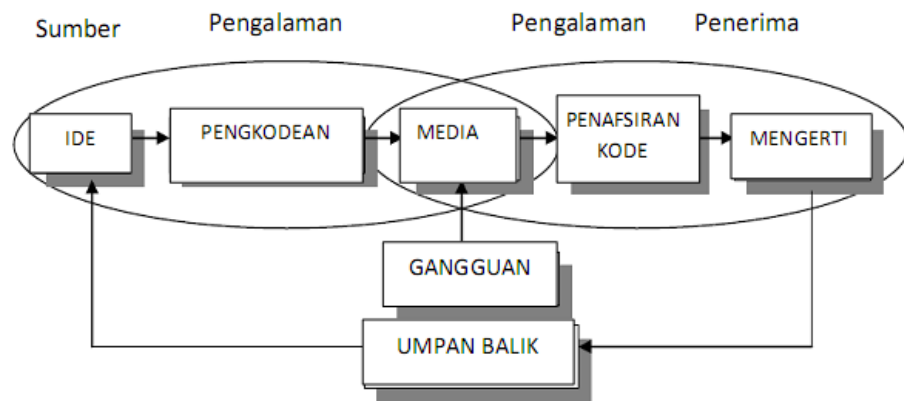
Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (1996), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa

sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:1), media peengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru.

Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikn/pengajaran. Menurut Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad (2004:2) pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi:

- a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c) Seluk-beluk proses belajar
- d) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i) Usaha inovasi dalam media pendidikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran memiliki posisi tersendiri dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:7) posisi media dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Menurut pernyataan Ramiszowki yang dikutip oleh Neozonk (2007:11) mengungkapkan : *“media at the carriers on messages, from some transmitting sorce which may be a human being or inanimate object, to the receiver of the message (which in our case is the learner)”*. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaru-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Bretz yang dikutip oleh Sadiman (2006 : 2) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a) Suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).

- b) Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan symbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c) Gerak

Menurut Gerlach dan El yang dikutip oleh Arsyad (2004:12). ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b) Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
- c) Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, symbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran.

Media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sebab dengan adanya media siswa dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film.

Menurut Seels & Richey (1994) yang dikutip Azhar Arsyad (2004:29) mengelompokkan media pembelajaran kedalam 4 kelompok, yaitu : a) media hasil teknologi cetak, b) media hasil teknologi audio visual, c) media hasil

teknologi yang berdasarkan komputer, d) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan tiga ciri yaitu suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion) Brest dalam Ayip (2003:16) membagi media menjadi:

- a) Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek yang dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk dalam jenis ini adalah televisi, video tape, dan film gerak.
- b) Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara dan objeknya dapat dilihat namun, tidak ada gerakan seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (television still recordings).
- c) Media *audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh, dan tele blackboard.
- d) Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek gerak, tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak.
- e) Media *still visual*, yakni ada objek tetapi tidak ada gerakan seperti film strip dan slide tanpa suara.
- f) Media audio, hanya mengeluarkan suara seperti radio, telepon, dan audio tape.
- g) Media cetak, ditampilkan dalam bentuk bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, dan pamflet

5) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:191) diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, dan yang lain) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Oemar Hamalik (2003:63) evaluasi merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan instruksional telah tercapai atau hingga mana mendapat kemajuan belajar siswa dan bagaimana tingkat keberhasilan sesuai tujuan instruksional tersebut. Dengan demikian evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan penilaian

terhadap suatu obyek/subyek yang ditetapkan berdasarkan kriteria tertentu untuk mengukur, menilai, dan mengetahui sejumlah mana tujuan pembelajaran dan tingkat keberhasilan belajar yang dicapai oleh peserta diklat dalam proses pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan kegiatan dari komponen pembelajaran yang wajib dilaksanakan untuk mengukur tingkat kesuksesan belajar yang telah dilaksanakan. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan pada setiap akhir proses pembelajaran.

6) Tenaga Pendidik (guru)

Menurut Uzer Usman (1993:60) proses pembelajaran dapat memberikan hasil seperti yang diinginkan maka baik guru maupun peserta didik harus memiliki kesiapan sikap, kemauan, dan keterampilan yang mendukung proses pembelajaran tadi. Hal ini berarti tugas guru dituntut untuk dapat menciptakan situasi dan kondisi agar siswa atau peserta didik selalu dalam keadaan siap belajar dan termotivasi untuk belajar.

Guru dalam mengajar membutuhkan pengetahuan, metode, dan kecakapan dasar lainnya untuk menunjang keberhasilan proses mengajarnya. Interaksi dalam belajar mengajar dengan peserta didik membutuhkan seorang guru untuk menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Tergantung pada bagaimana guru dapat memanfaatkan komponen pembelajaran yang ada.

Menurut Winarno Surahmad (1996:61) empat kecakapan serta pengetahuan dasar yang harus dimiliki guru yaitu :

- a) Guru harus mengenal setiap murid yang dipercayakan kepadanya baik mengenai sifat, kebutuhan, minat, pribadi, serta aspirasi dari setiap murid tersebut.
- b) Guru harus memiliki kecakapan memberikan bimbingan disamping bimbingan yang berpusat pada kecakapan intelektual, guru perlu memiliki pengetahuan tentang perkembangan setiap anak didiknya baik perkembangan emosi, minat, kecakapan khusus, maupun prestasi skolastik, fisik, dan social sehingga guru dapat membangun sebuah rencana atas dasar pengetahuan itu akan membuat siswa benar-benar mengalami pendidikan yang menyeluruh dan integral.
- c) Guru harus memiliki dasar pengetahuan yang luas tentang tujuan pendidikan di Indonesia pada umumnya. Pengetahuan itu akan memberikan arah pada perkembangan muridnya sehingga akan memudahkan guru memahami kebutuhan murid-muridnya.
- d) Guru harus memiliki kebutuhan yang bulat dan baru mengenai ilmu yang dipelajarinya, agar apa yang dikerjakan bermanfaat dalam tujuan hidup yang nyata bagi masyarakat atau individu, sebab perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta akibatnya dalam hidup manusia cepat sekali usang diganti dengan yang baru.
- e) Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kecakapan intelektual namun juga kecakapan emosi, dan minat serta memiliki pengetahuan yang luas dan valid agar siswa termotivasi untuk belajar.

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerana unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat

dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

b. Tujuan

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

c. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)
Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).
Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).
Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat

membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

- 4) Representasi Isi
Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- 5) Visualisasi dengan media
Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi
Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual
Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut

Cheppy Riyana (2007:7) adalah sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
- 2) Dengan teknik *editing* objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- 3) Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Televisi/video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- 5) Daya tarik yang luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/*audience* yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- 6) Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan *actual (immediacy)* atau kekinian.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2004: 37-52) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Pengoperasiannya relatif mudah
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

d. Keuntungan Media Video

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

e. Kriteria Multimedia Interaktif

Menurut Cheppy Riyana (2007:11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat *cake* yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia

yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

4) Ketentuan Teknis

Menurut Cheppy Riyana (2007:13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing*, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis.

Misalnya:

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukan objek secara detail.
- b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (blur) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan proverty yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengkaburkan objek.
- d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Beberapa ketentuan tentang music dan *sound effect* menurut Cheppy Riyana (2007:14):

- a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- b) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.
- d) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan.

f. **Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran**

1) Kerangka (*out line*) media video

- a) Pendahuluan
- b) Tayangan pembuka
- c) Pengantar
- d) Isi video
- e) Penutup

Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi

waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

Penutup, kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

2) Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Aproach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

a) Ahli Substansi (*subject matter expert*)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.

b) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis)

Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.

c) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

d) Sutradara

Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.

e) Ahli Komputer *Edtting Video* dan *Desain Grafis (Computer Graphics Specialist)*

Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan, dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

f) *Sound Director*

Yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran, *sound* amat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video. Cheppy Riyana (2007:17-20).

g. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:104-106) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran adalah:

1) Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

2) Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi. Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

3) Melakukan *survey*

Survey ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program akan dibuat.

4) Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui *survey* tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

5) Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

6) Buat *treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film.

Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca treatment kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

7) Buat *storyboard*

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu *scene* dan *setting*, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarnya bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Story board* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

8) Menulis naskah

Naskah pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci.

Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu :

- a) Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- b) Kalimat harus jelas, singkat dan informatif.
- c) Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang *audiens*.

Langkah praktis menyusun naskah menurut Jaka Warsihna (2009:16-17) adalah:

- a) Lihat indikator atau materi yang akan disajikan

- b) Pilih format sajian sesuai karakteristik materi yang disajikan (misal: *game*, kuis, dan lain-lain)
- c) *Bumper tune* dibuat tiga dimensi yang mewakili identitas program
- d) *Teaser* (pembuka) berupa adegan yang menggambarkan materi yang akan dibahas atau *montage shot* (cuplikan gambar) dan bisa juga dalam bentuk komedi atau tragedi untuk menarik perhatian penonton.
- e) Isi bagian visual dengan perintah deskripsi atau gunakan istilah teknis pertelevisian
- f) Utamakan visual gerak, berwarna, kalau bisa tiga dimensi, dan detail
- g) Sesuai narasi
- h) Penulisan *caption* harus sesuai kaidah bahasa dan singkat, tidak lebih dari lima baris
- i) Sajikan materi dengan menarik, jelas, dan mudah diingat oleh penonton
- j) Repetisi atau pengulangan tidak sama persis dengan sajian materi
- k) Latihan dibuat dalam bentuk soal tertutup (pilihan ganda), sebagai bentuk penguat sajian materi
- l) Kolom audio diberi musik, *sound effect*, *dialog*, *presenter*, *direct sound*, *embience*, narator sesuai kebutuhan. Audio sebagai penguat atau penjelasan visual yang masih belum jelas.
- m) Narasi sebaiknya tidak menggurui, dialog disesuaikan dengan situasi dan kondisi, kalau presenter sebaiknya komunikatif, singkat dan lain-lain.

3. Siomi

Siomi adalah produk siomai cumi-cumi sari wortel. Siomai yang dibuat dari bahan baku cumi-cumi dan diberi sari wortel, sehingga berwarna kuning. Berbentuk semi bulat, kulitnya terbuat dari dadaran tepung terigu, rasanya gurih, teksturnya kenyal, proses pembuatan dengan teknik kukus dan dihidangkan dengan saus sambal. Siomi harus disimpan dalam *freezer* apabila belum akan langsung dikonsumsi, karena tidak bertahan lama di dalam suhu ruang dan harus disajikan hangat dengan cara di kukus kembali.

a. Bahan Siomi

Dalam pembuatan siomini bahan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

Tabel. 1 Bahan Pembuatan Siomi

No.	Nama Bahan	Jumlah
Adonan Siomi		
1.	Daging cumi-cumi	300 g
2.	Tepung sagu	100 g
3.	Telur ayam	1 btr
4.	Bawang putih	2 siung
5.	Daun bawang	1 btg
6.	Minyak wijen	1 sdm
7.	Garam	1 sdt
8.	Lada bubuk	$\frac{1}{4}$ sdt
9.	Gula pasir	$\frac{1}{2}$ sdm
10.	Kaldu bubuk ayam	$\frac{1}{2}$ sdt
11.	Sari wortel	30 ml
Kulit Siomi		
1.	Tepung terigu	50 g
2.	Telur ayam	1 btr
3.	Air	200 ml
4.	Garam	$\frac{1}{2}$ sdt

Dalam pembuatan Siomi ini bahan utamanya adalah cumi-cumi. Cumi-cumi yang digunakan harus masih dalam keadaan segar dan

berukuran agak besar. Pada dasarnya semua ukuran cumi-cumi bisa digunakan, hanya saja untuk mempermudah pembersihan cumi dan tekstur siomi yang lebih kenyal dibutuhkan cumi-cumi yang besar.

