

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG
DI SMK N 1 SEWON

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Fitri Muslimah
NIM 12511241011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG
DI SMK N 1 SEWON

Oleh:
Fitri Muslimah
NIM 12511242011

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* untuk mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon dan (2) hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* untuk mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari - Mei 2016 di SMK Negeri 1 Sewon, Laboratorium Komputer PTBB dan Hotel UNY. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII Jasa Boga dan XII Patiseri dengan jumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan; (1) observasi, (2) wawancara dan (3) angket. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah: (1) pengembangan video interaktif *room service* untuk mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon melalui 4 tahap yaitu tahap *define* merupakan tahap analisis kebutuhan media pembelajaran dengan observasi dan wawancara, serta studi pustaka. Tahap *design* dilakukan dengan perancangan isi dan tampilan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Professional CS 6 dan Corel Video Studio. Tahap *develop* dilakukan dengan pengembangan rancangan dan validasi ahli materi, ahli media, uji coba 34 siswa. Tahap *disseminate* dilakukan dengan proses penyebaran dengan menggunakan media dalam pembelajaran dan *diupload* ke YouTube dengan alamat <https://youtu.be/Vb2ue2yjHkc>, (2) Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi (93,18%) dikategorikan sangat layak, penilaian ahli media (94,40%) dikategorikan sangat layak, penilaian siswa (80,81%) dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, *Room Service*

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

Disusun oleh:
Fitri Muslimah
NIM 12511241011

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 19 September 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,



Dr. Mutiara Nugraheni
NIP 19770131 200212 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Wika Rinawati, M.Pd
NIP 19760424 200112 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

Disusun oleh:
Fitri Muslimah
NIM 12511241011

Telah dipertahankan di depan Tim Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 7 Oktober 2016 dan dinyatakan lulus.

TIM PENGUJI

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Wika Rinawati, M.Pd Ketua Penguji/ Pembimbing		27/10-16
Andian Ari Anggraeni, M.Sc Sekretaris Penguji		1/11-16
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd Penguji		1/11-16

Yogyakarta, 27 Oktober 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd
NIP 19631230 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitri Muslimah

NIM : 12511241011

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul Proyek Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif
Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK N 1
Sewon

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 7 Oktober 2016

Yang menyatakan,



Fitri Muslimah
NIM 12511241011

HALAMAN MOTTO

Balastlah setiap perlakuan yang kita terima dengan perlakuan yang lebih baik (Fitri Muslimah)

Man Jadda Wajada.

Barangsiapa bersungguh-sungguh niscaya akan berhasil.

Selagi ada niat, mudah menjalani (Fruyanto)

“Tidak ada suatu bencana pun yang menimpa di bumi dan (tidak pula) pada dirimu sendiri melainkan telah tertulis dalam kitab (Lauhul-Mahfuzh) sebelum Kami menciptakannya. Sesungguhnya yang demikian itu mudah bagi Allah. Supaya kamu jangan berduka cita terhadap apa yang luput dari kamu, dan supaya kamu jangan terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. Dan Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi membanggakan diri. (Q.S. Al-Hadid: 22-23)

Jangan luang hari ini dengan mengkhawatirkan hari esok. Gunung pun terasa datar ketika kita sampai ke puncak (Phi Delta Kappan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT atas segala berkah, nikmat, dan kemudahan yang diberikan.
- ❖ Almamaterku UNY, tempat untuk menimba ilmu dan telah memberikan banyak pengalaman yang bermanfaat.
- ❖ Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan memberikan bimbingan setiap waktu.
- ❖ Keluarga yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan dukungan selalu sampai saat ini
- ❖ Teman-teman Pendidikan Teknik Boga - 2012 atas perjuangan bersama menempuh Tugas Akhir Skripsi.
- ❖ Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan tahap demi tahap mulai dari pembuatan proposal, eksperimen produk, validasi dan pengambilan data, hingga penulisan laporan pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Room Service* untuk mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon" ini dengan lancar tanpa ada suatu kendala yang berarti. Laporan ini dibuat sebagai pertanggung jawaban atas karya Tugas Akhir Skripsi yang telah dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Terselesaikannya laporan ini tidak terlepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Wika Rinawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dra Suwantini validator materi dan Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku validator media Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan masukan dan perbaikan sehingga produk Tugas Akhir Skripsi ini dapat diterima.
3. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd. selaku penguji utama dan Andian Ari Anggraeni, M.Sc selaku sekretaris penguji.

4. Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana dan selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Para guru, staf dan siswa kelas XII Patiseri dan XII Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Laporan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Laporan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 7 Oktober 2016
Penulis,

Fitri Muslimah
NIM 12511241011

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	10
G. Manfaat Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Deskripsi Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
c. Jenis Media Pembelajaran.....	16
d. Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
2. Deskripsi Media Video Interaktif.....	18
a. Pengertian Media Video Interaktif.....	18
b. Karakteristik Media Video Interaktif.....	20
c. Tujuan dan Fungsi Media Video.....	22
d. Kriteria Media Pembelajaran.....	23
e. Kelemahan dan Kelebihan Media Pembelajaran Vdeo Interaktif.....	24
3. Penilaian Media Pembelajaran Video Interaktif.....	25
4. Tinjauan Mata Pelajaran Tata Hidang.....	27
5. Definisi <i>Room Service</i>	29
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Pikir.....	37
D. Pertanyaan Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Model Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	41

1. <i>Define</i>	42
2. <i>Design</i>	43
3. <i>Develop</i>	44
4. <i>Disseminate</i>	44
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	45
1. Metode Pengumpulan Data	45
2. Alat Pengumpul Data	47
E. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Data Hasil Uji Coba.....	56
1. Tahap <i>Define</i>	56
2. Tahap <i>Design</i>	58
3. Tahap <i>Develop</i>	59
4. Tahap <i>Disseminate</i>	61
B. Analisis Data	61
C. Kajian Produk.....	66
D. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	78
A. Simpulan	79
B. Keterbatasan Produk	79
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	79
D. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti Mata Pelajaran Tata Hidang	28
Tabel 2. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Tata Hidang.....	28
Tabel 3. Subjek Penelitian	45
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media	49
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi	49
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa	52
Tabel 8. Kisi-kisi Soal Evaluasi	53
Tabel 9. Skor Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran.....	54
Tabel 10. Interval Penilaian Ahli Media dan Mater.....	55
Tabel 11. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	62
Tabel 12. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media	63
Tabel 13. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Siswa	65
Tabel 14. Saran dari Ahli Materi dan Perbaikan.....	66
Tabel 15. Saran dari Ahli Media dan Perbaikan	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Struktur Organisasi <i>Food and Beverage Departement</i>	32
Gambar 2. Contoh <i>Set-up</i> pada <i>Tray</i>	34
Gambar 3. Alur Kerangka Pikir	38
Gambar 4. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	42
Gambar 5. Diagram Alir Media Pembelajaran	59
Gambar 6. Prosentase Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	63
Gambar 7. Prosentase Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media	65
Gambar 8. Sampul Awal Setelah Revisi	69
Gambar 9. Simbol Menu Home	70
Gambar 10. Tampilan Menu Home	70
Gambar 11. Simbol Menu Kompetensi	70
Gambar 12. Tampilan Menu Kompetensi.....	71
Gambar 13. Simbol Menu Materi	71
Gambar 14. Tampilan Menu Materi.....	71
Gambar 15. Simbol Menu Video	72
Gambar 16. Tampilan Menu Video.....	72
Gambar 17. Simbol Menu Evaluasi	72
Gambar 18. Tampilan Soal Evaluasi.....	73
Gambar 19. Simbol Menu Pustaka	73
Gambar 20. Tampilan Menu Pustaka	73
Gambar 21. Simbol Menu Profil.....	74
Gambar 22. Tampilan Menu Profil	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 2. Wawancara Identifikasi Masalah dan Observasi
- Lampiran 3. Angket Pengembangan Media Pembelajaran
- Lampiran 4. Silabus Mata Pelajaran Tata Hidang SMK N 1 Sewon
- Lampiran 5. Kisi-kisi Soal Evaluasi
- Lampiran 6. Soal Evaluasi
- Lampiran 7. *Flowchart* Media Pembelajaran
- Lampiran 8. *Story Board* Media Pembelajaran
- Lampiran 9. *Script* Video Media Pembelajaran
- Lampiran 10. Pernyataan dan Hasil Validasi Instrumen
- Lampiran 11. Pernyataan dan Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 12. Rekapitulasi Uji Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi
- Lampiran 13. Pernyataan dan Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 14. Rekapitulasi Uji Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Media
- Lampiran 15. Contoh Angket Uji Kelayakan Siswa
- Lampiran 16. Rekapitulasi Angket Uji Kelayakan Siswa
- Lampiran 17. Dokumentasi Pengambilan Data Uji Kelayakan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi penyerapan materi ajar oleh siswa. Pembelajaran tersebut diharapkan mampu mencetak tamatan menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang siap latih, siap kerja, siap mandiri, siap mengembangkan diri secara berkelanjutan dan unggul dalam bidang keahliannya, berwawasan iptek dan berlandaskan iman dan taqwa.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, manusia saat ini banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Begitu juga dalam hal pendidikan, pembelajaran harus sudah mengadopsi kerangka keilmuan modern dalam rangka mengejar kesetaraan dengan manusia di belahan dunia lainnya. Guru yang biasanya dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan sudah seharusnya dirubah, yaitu dengan banyak menggunakan berbagai sumber yang dapat menambah pengetahuan siswa.