b. Alat Siomi

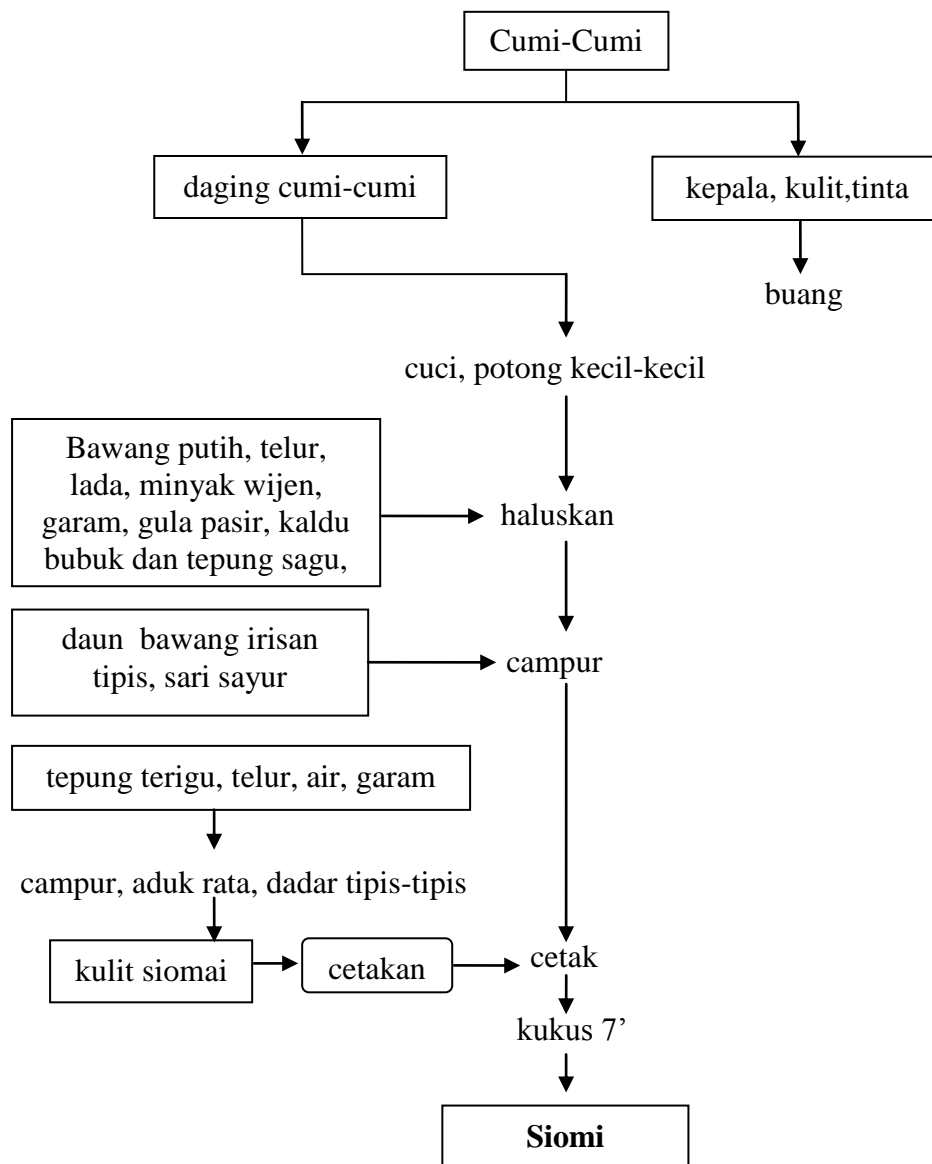
Peralatan-peralatan yang digunakan dalam pembuatan siomi antara lain kompor, kukusan, *juicer*, *food processor*, kom adonan, sendok ukur, sendok makan, pisau, piring, nampan, talenan, teflon, gelas ukur, ballon wisk, dan sendok sayur. *Food processor* digunakan untuk menghaluskan dan mencampur adonan siomini. *Juicer* digunakan untuk mengambil sari sayuran yang digunakan sebagai bahan pewarna alami siomai. Kukusan digunakan untuk memasak siomai dengan teknik olah kukus. Sedangkan teflon digunakan untuk membuat kulit siomai.

Tabel 2. Alat pembuatan siomi

No.	Nama Alat	Spesifikasi	Kegunaan
1.	Kompor	Stainless steel	Memasak siomai
2.	Kukusan	Stainless steel	Mengukus siomai
3.	Juicer	Elektronik	Mengambil sari sayur
4.	Food processor	Elektronik	Menggiling dan mencampur adonan siomai
5.	Kom adonan	Stainless steel	Tempat adonan
6.	Sendok ukur	Stainless steel	Mengukur bahan
7.	Sendok makan	Stainless steel	Menyendok adonan siomay
8.	Pisau	Stainless steel	Memotong bahan
9.	Piring kecil	Melamine	Tempat bahan
11.	Piring saji	Kaca	Tempat siomi
12.	Gelas ukur	Plastik	Mengukur bahan cair
13.	Ballon wisk	Stainless steel	Mencampur adonan kulit siomai
14.	Sendok sayur	Stainless steel	Menyendok adonan kulit siomai
15.	Teflon	Teflon	Membuat/mendadar kulit siomai

c. Proses Pembuatan Siomi

Proses untuk pembuatan adonan siomi yaitu, haluskan dan campur dalam *food processor* cumi-cumi dan bawang putih sampai halus, masukan telur, garam, lada, gula, kaldu bubuk, minyak wijen, dan tepung sagu sampai rata. Campurkan daun bawang yang sudah diiris tipis, aduk rata. Campurkan sari sayuran, sampai tercampur rata. Sedangkan untuk pembuatan kulit siomi yaitu campur semua bahan, aduk sampai rata, dadar tipis-tipis sampai adonan habis. Beri/alasi cetakan siomai dengan kulit dadaran, tuang adonan siomai, kukus kurang lebih 7 menit. Angkat dan keluarkan dari cetakan. Jika dibuat dalam bentuk diagram, proses pembuatan siomay cumi-cumi warna dapat dilihat pada gambar 2:



Gambar 2 Proses Pembuatan Siomi

d. Perhitungan Angka Kecukupan Gizi

Besar porsi siomini untuk memenuhi kebutuhan protein dihitung berdasarkan AKG (Angka Kecukupan Gizi) sesuai dengan target konsumen yang telah dituju berdasarkan acuan label gizi keputusan BPOM RI No.

HK.00.05.52.6291 Tanggal 9 Agustus 2007. Sasaran konsumen untuk siomay cumi-cumi warna kuning adalah masyarakat umum. Nilai acuan label gizi produk pangan untuk umum dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. Nilai acuan label gizi produk pangan untuk umum

No.	Zat Gizi	Nilai Acuan Label Gizi untuk Kelompok Konsumen Umum	
		Satuan	Nilai
1.	Energi	Kal	2000
2.	Lemak total	G	62
3.	Protein	G	60
4.	Karbohidrat total	G	300

Sumber: Lampiran keputusan BPOM RI No. HK.00.05.52.6291 Th.2007

Karena kebutuhan energi setiap orang berbeda-beda, maka kebutuhan energi dapat lebih tinggi atau lebih rendah. Penyajian informasi nilai gizi setelah perhitungan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Informasi nilai gizi Siomi

INFORMASI NILAI GIZI			
Takaran saji 6 buah (150 g)			
JUMLAH PER SAJIAN			
Energi total 270,42 Kal		Energi dari lemak 47,7 Kal	
			% AKG
Lemak total	5	g	8,55%
Protein	9	g	14,87%
Karbohidrat total	47	g	15,59%
% AKG berdasarkan kebutuhan energi 2000 Kal.			
Kebutuhan energi anda mungkin lebih tinggi atau lebih rendah			

Sumber: Ebyts Maria Novalina Sidabalok (2010: 68)

4. Ekstrakurikuler Memasak Sekolah Menengah Atas (SMA)

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 Ayat 1 menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada pendidikan dasar dan menengah terdiri atas :

- a. kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia
- b. kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
- c. kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
- d. kelompok mata pelajaran estetika
- e. kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan

SMA/MA membuka tiga pilihan yang terdiri atas tiga program, yaitu :

- a. Program Ilmu Pengetahuan Alam (IPA);
- b. Program Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS);
- c. Program Bahasa.

Struktur program pada kurikulum SMA /MA Kelas X dan XI terdiri atas: bagian mata pelajaran, muatan lokal, dan kegiatan pengembangan diri/bakat.

Dalam rangka meningkatkan mutu siswa di bidang non akademik atau ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat dan kemampuan non akademis peserta didik kelas X dan XI, maka dipandang perlu diselenggarakan Program Peningkatan Mutu Non Akademik atau Ekstrakurikuler Sekolah.

SMA Negeri 1 Turi memiliki berbagai jenis kegiatan Peningkatan Mutu Non Akademik atau Ekstrakurikuler Sekolah, antara lain sebagai berikut:

- a. Bulutangkis
- b. Bola Basket

- c. Bola Volly
- d. Hastakarya
- e. Melukis atau Design grafis
- f. Bela Diri atau Pencak Silat
- g. Jurnalistik
- h. Memasak
- i. Kepramukaan Pi
- j. Kepramukaan Pa
- k. Sepakbola

5. Ekstrakurikuler Memasak

Sesuai dengan yang telah tercantum pula dalam Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 12 dan 13 yang menyebutkan bahwa pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan 6 secara terstruktur dan berjenjang, dan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Dari penjelasan tersebut di atas jelaslah bahwa ternyata memang ada beberapa tempat selain pendidikan dalam kelas yang dapat membentuk karakter siswa tersebut, dimana salah satu wahana pengantarnya adalah kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus

diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah/ madrasah (Widiyanto, 2008: 2).

Berdasarkan pengertian diatas menekankan bahwa kegiatan ekstrakurikuler untuk membantu pengembangan peserta didik dan pematangan pengembangan kepribadian siswa cenderung berkembang untuk memilih jalan tertentu. RB.Cattele dalam Widiyanto (2008: 2) menyatakan bahwa kepribadian seseorang menunjukkan apa yang ingin diperbuat bilamana ia dalam keadaan senang dan ditempatkan pada situasi tertentu.

Kegiatan Ekstrakurikuler pilihan memasak merupakan salah kegiatan ekstrakurikuler yang berusaha mengembangkan pendidikan ketrampilan, guna membangun kompetensi dan keunggulan siswi di bidang pengolahan makanan. Kegiatan ekstrakurikuler memasak adalah kegiatan Pembinaan ketrampilan melalui berbagai resep masakan, kue, minuman dan lain sebagainya yang kemudian dipraktikkan, sehingga siswi benar-benar memiliki ketrampilan dan keahlian mengelolah bahan makanan. Kegiatan ekstrakurikuler memasak biasanya hanya mengolah makanan sehari-hari dengan memanfaatkan bahan-bahan makanan yang ada di sekitar wilayah sekolah dan tempat tinggal siswa. Terkadang makanan yang diolahpun tidak digemari oleh para siswa

Adapun tahap-tahap kegiatan ekstrakurikuler memasak yang dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Pada awal pertemuan, siswi di berikan materi tentang resep dan tata cara pembuatan.

- b. Kemudian pada pertemuan ke-2, siswi sudah mulai mempraktekan materi yang sudah di berikan pada awal pertemuan.
- c. Untuk bahan-bahan pembuatan makanan disediakan oleh pihak sekolahan.
- d. Praktek pembuatan makanan di laksanakan di Lab dapur, dapur SMA Negeri 1 turi dan di laksanakan secara berkelompok
- e. Hasil pembuatan makanan akan di kemas sesuai dengan jenis produk yang dibuat dijual kepada Guru, Siswa dan orang-orang di sekitar SMA Negeri 1 Turi.
- f. Kepada para Guru yang telah membeli dan merasakan hasil praktek akan di berikan cek list tentang rasa,tekstur, bentuk dan kreasi dari hasil praktek para siswi. (Blangko di sediakan)
- g. Hasil penjualan produk akan masuk ke SMA Negeri 1 Turi lagi sebagai kas pembelian bahan-bahan yang akan di praktekkan mendatang.
- h. Pada saat ujian ekstrakurikuler, setiap Siswa harus membentuk kelompok untuk mempraktekan pembuatan produk yang telah di ajarkan.

Produk yang diolah bisa berupa produk kering dan basah. Pengolahan bisa menggunakan teknik goreng, kukus, panggang dan rebus. Salah satu produk makanan kukus yang akan dipraktekkan adalah Siomai. Siomai adalah salah satu jenis dim sum. Siomai berasal dari China, dalam bahasa Mandarin, makanan ini disebut shaomai, sementara dalam bahasa Kanton disebut siu maai. Kulit siomai adalah serupa dengan kulit pangsit. Makanan ini konon berasal dari Mongolia Dalam. Pengembangan siomai dan penyebaran penduduk China sampai ke Indonesia menyebabkan alkulturasi antara budaya makanan China dan Indonesia.

Siomai dikenal di Indonesia dan menjadi makanan sepinggan Indonesia. Siomai adalah penganan yang banyak disukai oleh berbagai kalangan dan usia. Mereka menikmatinya sebagai makanan selingan atau camilan yang cukup mengenyangkan. Secara umum di Indonesia, jenis siomai bisa dibagi menjadi dua macam penyajian. Pertama, biasa disajikan dengan sambal kacang seperti yang banyak dijual oleh penjaja siomai keliling bersepeda (biasanya dibuat dari ikan tenggiri). Kedua, siomai biasa dimakan dengan saus cabe seperti yang terdapat di restoran-restoran yang menyajikan hidangan siomai.

Siomi adalah produk siomai cumi-cumi sari wortel. Siomai yang dibuat dari bahan baku cumi-cumi dan diberi sari wortel, sehingga berwarna kuning. Berbentuk semi bulat, kulitnya terbuat dari dadaran tepung terigu, rasanya gurih, teksturnya kenyal, proses pembuatan dengan teknik kukus dan dihidangkan dengan saus sambal.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan video yaitu:

1. Penelitian Riya Agustina (2009) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Cake Dengan Substitusi Labu Kuning Pada Mata Pelajaran Pengolahan Kue dan Roti Di SMK N 2 Godean Yogyakarta” menunjukkan bahwa tingkat validasi video pembelajaran pengolahan cake dengan substitusi labu kuning berdasarkan ahli media, materi dan guru adalah

valid dan layak, uji coba video pada kategori sangat layak sebesar 16,67% dan kategori layak sebesar 83,33%.

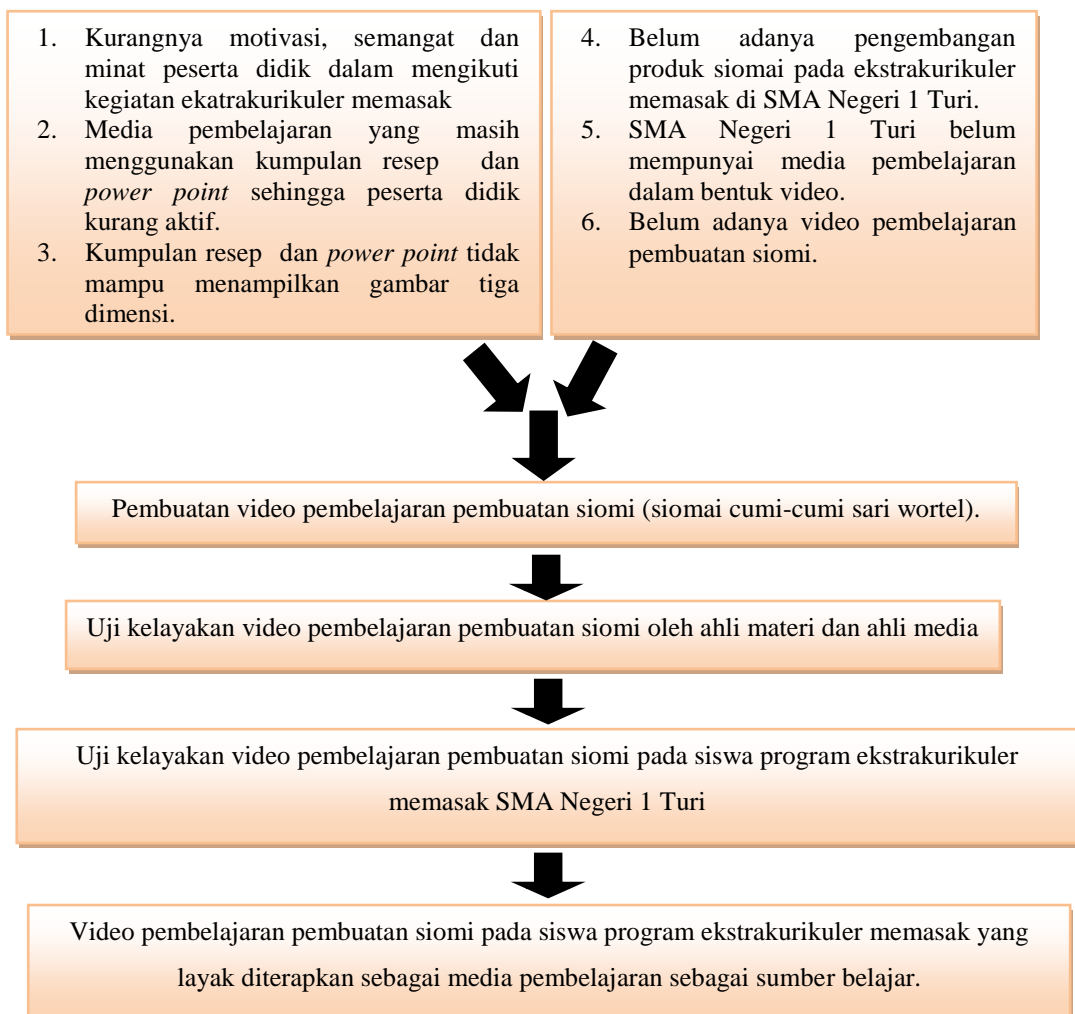
2. Penelitian Septi Widiastuti (2011) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji Dengan Zat Warna Alam Untuk Siswa SMK N 5 Yogyakarta” menunjukkan bahwa 80% peserta didik telah mencapai nilai minimal (batas kriteria ketuntasan minimal) 70. Yaitu 96% peserta didik mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan dan telah dinyatakan tuntas dan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70.
3. Penelitian Betri Cahyani (2006) yang berjudul “ Pengaruh Video Compact Disc (VCD) Terhadap Penguasaan Materi Topik Tahapan Pelaksanaan Pelayanan Restoran Pada Siswa Kelas 1 SMK N 1 Sewon Bantul Yogyakarta” menunjukkan bahwa minat belajar kelompok eksperimen dengan rerata sebesar 75,412% lebih tinggi dari pada kelompok kontrol sebesar 72,118%. Penguasaan keterampilan siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan VCD pada kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu dengan rerata keterampilan sebesar 77,631%.

C. Kerangka Berfikir

Upaya peningkatan kualitas pendidikan menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru. Karena guru yang berhadapan langsung untuk membina para siswa di sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan suatu kegiatan instruksional diklat atau kegiatan pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru dapat merencanakan program pengajaran, mengolah

informasi yang relevan menjadi materi diklat, menjabarkan program yang disusun menjadi tujuan instruksional diklat, menyampaikan materi dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, dan mengevaluasi hasil kegiatan instruksional diklat tersebut.

Hal tersebut tidak terlepas dari media bantu mengajar yang digunakan oleh seorang guru. Pada penelitian ini akan dibuat media video pembelajaran pembuatan siomi. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian ide untuk mengembangkan media pembelajaran muncul. Berikut adalah bagan yang menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini :



Gambar 3. Kerangka berfikir penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk (Ranberg, 1974).

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Menurut Puslitjaknov (2008) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran pembuatan siomi (siomai cumi-cumi sari wortel) pada siswa pada ekstrakurikuler memasak yang menggunakan model pengembangan menurut Alessi & Trollip.

Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip (2001) dengan langkah yang dilakukan, yaitu:

1. *Planning* (perencanaan)

- a. Menentukan kebutuhan dan tujuan, kebutuhan dan tujuan meliputi apa yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.
- b. Mengumpulkan sumber, sumber yang dimaksud seperti buku teks, buku referensi, materi-materi sumber asli, film maupun pengetahuan dari orang lain dibidang tersebut yang mendukung pembuatan program.
- c. Menghasilkan gagasan, tahap ini merupakan curah pendapat (*brainstorming*) untuk menghasilkan gagasan kreatif dalam pengembangan.

2. *Design* (tujuan)

- a. Membuat *flowchart*, pembuatan *flowchart* untuk mempermudah jalannya program khususnya operasi pelaksanaan pada komputer.
- b. Membuat *storyboard* secara tertulis, tahap ini meliputi merencanakan (*drafting*), menulis dan merivisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian memvalidasinya.
- c. Mempersiapkan skrip, tahap ini meliputi perencanaan narasi, instrumen, animasi pada video.

3. *Development* (pengembangan)

- a. Memproduksi video dan audio, dalam tahap ini pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan.
- d. Memprogram materi, tahap ini merupakan tahap penggabungan semua materi yang dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan.
- e. Meyiapkan komponen pendukung.
- f. Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Turi, pada siswa ekstrakurikuler memasak, beralamat diGununganyar, Donokerto, Turi, Sleman. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Mei2012 - Juni 2013.

C. ObyekPenelitian

Obyek penelitian berupa kelayakan dari video pembelajaran pembuatan siomi (siomai cumi-Cumi sari wortel) pada siswa program ekstrakurikuler memasak.Hasil penelitian dapat digunakan sebagai media alternatif untuk pendukung pembelajaran pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak pada kompetensi dasar jenis makanan kukus.

D. Populasi

Populasi merupakan seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenal generalisasi (Tulus Winarsunu, 2006:11). Menurut Sugiyono (2006: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi, sebanyak 52 orang. Pertimbangan pengambilan populasi siswa kelas X karena siswa tersebut yang aktif mengikuti ekstrakurikuler memasak. Siswa kelas X SMAN 1 Turi terdiri dari 4 kelas.

E. Sampel

Sugiyono (2010:62) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Menurut Arikunto (2006:131) “sampel merupakan bagian atau wakil dari populasi yang diteliti dan digunakan sebagai sumber data”.

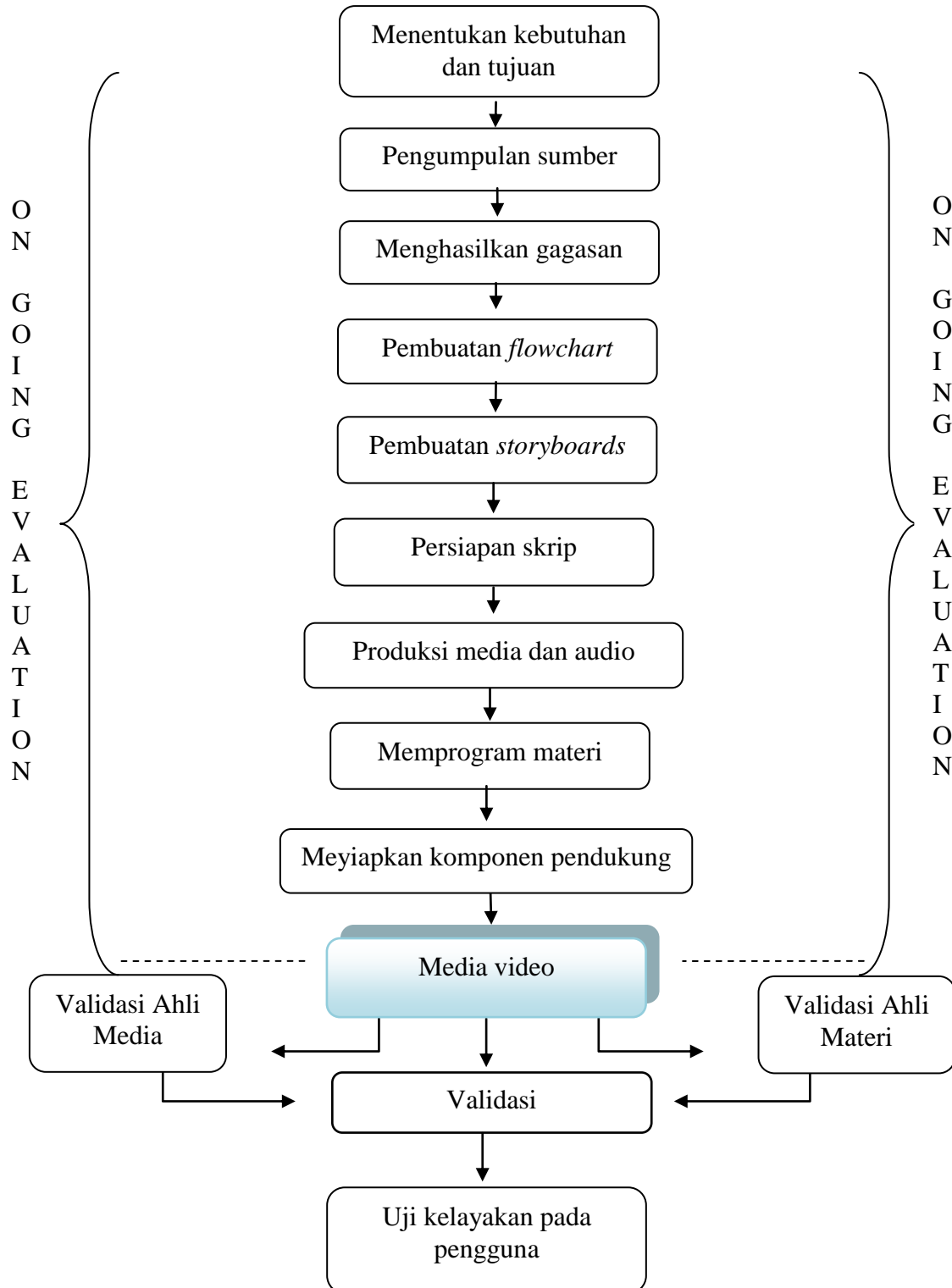
Roscoe dalam buku *Research Methods for Business* (1982:253) yang dikutip oleh Sugiyono (2010:74) memberikan saran–saran tentang ukuran sampel penelitian yang salah satunya berbunyi ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Berdasarkan saran di atas, maka ukuran sampel yang diambil oleh peneliti adalah sebanyak 52 siswa karena untuk mengurangi tingkat kesalahan dalam pengujian angket.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *probability sampling*. Sugiyono (2010:66) menyatakan bahwa “*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”. Penggunaan teknik *probability sampling* karena peneliti menganggap sampel tersebut dapat mewakili populasi yang ada tanpa membedakan anggota lainnya. Teknik *probability sampling* yang digunakan yaitu *simple random sampling*.

Simple random sampling menurut Sugiyono (2010:64) yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Populasi yang ada bersifat homogen, sehingga pengambilan sampel acak sederhana dilakukan dengan cara undian dan undian tersebut diperoleh kelas X.2 dan X.4 SMAN Turi yang siswanya mengikuti program ekstrakurikuler memasak sebagai sampel penelitian yang berjumlah 52 orang siswa.

F. Prosedur penelitian

Pada gambar 3 dapat dilihat tahap dari prosedur penelitian pengembangan ini.



Gambar 4. Skema Prosedur Penelitian Media Video Siomi

Prosedur :

1. *Planning* (perencanaan)

a. Menentukan kebutuhan dan tujuan

Analisis kebutuhan dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan. Dengan tujuannya untuk memenuhi kebutuhan akan media yang diinginkan.

b. Mengumpulkan sumber

Sumber yang dikumpulkan didapat dari buku teks seperti modul pembelajaran, buku referensi, jobsheet, film maupun pengetahuan dari seseorang yang ahli dibidang media dan materi pengolahan siomi.

c. Menghasilkan gagasan

Gagasan didapat dari beberapa ahli media dan materi baik teman maupun dosen yang dikumpulkan dan ditelaah sebelum memulai pembuatan perangkat video.

2. *Design* (tujuan)

a. Membuat *flowchart*

Pembuatan *flowchart* disini untuk mempermudah pembuatan program *flash* yang digunakan sebagai komponen pendukung untuk menampilkan video yang tersedia.

b. Membuat *storyboards* secara tertulis

Dimulai dari merencanakan (*drafting*), kemudian pembuatan *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian direvisi dan divalidasi oleh ahli materi dan media.

c. Mempersiapkan skrip

Tahap ini diawali dengan perencanaan narasi, instrumen, dan animasi pada video.

3. Development (pengembangan)

a. Memproduksi video dan audio

Dalam tahap ini selain pembuatan video pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

b. Memprogram materi

Merupakan proses penterjemahan apa yang sudah ditulis menjadi suatu rangkaian media yang mampu dibaca oleh komputer atau para pengguna.

c. Meyiapkan komponen pendukung

Berjalannya media ini tentu tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya media ini. Pada tahap ini komponen-komponen yang dimaksud adalah program aplikasi *macromedia flash, photoshop, visio 11, cool edit pro* dan *adobe primer*.

d. Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

Prosedur ini disebut juga tinjauan ulang. Setelah media dikembangkan selanjutnya pengembang akan menentukan kualitas media pembelajaran

ini dengan memvalidasi dengan ahli materi pembuatan siomini, ahli media pembelajaran, dan guru pembimbing ekstrakurikuler memasak. Pengembang akan mengetahui layak tidaknya media pembelajaran ini dengan melihat pendapat yang diberikan siswa. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan.

e. *On going evaluation*

Evaluasi secara berkala dan terus menerus sampai didapatkan produk yang sesuai dan mengikuti perkembangan jaman. *On going evaluation* dilakukan pada setiap tahap pengembangan walaupun produk sudah divalidasi oleh para ahli, dan akan berakhir apabila produk pengembangan sudah pada tahap pelabelan atau *mastering*.

G. Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media video pembelajaran pembuatan siomi. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

1. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan. Berdasarkan bentuknya, angket dapat berbentuk terbuka dan tertutup. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala likert.

Angket tertutup memiliki jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang kepada responden untuk menambah keterangan lain (Endang Mulyatiningsih, 2011: 29).

2. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto.2006:160). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono.2010:312). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa SMA Negeri 1 Turi kelas X yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler memasak sebagai respondennya.

1. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Media Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Angket untuk ahli media berisikan kesesuaian video pembelajaran dilihat dari aspek kaidah, aspek tata laksana, dan aspek pembuatan naskah (Achsan,

2010). Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel

5.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen penelitian untuk dosen ahli media

No.	Komponen	Aspek - Aspek Video Pembelajaran	Indikator	No. Butir
1	Tampilan	1. a. Kualitas pembuka	Kualitas judul pada bagian pembuka	1
			Kelengkapan judul pada bagian pembuka	2
			Kemenarikan pembuka	3
		1.b. Kualitas teks atau kalimat	Keterbacaan teks/kalimat	4
			Pengaturan jarak: baris, alinea, dan karakter	5
			Warna huruf	7
			Ukuran huruf	6
			Jenis huruf	8
		1.c. Kualitas <i>background</i>	Ketepatan pemilihan <i>wallpaper</i> untuk <i>background</i>	9
			Kesesuaian warna <i>background</i> dengan warna teks	10
		1.d. Kualitas Warna	Kombinasi dan komposisi warna	11
			Resolusi warna	
		1. e. Kualitas gambar	Pemilihan gambar	13
			Kesesuaian gambar dengan tema media	14
2	Pengoperasian/ Penggunaan	1.f. Kualitas suara (audio)	Pemilihan sound <i>effect</i>	22
			Pemilihan music	23
		1. g. Kualitas animasi	Kualitas volume suara	24
			Kesesuaian animasi	25
		2. a. Petunjuk penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	26, 28, 29
			Komunikatif	16
			Interaktif	15
			Kebebasan memilih menu	30
			Kemudahan navigasi	30
			Penggunaan tombol	15

2. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Angket untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran

dilihat dari relevansi materi dari silabus dengan standar kompetensi yang sesuai dengan materi pengolahan masakan kontinental. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1.	Isi dan Tujuan	Kejelasan standart kompetensi	1
		Kejelasan kompetensi dasar	2
		Kejelasan indicator	2, 3
		Kejelasan tujuan pembelajaran	3
		Relevansi standar kompetensi, kompetensi dasar dan kurikulum	1,2
		Penggunaan bahasa	4
		Kejelasan materi dalam bentuk soal-soal	11, 12
		Kesesuaian dengan kemampuan siswa	18
		Materi mudah dipahami	13, 19
		Cakupan materi	5,6,7,8
		Kebenaran materi	9
		Tingkat kesulitan materi	10
		Urutan materi	14, 17
		Kedalaman materi	15
2	Intruksional	Penyusunan materi dan ketepatan sesuai kompetensi	16
		Petunjuk pengerjaan soal	18
		Struktur materi	5,6,7
		Umpan balik terhadap jawaban benar dan salah	20, 22
		Umpan balik terhadap hasil	21

I. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumendilakukan pada 52 siswa yang mengikuti berbagai macam ekstrakurikuler. Siswa yang digunakan untuk uji coba instrumen merupakan siswa yang tidak menjadi uji penelitian. Baik buruknya instrumen akan berpengaruh terhadap benar tidaknya data yang diperoleh. Instrumen yang baik harus memenuhi dau persyaratan yang penting yaitu valid dan reliabel.Uji coba yang dilakukan berupa non-tes yaitu angket pendapat siswa terhadap kelayakan media video pembelajaran. setelah mendapat validitas dari ahli media dan materi selanjutnya uji coba terhadap siswa dilakukan.

J. Uji Validitas

Uji validitas instrumen diperoleh dari penilaian para ahli (*judgment expert*) yaitu 2 orang dosen PTBB FT UNY. Cara ini untuk menganalisis dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur.

Butir-butir kuesioner tersebut disusun dan diuji validitasnya apakah butir-butir tersebut valid dan reliabel atau tidak valid dan tidak reliabel. Butir soal yang tidak valid dan tidak reliabel akan gugur dan tidak digunakan.

K. Pengujian Instrumen

1. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mempunyai pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2002:154). Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus alfa cronbach. Pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Dari hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid tidak dimasukkan dalam pengujian selanjutnya. Pengujian dengan teknik alfa cronbach menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir soal

$\sum s_i^2$: jumlah varians butir

s_t^2 : varians total

Pedoman untuk menginterpretasikan koefisien menurut sugiyono (2010:257) dijelaskan pada tabel 7:

Tabel 7. Interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien (r)	Tingkat hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat tinggi
0,60 sampai dengan 0,799	Tinggi
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

Hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan bahwa instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan oleh 52 siswa program ekstrakurikuler memasak valid dan sah. Sedangkan uji reliabilitas menunjukkan hasil 0.958 sedangkan r tabel menunjukkan 0,279 sehingga instrumen dikatakan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Apabila diinterpretasikan dengan tabel interpretasi diatas maka instrumen tersebut mempunyai tingkat hubungan yang sangat tinggi.

Tabel. 8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded(a)	0	.0
	Total	36	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.958	27

2. Pengujian Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2002: 144). Menurut Sutrisno

Hadi (1997: 18) bahwa instrumen dikatakan valid apabila mempunyai unsur kejituan dan kejelian. Jitu artinya instrumen tersebut dapat memberi fungsi sebagai mana mestinya dan teliti apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan besar kecilnya gejala atau sebagai mana gejala itu diukur.

Menurut Sugiyono (2006: 267) validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan apabilavalid, validitasnya rendah berarti instrumen kurang valid. Untuk menguji validitas suatu instrumen dilakukan dengan validitas kostruk yaitu dengan dikonsultasikan dengan para ahli. Untuk validasi ini dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Selanjutnya dilakukan uji coba pada sampel dimana populasi tersebut diambil.

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian pada penelitian ini digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{XY} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

xy = koefisien korelasi

n = jumlah responden

xy = jumlah perkalian antara skor butir dan skor total

$\sum x$ = jumlah skor butir

$\sum y$ = jumlah skor total

$(\sum y)^2$ = jumlah kuadrat skor total

$(\sum x)^2$ = jumlah kuadrat skor butir

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi (xy) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer program statistika SPSS 16. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, dan penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik.

L. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi mengolah jenis makanan kukus.

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data mengenai pendapat atau tanggapan peserta diklat yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 9. Kategori skala likert

Skor nilai	Interprestasi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Untuk skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai pada skala 4 (Djemari Mardapi,2008:123) yang diperhatikan seperti tabel 10.

Tabel 10. Tabel Pengkategorian skor penilaian

Interval skor	Kategori
$X > M_i + 1,5 (SD_i)$	Sangat layak
$M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$	Layak
$M_i - 1,5 (SD_i) < x < M_i$	Tidak layak
$X < M_i - 1,5 (SD_i)$	Sangat tidak layak

Rerata ideal (M_i) dan simpangan deviasi (SD_i) diperoleh dengan rumus :

$M_i = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

$SD_i = \frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah)

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap video pembelajaran menggunakan tabel 10. Tabel 10 diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, dan uji coba pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Siomi (Siomai Cumi-cumi Sari Wortel)

a. *Planning* (perencanaan)

1) Menentukan kebutuhan dan tujuan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat memberikan demo membuat olahan siomai untuk Ibu-ibu PKK di SMA Negeri 1 Turi pada bulan Mei-Juni 2012 . Observasi awal dilakukan pada saat pertemuan teori ekstrakurikuler memasak dan pertemuan praktik ekstrakurikuler memasak.

Observasi kedua dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu pada bulan April – Mei 2013. Pada observasi kedua juga disepati kelas yang akan dijadikan sebagai uji coba angket dan penelitian. Kelas untuk penelitian dipilih berdasarkan banyaknya para siswa yang berminat untuk mengikuti pelatihan pembuatan siomi dan bisa mengikuti waktu ekstrakurikuler. Maka terpilihlah kelas X yang akan mengikuti uji coba angket pelatihan pembuatan siomi ini.

Kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan April – Mei 2013 dalam proses kegiatan ekstrakurikuler memasak diketahui bahwa minat

para siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tergolong rendah, dikarenakan guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode konvensional (ceramah). Media bantu dalam proses pembelajaran praktik hanya berupa *jobsheet*, guru mengajar dengan membaca *jobsheet* dan menyediakan *power point* yang tidak mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan video pembelajaran untuk pelatihan pembuatan siomi.

2) Mengumpulkan sumber

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan video pembelajaran. Sumber referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan yaitu :

- a) Buku “Media Pembelajaran” oleh Drs. Daryanto.
- b) Buku “Media Pendidikan” disusun oleh Arief S Sadiman, dkk.
- c) Buku “Pedoman Pengembangan Media Video” oleh Cheppy Riyana.

Sedangkan untuk materi didapat dari :

- a) Proyek akhir “Pembuatan Siomay Cumi-cumi Warna Sebagai Alternatif Makanan Sumber Protein” disusun oleh Ebytz Maria Novalina Sidabalok.

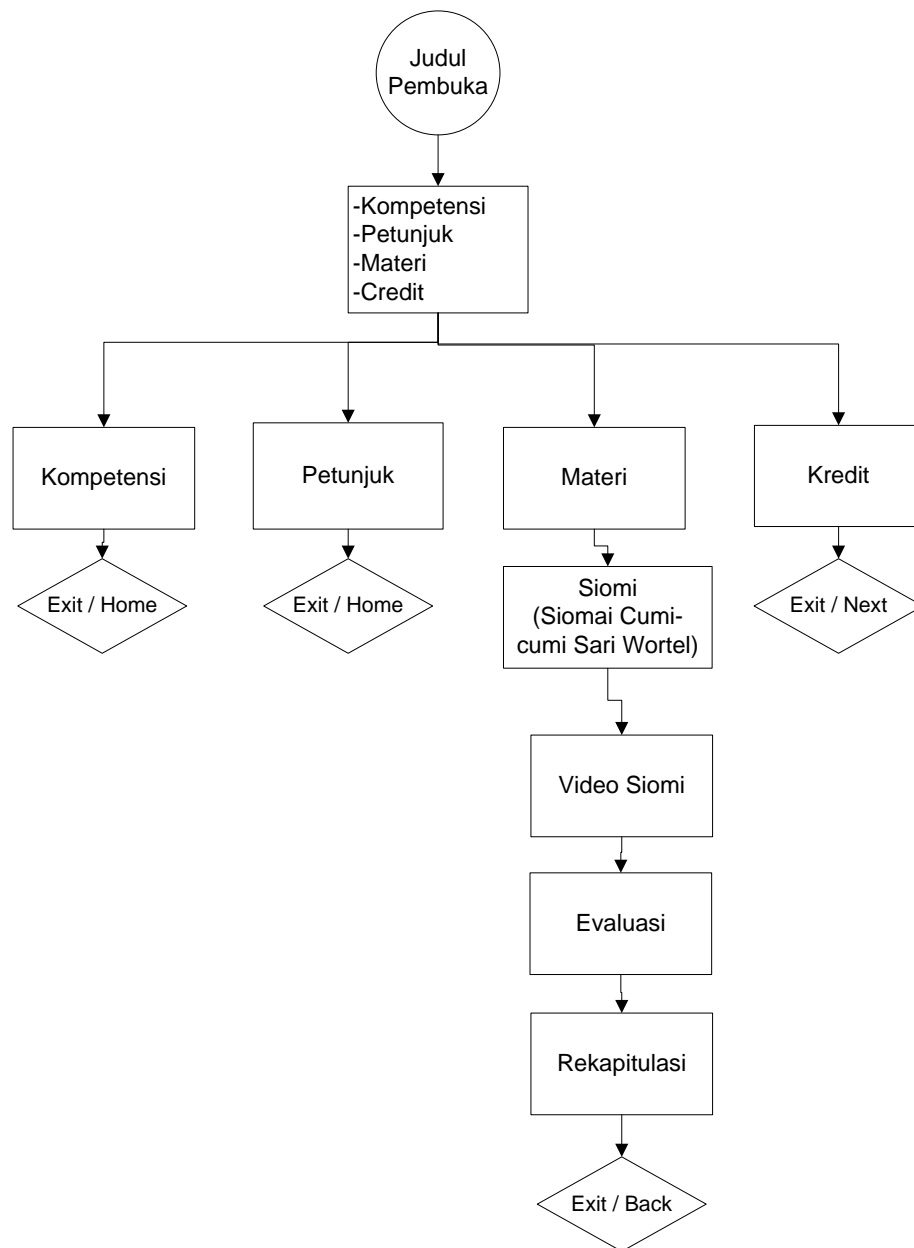
- b) Proyek Akhir “Perencanaan Usaha “Siomi” Siomai Cumi-Cumi Sari Wortel” disusun oleh Elsa Mareta.
 - c) Silabus Ekstrakurikuler Memasak SMA Negeri 1 Turi.
 - d) RPP dan Jobsheet Ekstraaurikuler Memasak SMA Negeri 1 Turi.
- 3) Menghasilkan gagasan

Setelah sumber yang didapat lengkap kemudian peneliti berkonsultasi dengan beberapa para ahli materi dan media, bertukar pendapat dengan guru dan teman sejawat, sehingga menghasilkan gagasan untuk selanjutnya dikembangkan menjadi media video pembelajaran.

b. *Design (tujuan)*

- 1) Membuat *flowchart*

Tahap desain dimulai dengan membuat *flowchart* sebagai alur dari pemikiran peneliti agar mempermudah proses pengembangan. *Flowchart* dibuat untuk memudahkan pengerjaan saat masuk kedalam tahapan pengembangan dengan aplikasi *macromedia flash*. Untuk lebih jelasnya *flowchart* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Flowchart* pengembangan video pembelajaran.