SMK N 1 Sewon adalah salah satu sekolah kejuruan yang ada di kabupaten Bantul. Tepatnya terletak di Pulutan, Pendowoharjo, Sewon, Bantul. SMK N 1 Sewon memiliki visi mewujudkan lembaga pendidikan dan pelatihan yang berkualitas, berkarakter profesional, dan berwawasan lingkungan. SMK Negeri 1 Sewon merupakan sekolah yang menjadi rujukan atau sekolah percontohan bagi sekolah lain sehingga membutuhkan sarana pembelajaran yang lebih lengkap untuk meningkatkan kualitas peserta didik. SMK Negeri 1 Sewon memiliki enam program keahlian yaitu Program Keahlian Akomodasi Perhotelan (Akomodasi Perhotelan dan Usaha Perjalanan Wisata), Program Keahlian Tata Boga (Jasa Boga dan Patiseri), Usaha Perjalanan Wisata (UPW), Program Keahlian Busana Butik, Program Keahlian Kecantikan (Kulit dan Rambut) dan Teknik Komunikasi Jaringan (TKJ).

Tata Boga adalah program keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik di bidang pengolahan, penyajian dan pelayanan makanan dan minuman. Program keahlian Tata Boga menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan atau instansi pariwisata, hotel, restoran, catering dan rumah sakit, serta menyiapkan peserta didik untuk menjadi *enterpreneur* di bidang usaha penyedia makanan (www.smkbaranangsiang.sch.id/node/206). Tata hidang merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa SMK Program Keahlian Tata Boga kelas XII. Berdasarkan silabus Tata Hidang kelas XII, ada beberapa materi yang harus dipelajari yaitu Minuman Panas, Minuman Dingin, Perencanaan dan Penataan Meja Prasmanan (*Buffet*), Pelayanan Makan dan Minum dengan Teknik *Buffet*, dan Layanan Makan dan

Minum di Kamar (*Room Service*). Pada materi pokok *room service*, kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu mampu mengevaluasi layanan makan dan minum di kamar serta mampu melayani pesanan makan dan minum di kamar. Untuk menunjang proses pembelajaran, SMK N 1 Sewon menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, laptop dan perangkat komputer serta tersedianya jaringan wifi yang bisa diakses oleh siswa

Pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran harus didukung dengan kerja keras, semangat dan kerja sama dari semua pihak yang ada di sekolah. Salah satu indikator keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah dengan melihat ketercapaian nilai batas minimal keberhasilan belajar siswa. Di SMK N 1 Sewon, siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai skor minimal dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 80. Berdasarkan nilai evaluasi, dari 119 peserta didik program keahlian Jasa Boga, 78% telah tuntas belajar, namun dari ketidaktuntasan itu paling banyak ditemui di kelas XII Jasa Boga 3 dan XII Patiseri yaitu sebesar 34% (20 dari 58 peserta didik).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar di kelas, peran guru sangat mendominasi. Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan bantuan Power Point. Siswa berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, menulis materi dan menanyakan yang belum dipahami. Akan tetapi kewajiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon siswa yang bermacam-macam. Beberapa siswa nampak antusias mengikuti pembelajaran, sedang yang lain nampak kurang antusias.

Penggunaan metode ceramah tidak sepenuhnya salah. Hal ini dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013: 97) bahwa metode ceramah memiliki kelebihan, antara lain: (1) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas; (2) Dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah besar; (3) Mudah mempersiapkan dan melaksanakan; (4) Guru mudah menerangkan pelajaran. Akan tetapi metode ceramah juga memiliki kekurangan yaitu: (1) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata); (2) Gaya belajar visual kurang diuntungkan sedangkan gaya belajar auditif/mendengar lebih menerimanya; (3) Memicu kebosanan apabila digunakan terlalu sering dan lama; (4) Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2009: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan Teknologi Komunikasi dan Informasi (ICT) semakin marak dalam dunia pendidikan. Beberapa sekolah telah merencanakan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik. Proses belajar mengajar sudah banyak menggunakan media laptop/komputer, LCD proyektor, audio video dan didukung dengan internet serta berbagai media digital yang mendukung pembelajaran sehingga peserta didik tidak harus membeli buku pelajaran (Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, 2012: 41-42).