2) Membuat *storyboard*

Kemudian dilanjutkan dengan membuat *storyboard* secara tertulis. Pada tahap ini meliputi merencanakan, menulis dan merivisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, narasi dan musik, kemudian memvalidasinya. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah

memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata. Pembuatan *storyboard* dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan pada pengembangan dengan *macromedia flash*. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran. Setelah mendapat validasi dari ahli media dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau produksi video. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

3) Mempersiapkan skrip

Pada saat pembuatan *storyboard* diikuti dengan penulisan skrip. Skrip disusun dengan menggunakan format tiga kolom yang berisi skenario, narasi, dan posisi. Skenario menggambarkan tipe *shoot* yang digunakan dalam proses pembuatan video, dan keterangan tentang tambahan yang harus diperhatikan selama pembuatan video. Kolom narasi berisi naratif untuk narator agar memperjelas tayangan dalam video. Sedangkan posisi merupakan kolom berisi keterangan kamera dalam merekam gambar. Pembuatan skrip dapat membantu mempermudah jalannya proses pengembangan video sewaktu *take* gambar. Skrip dapat dilihat pada lampiran. Sebelum masuk dalam tahap pengembangan *storyboard* dan skrip terlebih dahulu divalidasi kepada ahli dan melakukan revisi apabila ada saran dan komentar dari para ahli. Untuk *storyboard* dan skrip, validasi dilakukan kepada 1 dosen PTBB ahli materi kontinental dan 1 dosen PTBB ahli media pembelajaran. Skrip dapat dilihat pada lampiran.

c. *Development* (pengembangan)

1) Memproduksi video dan audio

Pada kegiatan pengembangan ini sudah dihasilkan *storyboard* dan skrip yang telah divalidasi oleh para ahli. Tahap yang terdapat dalam pengembangan yaitu produksi audio dan video, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, dan mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan). Proses produksi audio dan video ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*), rekaman suara, dan pengambilan foto sesuai dengan tuntutan *storyboard* dan skrip yang telah dibuat sebelumnya. Tahap awal yang dilakukan yaitu pengambilan foto berdasarkan *photostory* yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan gambar atau *shooting video*. Pengambilan gambar merupakan tahap yang menterjemahkan skrip menjadi tampilan yang sebenarnya. Setelah *shooting video* kemudian dilanjutkan dengan merekam suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*. Untuk proses pengambilan foto dan *shooting video* menggunakan kamera DSLR Nikon D300 dan Canon 550D, sedangkan untuk merekam suara dengan menggunakan *clip on*.

2) Memprogram materi

Video dan audio yang telah diproduksi tidak akan langsung masuk dalam tahap pengembangan dengan *macromedia flash*. Terlebih dahulu format video dan audio di sesuaikan dengan perangkat pendukung yang ada agar lebih mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk video

menggunakan format mpg, foto menggunakan format jpg, sedangkan untuk audio menggunakan wav.

3) Menyiapkan komponen pendukung

Persiapan komponen pendukung untuk pengembangan video mulai disiapkan sejak video sudah diproduksi. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan *adobe premier*, sedangkan untuk pengeditan foto menggunakan *photoshop*.

Setelah komponen pendukung lengkap kemudian dilakukan proses *editing* dan *mixing*. Proses *editing* dan *mixing* dilakukan sesuai dengan tuntutan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada kegiatan *editing* kegiatan yang dilakukan adalah memilih hasil *shooting* yang terbaik kemudian memotong dan membuang bagian yang tidak diperlukan. Pengaturan pencahayaan dan animasi seperti tambahan tulisan atau *sound effect* untuk video juga dilakukan pada saat proses *editing* ini.

Setelah proses editing selesai dilanjutkan dengan *mixing*, proses *mixing* dilakukan untuk menggabungkan rekaman narator dengan video yang telah diedit sebelumnya. Setelah menggabungkan antara narasi, instrumen, *sound effect* dengan video kemudian dilakukan proses penyesuaian suara terhadap instrumen agar suara narator terdengar jelas dan instrumen tidak mengganggu jalannya video. Setelah proses *mixing* video selesai dilakukan langkah selanjutnya yaitu mentransfer kepingan

video menjadi kesatuan video yang disimpan dalam bentuk mvp atau avi agar mempermudah proses selanjutnya.

Video yang telah siap kemudian dikembangkan kembali dengan *macromedia flash*. Proses pengembangan dengan *macromedia flash* lebih menekankan pada tampilan keseluruhan seperti video dan foto sehingga menjadi satu kesatuan multimedia yang dapat digunakan. Proses pengembangan dengan *macromedia flash* berdasarkan pada *flowchart* yang telah disusun sebelumnya. Proses evaluasi terhadap pengembangan terus dilakukan tanpa henti sampai menghasilkan produk video (*on going evaluation*).

4) Mengevaluasi dan meninjau kembali

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap ahli media dan melakukan revisi apabila ada saran dari para ahli.

d. Revisi video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi (siomai cumi-cumi sari wortel)

1) Ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video dalam bentuk naskah. Hal ini dilakukan untuk memperkecil tingkat kesalahan dalam tahap produksi video. Adapun saran dari ahli materi adalah sebaiknya ditambahkan materi yang berkaitan dengan penyajian.

Tindak lanjut yang dilakukan adalah menambahkan materi penyajian di soal *pre test* dan *post test*.

Setelah dilakukan pengujian ulang dari ahli materi didapati hasil bahwa naskah untuk video valid dan dapat untuk diproduksi sebagai video pembelajaran.

2) Ahli media pembelajaran

Ahli media pembelajaran berasal memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap video pembuatan siomi berdasarkan aspek kaidah, penyajian video, prosedur pengembangan video, tata laksana, dan pembuatan naskah. Adapun revisi oleh ahli media adalah memperbaiki ukuran huruf pada judul dan memperbaiki tata letak penulisan evaluasi soal. Tindak lanjut yang dilakukan adalah ukuran huruf pada judul sudah diperbaiki dan tata letak penulisan evaluasi soal sudah diperbaiki,

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media pembelajaran diperoleh hasil bahwa media video pembelajaran valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

e. **Validasi video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi**

Penentuan kelayakan media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi Titin Hera Widi H, M. Pd. dan ahli media Wika Rinawati, M.Pd. data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk

perbaikan video lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

1) Ahli materi

Ahli materi memberikan saran dari materi yang terdapat dalam naskah video pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 22 sampai dengan 88 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 55 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 11. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Tingkat kelayakan video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi menurut ahli materi termasuk pada kategori layak sebesar 100%.

2) Ahli media pembelajaran

Ahli media memberikan saran dari materi yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 32 sampai dengan 128 sehingga diperoleh nilai rerata ideal

(Mi) sebesar 80 dan standar deviasi (SDi) sebesar 16. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 14, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Tingkat kelayakan media pembelajaran pelatihan pembuatan siomi menurut ahli media termasuk pada kategori layak sebesar 100%.

f. Uji coba pada peserta didik

Video pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran selanjutnya diuji cobakan pada siswa untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen pada angket untuk siswa ekstrakurikuler memasak kelas X yang berjumlah 52 orang di SMA N 1 Turi. Dari uji coba yang dilakukan diperoleh data secara rinci dari 27 butir indikator valid dan reliabel. Butir soal yang tidak valid dan reliabel akan gugur dan tidak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

2. Tingkat Kelayakan Video Pembuatan Siomi

Sedangkan tingkat kelayakan video berdasarkan penilaian peserta didik dilihat dari 4 aspek yaitu aspek materi, aspek media, aspek luaran atau output dan keseluruhan aspek. Penentuan kelayakan media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi diukur berdasarkan penilaian dari para peserta ekstrakurikuler memasak kelas X SMA N 1 Turi. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai sumber belajar. Berikut ini hasil pengujian dari para peserta didik berdasarkan beberapa aspek .

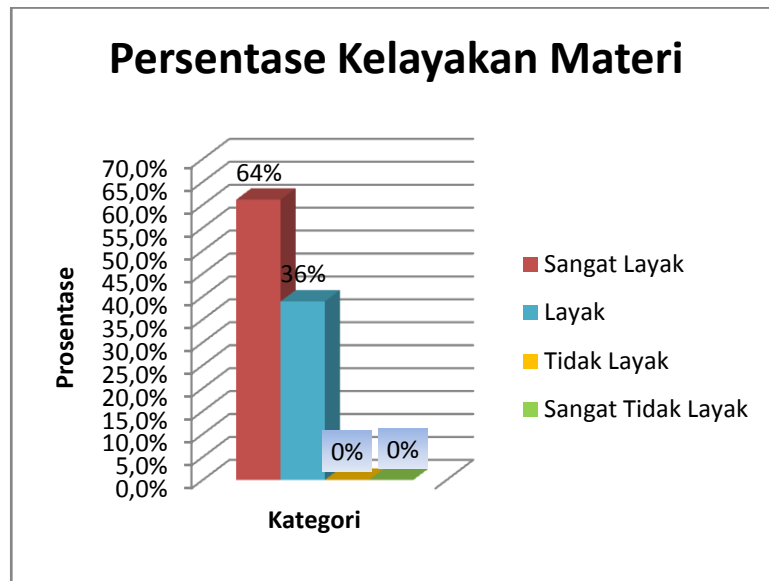
a. Aspek materi

Berdasarkan perhitungan data pada 52 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 8 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 8 sampai dengan 32 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 20 dan standar deviasi (SDi) sebesar 4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 15 dan gambar 5, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11. Hasil perhitungan pada aspek relevansi materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 26	Sangat layak	32	64%
20 – 26	Layak	20	36%
14 – 19,9	Tidak layak	0	0%
< 14	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		52	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada aspek materi dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan aspek materi

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 64% dan kategori layak sebesar 36%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada video pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

b. Aspek media pembelajaran

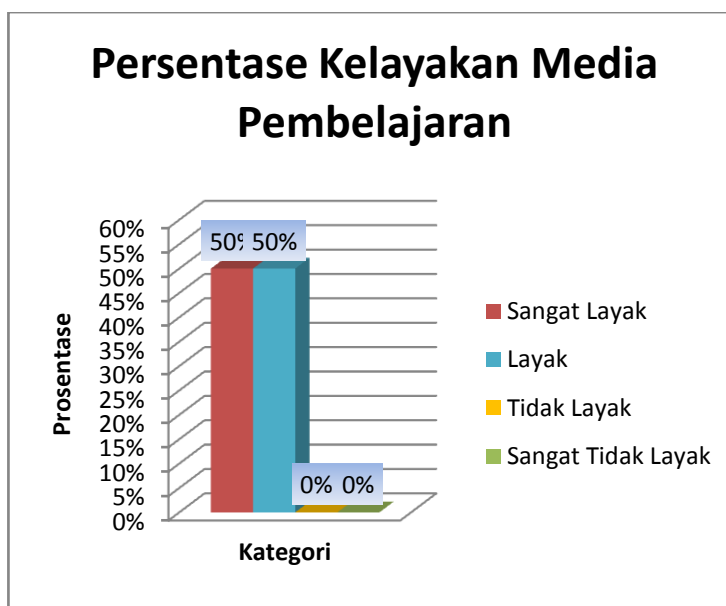
Berdasarkan perhitungan data pada 5 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 15 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 15 sampai dengan 60 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 37,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 7,5. Untuk lebih

jelasan dapat dilihat pada tabel 12 dan gambar 7, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 12. Hasil perhitungan pada aspek relevansi media

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 48,75	Sangat layak	27	50%
37,5 < 48,	Layak	25	50%
26,25 < 37,4	Tidak layak	0	0%
< 26,25	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		52	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada aspek media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan aspek media pembelajaran

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa materi

pada video pembelajaran telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

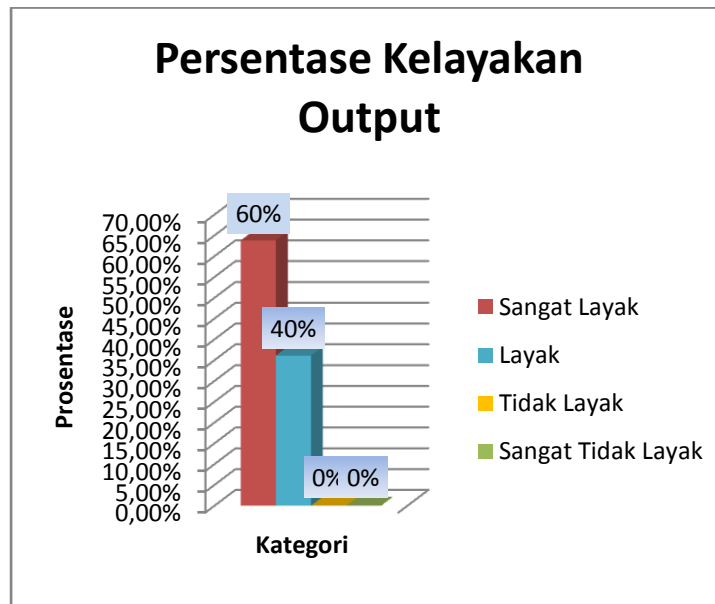
c. Aspek luaran/output

Berdasarkan perhitungan data pada 50 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 4 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 4 sampai dengan 16 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 10 dan standar deviasi (SDi) sebesar 2. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 17 dan gambar 7, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 13. Hasil perhitungan pada aspek relevansi *output*

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 13	Sangat layak	33	60%
10 – 13	Layak	19	40%
7 – 9,9	Tidak layak	0	0%
< 7	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		52	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada aspek luaran/output dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan aspek luaran/output

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 60% dan kategori layak sebesar 40%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada video pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

d. Keseluruhan aspek

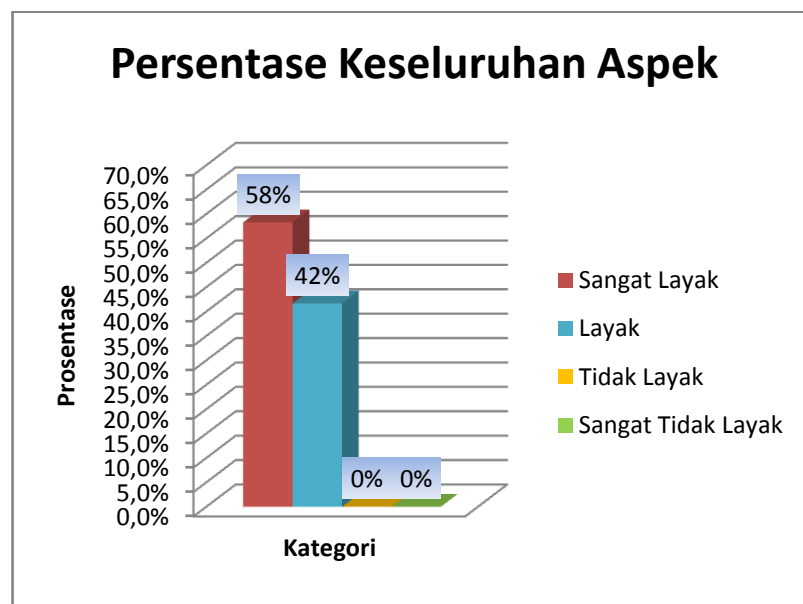
Perhitungan secara keseluruhan berdasarkan pada aspek materi, aspek media, dan aspek output pada 50 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 27 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor terendah ideal 27 dan skor tertinggi ideal 108 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 67,5

dan standar deviasi (SDi) sebesar 13,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 18 dan gambar 8, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 14. Hasil perhitungan pada keseluruhan aspek

Kelas	Kategori	Prosentase
1	Sangat layak	58%
2	Layak	42%
3	Tidak layak	0%
4	Sangat tidak layak	0%
Jumlah		100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada keseluruhan aspek dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 8. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan keseluruhan aspek

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari keseluruhan aspek termasuk dalam kategori sangat layak

sebesar 58% dan kategori layak sebesar 42%. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian pada video pembelajaran secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik berdasarkan pada semua aspek yang diamati.

B. Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Pelatihan Pembuatan Siomi

Proses pembuatan video pembelajaran ini melalui beberapa tahap sesuai dengan prosedur pengembangan yaitu tahap perencanaan, tahap *design*, dan tahap pengembangan.

a. *Planning* (perencanaan)

Pada tahap perencanaan meliputi :

1) Penentuan kebutuhan dan tujuan

Hasil dari observasi yang telah dilakukan pada tahap perencanaan diketahui bahwa para siswa tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler memasak. Disamping itu diperoleh data bahwa minat mengikuti ekstrakurikuler memasak masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler memasak. Kurangnya motivasi dan minat siswa tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Minat dan konsentrasi siswa dalam belajar merupakan dua faktor

yang berkaitan. Minat pada dasarnya merupakan perhatian, dan dari perhatian tersebut akan muncul konsentrasi, terutama oleh perhatian yang bersifat spontan dan perhatian yang timbul secara sadar oleh peserta didik itu sendiri. Minat dan konsentrasi dapat ditumbuhkan dengan metode atau perangkat pembelajaran yang baik, misalnya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.

2) Pengumpulan sumber

Sumber-sumber informasi yang menguatkan pemaparan diatas dikumpulkan. Selanjutnya mencari sumber informasi yang berasal dari internet, buku atau pun jurnal yang dapat membantu dalam proses pengembangan media video tersebut.

3) Menghasilkan gagasan

Setelah menganalisis dan mengumpulkan data, maka selanjutnya dilakukan menyusun *draft* untuk memudahkan dalam mengembangkan media baik dalam pembuatan *flowchart*, *storyboard* maupun skrip. Penentuan kebutuhan dan pengumpulan sumber yang telah didapat kemudian dikembangkan menjadi sebuah gagasan yang dapat membantu permasalahan yang ditemukan di SMAN 1 Turi. Berdasarkan masalah yang ditemui dilapangan untuk itu perlu dibuat sebuah media yang mampu memperlihatkan langkah-langkah dalam proses pembuatan siomi, media tersebut adalah video. Menurut Cheppy Riyana (2007) media video

pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Pernyataan tersebut mendukung mengapa video pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran praktik dan perlu untuk dikembangkan.

b. *Design (tujuan)*

Tahap *design* meliputi membuat *flowchart*, membuat *storyboards* secara tertulis, dan mempersiapkan skrip.

1) Membuat *flowchart*

Flowchart yang dihasilkan digunakan untuk memperjelas jalannya program pada saat digabungkan dengan *macromediaflash*. *Flowchart* ini berfungsi sebagai gambaran secara garis besar bagaimana alur dari media yang dikembangkan.

2) Membuat *storyboard*

Storyboard yang dihasilkan sebelum digunakan sebagai dasar pengambilan video terlebih dahulu divalidasikan kepada ahli materi agar nantinya pada saat proses pengambilan gambar untuk video tidak mengalami kesalahan fatal yang dapat menyebabkan pengulangan pengambilan gambar. Setelah dilakukan validasi didapatkan *storyboard* yang layak untuk dijadikan video pembelajaran.

3) Mempersiapkan skrip

Sebelum masuk dalam tahap pengembangan *storyboard* dan skrip terlebih dahulu divalidasi kepada ahli dan melakukan revisi apabila ada saran dan komentar dari para ahli. Pentingnya validasi untuk skrip adalah agar narator tidak melakukan kesalahan dalam menerangkan proses dari mengolah siomi. Skrip sendiri berisikan narasi proses pengolahan siomi, yang pada saat proses pengambilan audio akan dibacakan oleh narator, sehingga baik tidaknya media pembelajaran ini juga bergantung pada skrip yang digunakan.

c. *Development* (pengembangan)

Sedangkan tahap pengembangan meliputi memproduksi audio dan video, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

1) Memproduksi video dan audio

Sebelum masuk dalam tahap ini terlebih dahulu peneliti memvalidasikan *flowchart*, *storyboard* dan skrip. Setelah mendapatkan validasi untuk *flowchart*, *storyboard* dan skrip kemudian memproduksi video berdasarkan *storyboard* dan skrip yang ada. Kendalanya apabila terdapat kesalahan dalam skrip maka kemungkinan akan terjadi kesalahan pada saat take video. Tetapi hal ini dapat diatasi dengan adanya revisi dan pengawasan dari dosen penanggung jawab pembuatan skrip dan dalam proses pengeditan.

2) Memprogram materi

Video dan audio yang telah diproduksi diubah menjadi format yang mudah untuk dibaca oleh semua jenis perangkat elektronik yang nantinya akan dipakai untuk menampilkan video ini. Terlebih dahulu format video dan audio di sesuaikan dengan perangkat pendukung yang ada agar lebih mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk video menggunakan format mpg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav. Selain itu melakukan *refresh* terhadap jalannya proses pengembangan untuk meminimalisir kekeliruan pada tahapnya.

3) Menyiapkan komponen pendukung

Pengembangan media ini tentu tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya media ini. Pada tahap ini komponen-komponen yang dimaksud adalah program aplikasi *macromedia flash*, *photoshop*, *visio 11*, *cool edit pro* dan *adobe primer*. Video yang telah diproduksi kemudian digabungkan dengan audio dan gambar serta animasi yang telah dipersiapkan dengan menggunakan *cool edit pro* dan *adobe primer*. Setelah proses *mixing* selesai kemudian dilanjutkan dengan pengembangan melalui *macromedia flash*.

Secara keseluruhan dalam pengembangan video ini tidak terlalu banyak mengalami kendala, karena alat yang digunakan untuk produksi sudah tergolong lengkap dan modern. Pembuatan video juga harus memperhatikan pencahayaan , pengambilan gambar yang tidak *blur*, dan

perekaman suara yang tidak *noise*. Tahap akhir adalah proses penyimpanan hasil video dalam bentuk VCD. Hanya saja pada saat proses *take* video terjadi hambatan seperti pengambilan *setting* yang kurang sesuai, masuknya unsur suara yang tidak diinginkan, pemilihan tempat yang menarik, proses *editing* yang harus diambil beberapa kali dan setelah produksi dilakukan masih ada revisi yang diberikan sehingga memakan waktu dan proses yang cukup lama. Akan tetapi secara keseluruhan hasil video pembelajaran pelatihan siomi ini sudah baik.

4) Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

Media yang telah dikembangkan divalidasikan kepada ahli materi dan ahli media. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan dari para ahli. Hasilnya didapatkan media yang telah direvisi dan siap untuk diuji kelayakan kepada peserta didik.

Hasil dari pengembangan video pembelajaran ini yaitu media pembelajaran berupa video yang digabungkan dengan aplikasi *macromedia flash* agar dapat digunakan secara individu ataupun klasikal oleh siswa. Media ini tergolong semi interaktif karena memiliki banyak *button* yang memungkinkan siswa untuk dapat memahami sendiri tanpa bantuan siapapun. Alessi dan Trollip (2001) berpendapat bahwa pembelajaran tutorial yang baik perlu melibatkan pemaparan dan bimbingan. Diawali dengan pengenalan yang memperkenalkan judul dan tujuan pembelajaran diikuti dengan persembahan informasi yang menguraikan konsep dan isi pelajaran yang ingin disampaikan.

Persembahan informasi disampaikan dalam bentuk teks, grafik, bunyi, animasi dengan gaya persembahan yang berkonsepkan aktivitas. Seterusnya aktivitas atau soal disediakan untuk mendapatkan respon dari peserta didik. Aktivitas menyediakan respon terhadap pencapaian peserta didik dan dapat menggambarkan tahap pencapaian serta memberi peluang mencoba lagi. Penilaian dilakukan untuk mengukur seperti tujuan pembelajaran yang dicapai. Respon diberikan oleh komputer untuk meneruskan pembelajaran seterusnya dan mengulangi lagi pelajaran sehingga tujuan tercapai.

d. Revisi video pembelajaran pengolahan siomi

Setelah dilakukan validasi media dan validasi materi diperoleh saran untuk memperbaiki media pembelajaran dari aspek materi dan aspek media, kemudian dilakukan tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Dari pengujian ahli media dan ahli materi didapatkan hasil bahwa media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi ini valid dan dapat digunakan untuk uji coba pada peserta didik.

e. Validasi video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi

1) Ahli materi

Berdasarkan kriteria kelayakan media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi yang ditinjau dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan 100%, maka dapat diartikan bahwa video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses

belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi.

2) Ahli media pembelajaran

Berdasarkan kriteria kelayakan media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi yang ditinjau dari ahli media memperoleh persentase kelayakan 100%, maka dapat diartikan bahwa video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli media.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya video diujicobakan kepada peserta ekstrakurikuler kelas X di SMAN 1 Turi, dengan jumlah 52 peserta didik. Uji coba video ini bertujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi ini layak digunakan SMAN 1 Turi dan apakah dapat diterima serta bermanfaat untuk peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti.