Perkembangan ICT mengubah paradigma *teacher centre* menjadi *student centre*. Munir (dalam Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, 2012: 42) berpendapat bahwa ICT menghilangkan batas jarak, ruang dan waktu dalam dunia pendidikan. Peserta didik dapat mengakses proses pembelajaran di manapun. Selain itu, peserta didik dapat belajar kepada ahli, pakar/narasumber di bidang yang diminatinya dengan mudah.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK/ICT) dalam pembelajaran saat ini terus berkembang. Bahan belajar merupakan elemen penting dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran. Untuk itu, kemampuan seorang guru dalam mengembangkan bahan belajar menjadi sangat penting. Visualisasi merupakan salah satu cara yang bisa digunakan agar guru lebih mudah memberikan pengajaran kepada siswa.

Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 42-45), media ICT mendukung kegiatan-kegiatan pendidikan seperti penyebaran informasi lebih luas, konsultasi dengan tutor lebih mudah, akses pembelajaran online/perpustakaan digital lebih flexibel. Selain itu, peran media ICT dalam kegiatan belajar-mengajar antara lain: 1) penyampaian materi lebih menarik dan menyenangkan, 2) membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, 3) peserta didik dapat belajar secara mandiri, 4) membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan seorang guru pada proses pembelajaran yang dilakukannya harus dapat mendukung ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Faktor yang harus diperhatikan dalam

pemilihan media diantaranya adalah kesesuaian materi, keefektifan dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku. Penggunaan media pada pembelajaran teori tentu akan berbeda dengan media yang digunakan pada pembelajaran praktik. Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih maupun membuat media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Dari permasalahan yang dipaparkan, perlu adanya pengembangan media visualisasi yang dirancang menjadi media pembelajaran video interaktif.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada kompetensi dasar layanan makan dan minum di kamar (*room service*). Kompetensi ini diajarkan pada semester genap pada mata pelajaran Tata Hidang kelas XII program keahlian Tata Boga. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai setiap kompetensi yang diajarkan untuk melanjutkan ke kompetensi selanjutnya. Pada materi pokok *room service*, peserta didik harus menguasai kajian teori dalam layanan makan dan minum serta mampu mempraktikkan cara melayani makan dan minum di kamar. Dalam proses pembelajaran yang digunakan, siswa kurang antusias ketika guru memaparkan kajian teori karena siswa cenderung pasif (kurang aktif bergerak). Alat praktek tidak sepenuhnya tersedia di sekolah dan membutuhkan waktu untuk mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan, sehingga siswa membutuhkan stimulus/visualisasi sebelum mempraktekkan secara langsung agar praktek bisa berjalan lancar sesuai dengan waktu yang tersedia. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 78% dari 119 siswa dinyatakan tuntas, namun ketidaktuntasan siswa kelas XII Jasa Boga 3 dan XII Patiseri mencapai 76%. Sehingga pencapaian kompetensi

room service masih belum optimal. Selain itu, media pembelajaran video interaktif materi pokok *room service* belum dikembangkan di SMK N 1 Sewon.

Melalui penggunaan media pembelajaran video interaktif, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi awal dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru dan adanya interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran video interaktif, siswa dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, mengamati proses terjadinya sesuatu, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan. Ini bukan berarti siswa tidak perlu melakukan pengamatan lagi. Justru dengan adanya sumber lain dalam belajar, diharapkan siswa termotivasi untuk dapat membuktikan kebenarannya secara langsung baik dalam kegiatan praktik di sekolah maupun dalam aplikasinya di dunia usaha/industri.

Proses pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan materi dan media dengan observasi kelas dan fasilitas serta wawancara dan angket kepada guru. Berdasarkan dari hasil identifikasi, dibuatlah rancangan media pembelajaran baik tampilan maupun isi. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh validator ahli materi dan media dan uji respon siswa serta disebarluaskan melalui guru dalam proses pembelajaran dan YouTube.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian. Masalah ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa dituntut untuk aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.
2. Siswa dituntut untuk menguasai kompetensi dasar materi *Room Service* yaitu mampu mengevaluasi dan melayani makan dan minum di kamar.
3. Siswa kurang antusias ketika menerima paparan materi dari guru dengan metode ceramah sebelum pembelajaran praktik *room service* dilaksanakan.
4. Perbedaan gaya belajar (visual, kinestetik, auditori) siswa pada proses pembelajaran materi *room service*.
5. Pencapaian kompetensi pada materi pokok *room service* belum optimal karena 76% dari kelas XII Jasa Boga dan XII Patiseri belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
6. Media ini belum banyak dikembangkan di sekolah-sekolah dikarenakan keterbatasan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer.