2. Tingkat Kelayakan Video Pelatihan Pembuatan Siomi

Kelayakan media diperoleh dari data hasil penilaian peserta didik. Tingkat kelayakan video pembelajaran secara keseluruhan mencakup 4 aspek yaitu aspek materi, aspek media pembelajaran, aspek luaran/*output*, dan keseluruhan aspek. Hasil dari pengujian tersebut adalah :

a. Aspek materi

Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi pada aspek materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dengan frekuensi relatif sebesar 64% dan kategori layak sebesar 36%. 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.

b. Aspek media pembelajaran

Berdasarkan kriteria aspek media pembelajaran pada media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi yang ditinjau dari penilaian siswa maka memperoleh kriteria penilaian sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Hal ini dikarenakan penyajian video pelatihan pembuatan siomi dapat menggambarkan tentang proses pengolahan pelatihan pembuatan siomi dengan bertahap, dan video juga mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya sampai dengan penggunaan secara individu sesuai dengan pendapat Daryanto(2010).

c. Aspek luaran/*output*

Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi pada aspek luaran/*output* menunjukkan bahwa media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dengan frekuensi relatif sebesar 60% dan kategori layak sebesar 40%.

d. Keseluruhan Aspek

Sedangkan untuk hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi pada keseluruhan aspek menunjukkan bahwa media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dengan frekuensi relatif sebesar 58% dan kategori layak sebesar 42%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pembuatan video pembelajaran pembuatan siomi pada ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi melalui beberapa tahap antara lain: *planning, design* dan *development*. Setelah video tersusun dan menjadi media pembelajaran, maka video divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media, agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan diuji cobakan kepada peserta ekstrakurikuler memasak.
2. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran ditinjau dari ahli media dan ahli materi diperoleh hasil valid dan layak sebesar 100%, sehingga dapat digunakan dan diuji coba ke peserta ekstrakurikuler memasak. Berdasarkan uji coba pada peserta ekstrakurikuler memasak ditinjau dari berbagai aspek dengan kategori sangat layak dan layak meliputi aspek materi sebesar 64% dan 36%, aspek media pembelajaran sebesar 50% dan 50%, aspek luaran/output pada sebesar 60% dan 40% dan penilaian kelayakan media secara keseluruhan sebesar 58% dan 42%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran pelatihan pembuatan siomi sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta ekstrakurikuler di SMAN 1 Turi.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan adalah video pembuatan siomi sudah bisa dijadikan salah satu media dalam proses belajar mengajar pada ekstrakurikuler memasak untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi mengikuti ekstrakurikuler memasak, serta meningkatkan prestasi peserta ekstrakurikuler memasak di SMA Negeri 1 Turi.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

- ✓ **Data Angket**
- ✓ **Perhitungan reliabilitas dan validitas**
- ✓ **Perhitungan validitas oleh ahli**
- ✓ **Perhitungan kelayakan media oleh siswa**

Lampiran 1

- ✓ **Perhitungan reliabilitas dan validitas**
- ✓ **Perhitungan validitas oleh ahli**
- ✓ **Perhitungan kelayakan media oleh siswa**

L

A

M

P

I

R

A

N

No	Butir																											Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		
1	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	89	
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	83	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	82	
4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	97	
5	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	91	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	80	
7	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	105	
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	106
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83	
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	105
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	105
12	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	102
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	83	
14	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	89	
15	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	91	
16	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	95	
17	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	
18	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	
19	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	99	
20	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	96	
21	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	
22	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	103	
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	85	
25	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104	
26	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	101

27	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	103
28	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
29	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	95
30	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	97
31	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	85
33	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	103
34	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
35	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
36	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	100
37	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	76
38	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	85
39	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	99
40	4	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	91
41	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	96
42	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	95
43	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	92
44	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	102
45	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	91
46	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	94
47	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
49	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	87
50	3	4	4	3	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	87
51	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	100
52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	98
Σ	182	181	170	181	186	181	181	180	183	179	180	174	174	181	182	166	177	180	172	179	179	180	178	181	174	180	181	4822

```

RELIABILITY
/VARIABLES=soal1 soal2 soal3 soal4 soal5
soal6 soal7 soal8 soal9 soal10
soal11 soal12 soal13 soal14 soal15 soal16
soal17 soal18 soal19 soal20
soal21 soal22 soal23 soal24 soal25 soal26
soal27
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL .

```

Reliability

Notes

Output Created		07-JUL-2013 21:29:18
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=soal1 soal2 soal3 soal4 soal5 soal6 soal7 soal8 soal9 soal10 soal11 soal12 soal13 soal14 soal15 soal16 soal17 soal18 soal19 soal20 soal21 soal22 soal23 soal24 soal25 soal26 soal27 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL/MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL .
Resources	Elapsed Time	0:00:00.02

Memory Available	786944 bytes	
Largest Contiguous Area	786944 bytes	
Workspace Required	1328 bytes	
Processor Time		0:00:00.03

[DataSet1]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded(a)	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.958	27

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal1	3.4444	.50395	36
soal2	3.4167	.50000	36
soal3	3.2222	.54043	36
soal4	3.4722	.50631	36
soal5	3.6389	.54263	36
soal6	3.5000	.56061	36
soal7	3.5278	.50631	36
soal8	3.4444	.50395	36
soal9	3.4722	.50631	36
soal10	3.4444	.50395	36
soal11	3.4444	.50395	36
soal12	3.3333	.47809	36
soal13	3.3056	.57666	36
soal14	3.4722	.50631	36
soal15	3.4722	.50631	36
soal16	3.1111	.57459	36
soal17	3.3889	.49441	36
soal18	3.4722	.50631	36
soal19	3.3333	.47809	36
soal20	3.5000	.50709	36

soal21	3.5000	.50709	36
soal22	3.4722	.50631	36
soal23	3.4167	.50000	36
soal24	3.4722	.50631	36
soal25	3.2778	.45426	36
soal26	3.4722	.55990	36
soal27	3.4722	.50631	36

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	89.0556	86.568	.592	.957
soal2	89.0833	86.707	.581	.958
soal3	89.2778	86.035	.603	.957
soal4	89.0278	84.599	.807	.956
soal5	88.8611	84.694	.739	.956
soal6	89.0000	84.400	.743	.956
soal7	88.9722	85.228	.737	.956
soal8	89.0556	87.825	.454	.959
soal9	89.0278	84.199	.852	.955
soal10	89.0556	87.768	.461	.959
soal11	89.0556	87.483	.492	.958
soal12	89.1667	87.000	.577	.958
soal13	89.1944	87.533	.418	.959
soal14	89.0278	84.199	.852	.955
soal15	89.0278	86.199	.629	.957
soal16	89.3889	85.102	.655	.957
soal17	89.1111	86.216	.644	.957
soal18	89.0278	84.199	.852	.955
soal19	89.1667	86.314	.656	.957
soal20	89.0000	85.143	.745	.956
soal21	89.0000	84.514	.815	.956
soal22	89.0278	85.456	.711	.956
soal23	89.0833	87.393	.506	.958
soal24	89.0278	84.199	.852	.955
soal25	89.2222	87.892	.502	.958
soal26	89.0278	85.342	.649	.957
soal27	89.0278	84.199	.852	.955

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
92.5000	92.371	9.61101	27

HASIL PERHITUNGAN

Validasi Video Oleh Ahli Materi

Jumlah butir soal 22

Skor terendah ideal $1 \times 22 = 22$

Skor tertinggi $4 \times 22 = 88$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (88+22)$$

$$55$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (88-22)$$

$$11$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 55 + 1,5 (11)$$

$$= X > 55 + 16,5$$

$$= X > 71,5$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 55 < X < 55 + 1,5 (11)$$

$$= 55 < X < 55 + 16,5$$

$$= 55 < X < 71,5$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 55 - 1,5 (11) < X < 55$$

$$= 55 - 16,5 < X < 55$$

$$= 38,5 < X < 55$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 55 - 1,5 (11)$$

$$= X < 55 - 16,5$$

$$= X < 38,5$$

Validasi Video Oleh Ahli Media

Jumlah butir soal 32

Skor terendah ideal $1 \times 32 = 32$

Skor tertinggi $4 \times 32 = 128$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (128+32)$$

$$80$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (128-32)$$

$$16$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 80 + 1,5 (16)$$

$$= X > 80 + 24$$

$$= X > 104$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 80 < X < 80 + 1,5 (16)$$

$$= 80 < X < 80 + 24$$

$$= 80 < X < 104$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 80 - 1,5 (16) < X < 80$$

$$= 80 - 24 < X < 80$$

$$= 56 < X < 80$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 80 - 1,5 (16)$$

$$= X < 80 - 24$$

$$= X < 56$$

Kelayakan Video Oleh Siswa Berdasarkan Aspek Materi

Jumlah butir soal 8

Jumlah responden 52

Skor terendah ideal $1 \times 8 = 8$

Skor tertinggi ideal $4 \times 8 = 32$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (32 + 8)$$

$$20$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (32 - 8)$$

$$4$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 20 + 1,5 (4)$$

$$= X > 20 + 6$$

$$= X > 26$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 20 < X < 20 + 1,5 (4)$$

$$= 20 < X < 20 + 6$$

$$= 20 < X < 26$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 20 - 1,5 (4,) < X < 20$$

$$= 20 - 6 < X < 20$$

$$= 14 < X < 20$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 20 - 1,5 (4)$$

$$= X < 20 - 6$$

$$= X < 14$$

Kelayakan Video Oleh Siswa Berdasarkan Aspek Media

Jumlah butir soal 15

Jumlah responden 52

Skor terendah ideal $1 \times 15 = 15$

Skor tertinggi ideal $4 \times 15 = 60$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (60 + 15)$$

$$37,5$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (60 - 15)$$

$$7,5$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 37,5 + 1,5 (7,5)$$

$$= X > 37,5 + 11,25$$

$$= X > 48,75$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 37,5 < X < 37,5 + 1,5 (7,5)$$

$$= 37,5 < X < 37,5 + 11,25$$

$$= 37,5 < X < 48,75$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 37,5 - 1,5 (7,5) < X < 37,5$$

$$= 37,5 - 11,25 < X < 37,5$$

$$= 26,25 < X < 37,5$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 37,5 - 1,5 (7,5)$$

$$= X < 37,5 - 11,25$$

$$= X < 26,25$$

Kelayakan Video Oleh Siswaberdasarkan Aspek Luaran/Output

Jumlah butir soal 4

Jumlah responden 52

Skor terendah ideal $1 \times 4 = 4$

Skor tertinggi ideal $4 \times 4 = 16$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (16 + 4)$$

$$10$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (16 - 4)$$

$$2$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 10 + 1,5 (2)$$

$$= X > 10 + 3$$

$$= X > 13$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 10 < X < 10 + 1,5 (2)$$

$$= 10 < X < 10 + 3$$

$$= 10 < X < 13$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 10 - 1,5 (2) < X < 10$$

$$= 10 - 3 < X < 10$$

$$= 7 < X < 10$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 10 - 1,5 (2)$$

$$= X < 10 - 3$$

$$= X < 7$$

Kelayakan Video Oleh Siswa Secara Keseluruhan Aspek

Jumlah butir soal 27

Jumlah responden 52

Skor terendah ideal $1 \times 27 = 27$

Skor tertinggi ideal $4 \times 27 = 108$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (108 + 27)$$

$$67,5$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (108 - 27)$$

$$13,5$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 67,5 + 1,5 (13,5)$$

$$= X > 67,5 + 20,25$$

$$= X > 87,75$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 67,5 < X < 67,5 + 1,5 (13,5)$$

$$= 67,5 < X < 67,5 + 20,25$$

$$= 67,5 < X < 87,75$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 67,5 - 1,5 (13,5) < X < 67,5$$

$$= 67,5 - 20,25 < X < 67,5$$

$$= 47,25 < X < 67,5$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 67,5 - 1,5 (13,5)$$



$$= X < 67,5 - 20,25$$



$$= X < 47,25$$

Lampiran 2

- ✓ ***Storyboard***
- ✓ **Skrip**

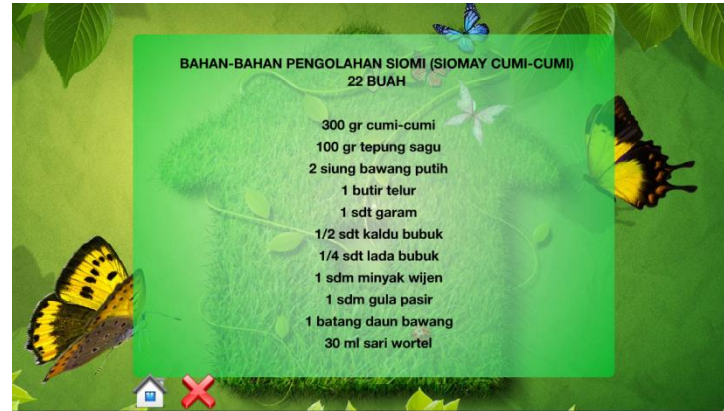
STORY BOARD

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 18, 20 dan 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 16 dan 14</p>	<p style="text-align: center;">KOMPETENSI</p> 	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22 dan 20</p>	<p style="text-align: center;">PETUNJUK</p> 	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

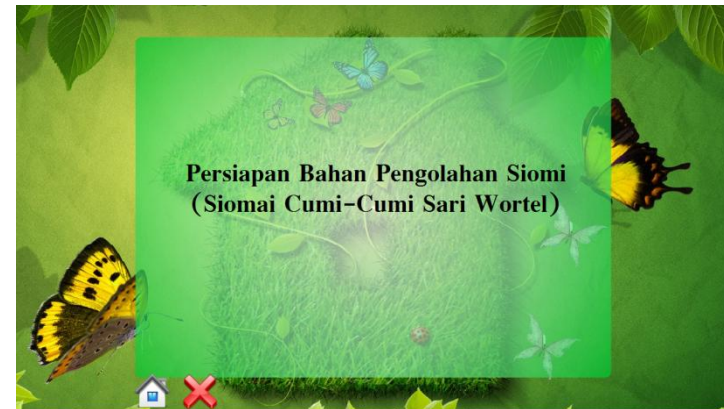
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22 dan 18</p>	<p style="text-align: center;">MATERI</p>  <p style="text-align: center;">Siomi (Siomai Cumi-Cumi Sari Wortel)</p>	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>	 <p style="text-align: center;">Siomi (Siomai Cumi-Cumi Sari Wortel)</p>	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

Layar dengan wallpaper
bernuansa hijau, dan tulisan
hitam
Jenis Font: Verdana, ukuran
22 dan 18



Instrumental Depapepe – One
Cup Of Coffee

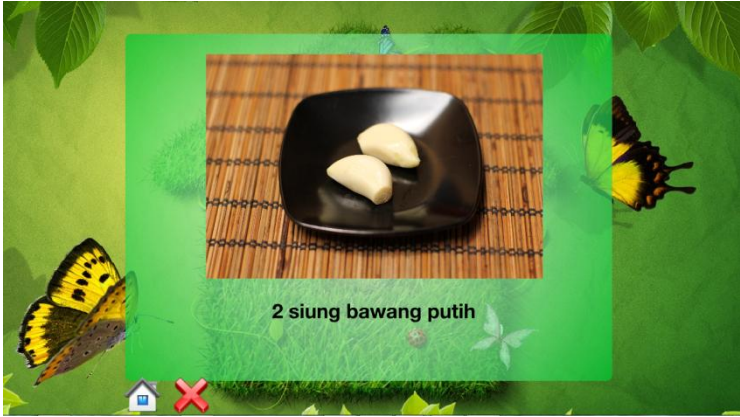

Layar dengan wallpaper
bernuansa hijau, dan tulisan
hitam
Jenis Font: Verdana, ukuran
22



Instrumental Depapepe – One
Cup Of Coffee

Narasi :
Persiapan bahan *cream of
corn soup* adalah :

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>	 <p>2 siung bawang putih</p>	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>	 <p>1 butir telur</p>	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>


<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>



<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p> <p>Animasi foto page curl, up right</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

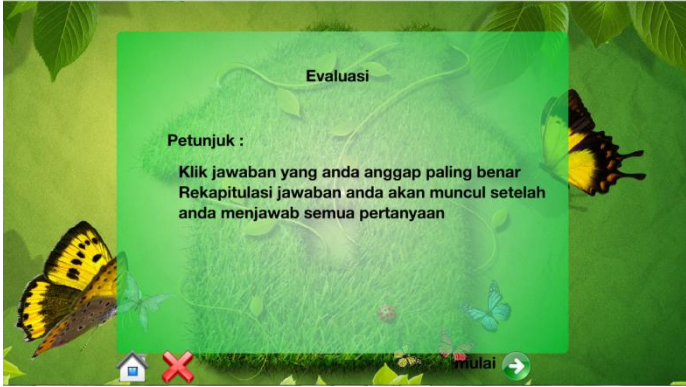
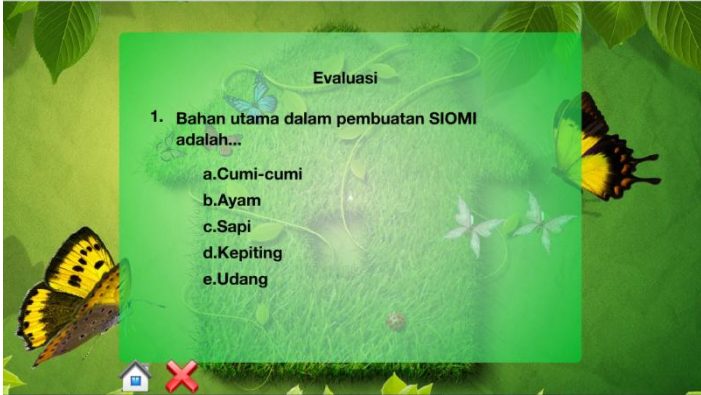
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

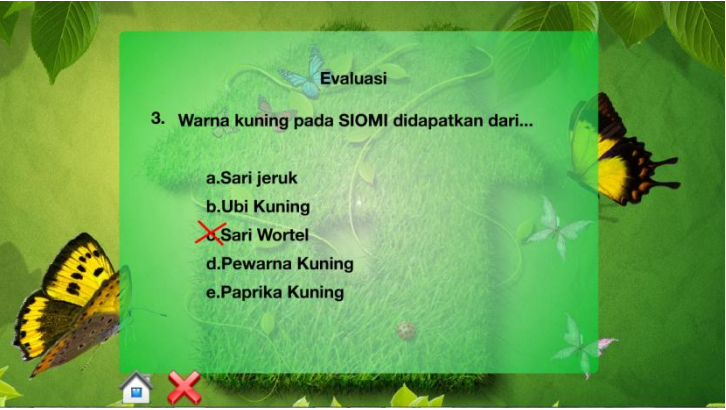

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>	 <p>1 sdt garam</p>	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>	 <p>1 butir telur</p>	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>



<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22 dan 18</p> <p>Animasi foto filled V down</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>	<p>Video Proses pengolahan siomi</p> <p>Narasi terdapat di script</p> <p>Pemain : Elsa Mareta</p> 	<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p> <p>Animasi foto filled V up</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p> <p>Narasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klik jawaban yang anda anggap paling benar - Rekapitulasi jawaban anda akan muncul setelah anda menjawab semua pertanyaan
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22 dan 18</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22 dan 18</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 22 dan 18</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa hijau, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: Verdana, ukuran 26</p>		<p>Instrumental Depapepe – One Cup Of Coffee</p>

KERANGKA NASKAH PEMBUATAN VCD PEMBELAJARAN

PEMBUATAN SIOMI (SIOMAI CUMI-CUMI SARI WORTEL)

MATA PELAJARAN	Ekstrakurikuler Memasak
ASPEK/KETERAMPILAN	
STANDAR KOMPETENSI	
KOMPETENSI DASAR	Mengolah Makanan Sampingan
TINGKATAN	
MATERI	Membuat Siomi
TUJUAN PEMBELAJARAN	Setelah mengikuti tayangan dan melaksanakan sejumlah kegiatan pembelajaran, peserta didik : 1. Mampu mempersiapkan pengolahan siomi 2. Mampu membuat siomi 3. Mampu menyajikan siomi dengan baik dan benar.
PENULIS NASKAH	Elsa Mareta
PENELAAH MATERI	
TIM MEDIA	
DURASI	10 menit
Pemain	1. Peraga: Pristiq A Wirastami 2. Narator: Elsa Mareta

Sinopsis

Video pembelajaran ini menyajikan tayangan materi mengenai salah satu hidangan siomai yaitu siomi. Siomi merupakan produk penfembangan dari siomai. Siomi adalah siomai cumi-cumi sari wortel, siomai yang dibuat dari bahan baku cumi-cumi yang diberi sari wortel, sehingga berwarna kuning. Berbentuk semi bulat, kulitnya terbuat dari dadaran tepung terigu, rasanya gurih, teksturnya kenyal, proses pembuatan dengan teknik kukus dan disajikan dengan saus sambal. Pembelajaran ini dimulai dari persiapan bahan untuk pengolahan, persiapan alat untuk pengolahan, proses pengolahan dan penyajiannya.

Script

Shoot	1	Judul	Siomi : percakapan pendahuluan	Interior
Skenario		Narasi		Posisi
<p><i>Type shoot : medium shoot</i> model peraga sebagai pengantar.</p> <p>Ket : Berupa adegan percakapan dua siswa yang sedang berbincang-bincang</p> <p>Animasi pergantian slide : filled V up</p>		<p>A : Tiqa makanan kesukaanmu apa ya? B : Siomai, bakso, sate, duh banyak dhe. A : Aku juga suka siomai, dekat sini ada yang jual siomai enak lho. Mau cobain gak? B : Mau, kebetulan aku udah laper nih, yuk!</p> <p>Saat sedang ingin keluar rumah, tiba-tiba hujan datang A : Duh kok hujan ya , deras banget lagi. Gimana ya ? apa kita makan di rumah saja ? B : Ide bagus tuh, gimana kalo kita masak, baut siomai juga enak nih kayaknya. Kira-kira ada bahan apa saja ya di kulkas ? (cut)</p> <p>Berjalan menuju dapur untuk melihat isi kulkas</p> <p>A : Dikulkas aku punya cumi-cumi, wortel, telur. Oya, kebetulan di box bahan kering aku punya terigu dan sagu. Emm, enaknya dimasak apa ya ? B : Gimana kalo kita buat olahan siomai cumi terus dikasih wortel gitu? Atau pakai sari wortelnya aja buat pewarna, kan lagi trend tuh makanan dikasih pewarna sayuran. A : Ide bagus dan sangat menarik. Tapi siomai biasanya dari ikan dan ada kulitnya ya? Emang kamu tahu buat kulitnya gimana? B : Kalo cumi-cumi bisa dibuat olahan bakso, pasti bisa juga dhe dibuat siomai. Kulitnya kita buat dari dadaran terigu dan telur aja, pasti hasilnya enak dan lembut dhe. A : Wah... aku jadi kepikiran mananya dhe. Gimana kalo kita kasih</p>		Dolying

	<p>nama siomi, alias siomai cumi-cumi sari wortel?</p> <ul style="list-style-type: none"> • B : akh namanya unyu. Yuk kita langsung masak yuk! (cut) 	
--	---	--

Shoot	2	Judul	Siomi: proses pengolahan	Exterior
Skenario		Narasi		Posisi
<p><i>Type shoot : medium shoot</i> untuk awal proses pembuatan siomi. Dilanjutkan pengambilan gambar dengan <i>dolying</i> kemudian <i>close up</i> untuk tahapan dalam proses pembuatan siomi.</p> <p>Ket : pengambilan gambar objek <i>one shoot</i> peraga proses pembuatan siomi yang bergantian sesuai dengan percakapan.</p> <p>Animasi pergantian slide : <i>page curl up left</i> dan <i>page curl up right</i>.</p>		<p>A : Sekarang saatnya kita masak. Pertama cumi yang sudah dibersihkan, kita potong-potong sebelum dimasukan ke food processor.</p> <p>B : Kenapa harus dipotong?</p> <p>A : Supaya mempermudah proses penghalusan cumi-cuminya nanti.</p> <p>B : Sekarang cuminya kita haluskan terlebih dahulu. (cut)</p> <p>A: Terus selanjutnya gimana?</p> <p>B: Masukin telur, bawang putih, minyak wijen, garam, lada, kaldu ayam bubuk. Lalu kita campur sampai semu bahan tercampur rata. (cut)</p> <p>A: Wah cepet banget ya tercampurnya. Terus tepung sagu dan sari wortel kapan nih dicampurin?</p> <p>B : Setelah adonan tercampur rata , baru dhe tepung sagunya dimasukin ke adonan dan dicampur sampai rata lagi. Setelah itu masukin sari wortel dan irisan daun bawang. (cut)</p>		Dolying

	<p>A : Adonannya udah jadi nih? Gampang ya ternyata buatnya. Nah buat kulitnya gimana?</p> <p>B: Tenang, setelah ini kita buat adonan kulitnya. Sembari menunggu kulit dibuat, kita simpan adonan yang sudah jadi di freezer ya.</p> <p>A : Kenapa harus disimpan di freezer?</p> <p>B : Supaya kesegaran bahan tetap terjaga dan nanti hasil siomaynya tetap kenyal.</p> <p>A: Oh begitu, baiklah. Yuk buat kulit siomi! (cut)</p> <p>A: Gimana nih cara buat kulit siomi? Semacam dadaran yang seperti kue dadari tukah?</p> <p>B: Iya, tapi tidak diberi pewarna dan komposisi telurnya lebih banyak. Kita mulai aja yuk buatnya.</p> <p>A: okey, aku bantuin ya ngedadarinnnya, tapi aku diajarin dulu, okey!</p> <p>B: sekarang kita mulai membuar, campur air, telur, dan garam. Aduk sampai rata!. Setelah rata masukan terigu dan kocok menggunakan <i>baloon whisk</i> hingga terugi tidak berbutir dan adonan menjadi homogen. (cut)</p> <p>A: Aku panasin teflonnya ya? Diolesin margarine gak?</p> <p>B: Wah kamu udah tahu ya cara memasak dadaran kulitnya?</p> <p>A: Aku pernah bantuin Ibuku buat dadar gulung. Samakan cara membuatnya?</p> <p>B: Sama kok. Nah teflonnya jangan terlalu panas ya, tungin adonann secukupnya, dadar tipis-tipis. Setelah sisi satunya matang, balik dadaran, masak hingga sisi satunya matang juga.</p> <p>A: Okey aku bantuin sampe selesai ya.</p> <p>B: Baiklah, sehabis itu nanti kita ke proses pengukusan siomi kalau kulitnya sudah selesai didadar semua ya.</p> <p>A: Asik, aku udah gak sabar nih pengen nyicipin siomi. (cut)</p> <p>A: Dadaran kulit siomi udah selesai nih.</p> <p>B: Kamu pintar ya buat dadarannya, hasilnya bagus.</p> <p>A: Hayo dong kita kukus siominya.</p> <p>B: Yuk kita mulai aja ya. Pertama oles cetakan menggunakan minyak</p>	
--	---	--

	<p>makan, letakkan dadaran kulit ke cetakan. Masukkan adonan siomay ke plastik segitiga. Untuk mempermudah memasukan adonan ke cetakan dan supaya hasilnya lebih rapih.</p> <p>A: Aku bantuin ya. (cut)</p> <p>A: Udah selesai nih, terus dikukus ya?</p> <p>B: Iya dikukus selama 7 menit aja ya. Masukin ke kukusan ya. Kita tunggu dhe sampai matang . setelah matang nanti kita keluarkan dari cetakan ya.(cut)</p>	
--	---	--

Shoot	3	Judul	Siomi	Narasi	Exterior
Skenario					Posisi
<p><i>Type shoot : close up</i> untuk hasil produk siomi</p> <p>Caption : porsi siomi 4 buah dan disajikan hangat yang dibuat dengan tulisan tipe fly in</p> <p>Ket : setelah close up produk dilanjutkan pengambilan gambar <i>zoom in</i> hasil produk dari siomi.</p> <p>Cut to shoot 7</p>				<p>B : Ini ni, siomi yang sudah jadi. Sekarang siominya di sajikan di piring saji ya, kemudian dihidangkan dengan <i>sauce</i> sambal.</p> <p>Fade in Instrumental : billionaire</p>	Dolying

Shoot	4	Judul	Siomi	Narasi	Exterior
Skenario					Posisi
<p><i>Type shoot : medium shoot</i> model peraga sebagai penutup.</p> <p>Ket : Setelah video pembelajaran selesai diputar kedua siswa tersebut melakukan adegan percakapan yang sekaligus sebagai penutup.</p> <p>Animasi pergantian slide : shatter in</p>				<p>B : Dicobain deh, gimana rasanya?</p> <p>A : Enak kok. Pembuatannya juga mudah ya.</p> <p>B : Oiya, ada tambahan pengetanghuan juga nih, siomi juga bisa disajikan dengan sauce kacang kalo suka, dan bisa ditambahkan dengan kecap manis. ya bisa disesuaikan dengan selera. Siomi juga harus disajikan selagi hangat, supaya lebih enak disantap.</p> <p>A : Ooo. Jadi bisa juga diberi pendamping seperti siomay seperti biasa ya, ada tahu, kubis, kentang, telur dan pare.</p>	Dolying