C. Batasan Masalah

Masalah yang diteliti dibatasi pada pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk mata pelajaran Tata Hidang dengan kompetensi dasar *Room Service* khususnya video pengambilan pesanan melalui *door knob menu*

dan melalui *telephone*, *tray set-up*, pelayanan menggunakan *tray service*, dan *clear up*. Uji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan ahli materi, ahli media dan respon siswa kelas XII Tata Boga di SMK N 1 Sewon.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video ineraktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon berdasarkan ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon berdasarkan ahli media?
4. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon berdasarkan respon siswa?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran video interaktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon.

2. Mengatahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon berdasarkan ahli materi.
3. Mengatahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon berdasarkan ahli media.
4. Mengatahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif *Room Service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon berdasarkan respon siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Materi dalam media ini adalah mata pelajaran Tata Hidang dengan materi *Room Service* untuk kelas XII program keahlian Tata Boga
2. Media ditekankan pada interaksi siswa dengan media dan video (demonstrasi) yang menggambarkan tata cara *Room Service* menggunakan metode *tray service*.
3. *Software* media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun klasikal dengan menggunakan perangkat komputer dan laptop. Jika digunakan secara klasikal, maka dibantu dengan LCD (*Liquid Cristal Display*).
4. Isi media pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - a. Petunjuk penggunaan media yang berguna mempermudah guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

- b. Kompetensi berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan materi pokok *Room Service*.
 - c. Materi dalam media pembelajaran interaktif ini berisi uraian materi dan tampilan video.
 - d. Evaluasi berisi 20 soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.
 - e. Pustaka yang berisi daftar pustaka yang digunakan dalam penyusunan materi pembelajaran.
 - f. Profil berisi nama pengembang, pembimbing, ahli materi, ahli media dan pendukung.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu Adobe Flash Professional CS6 sebagai software utama dan Corel Video Studio untuk pengeditan Video.
 6. *Software* media disimpan dalam VCD dengan format .exe dan .mp4.
 7. Video diupload di YouTube dengan alamat <https://youtu.be/Vb2ue2yjHkc> agar penyebaran lebih optimal.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Peneliti
 - a. **Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran**
 - b. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

2. Siswa

Media pembelajaran video interaktif ini menjadi referensi dalam proses pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

3. Sekolah

- a. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi guru pengampu mata pelajaran dalam proses penyampaian materi.
- b. Membantu sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Tata Hidang materi *Room Service*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Deskripsi Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 126) berpendapat media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa dalam terjadinya proses belajar. Menurut Daryanto (2013: 5), kata media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari *medium*. Sedangkan menurut Yudhi Munadi (2013: 6), media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri artinya berada di dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, sedangkan media merupakan perantara antara sumber informasi dengan peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 126) berpendapat bahwa media dalam pembelajaran sangat penting dan kedudukannya sejajar dengan metode pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membawa pesan dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur

untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013: 8)

Media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga serta daya indra. Selain itu, media dapat menimbulkan gairah belajar, memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, 2012: 128).

Menurut Azhar Arsyad (2009: 26-27) manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan dan lain-lain.

Selain sebagai perantara dalam interaksi belajar-mengajar, media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang efektif karena siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah (Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, 2012: 126).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya, penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, siswa dapat belajar dimana saja, kapan saja dan sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Rudy Brets (dalam Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, 2012: 129) dibagi menjadi tujuh klasifikasi yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) audio visual diam, (3) audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media audio dan (7) media cetak.

Dilihat dari segi perkembangan teknologi, Seel dan Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2012: 33) membedakan jenis media menjadi 2 yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media mutakhir.

1) Pilihan media tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slide*, *filmstrips*
- b) Visual yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, chart, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- c) Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d) Penyajian multimedia, seperti tape dan multi-image.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi dan video.
- f) Cetak, seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah dan lembar lepas (*hand-out*).
- g) Permainan, seperti teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- h) Realia, seperti model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan media mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, seperti teleconference dan kuliah jarak jauh.

- b) Media berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assited instruction*, permainan computer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, *compact* (video) disc.

Beberapa pendapat diatas dapat mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada saat membuat perencanaan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

d. Pemilihan Media pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran seorang guru perlu memperhatikan bagaimana cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 133-134) dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Ketepatan untuk mendukung materi pelajaran dan kedalaman materi yang harus dicapai.
- 3) Keterlibatan interaksi media sesuai dengan karakteristik siswa dan guru.
- 4) Adanya media yang dapat digunakan sebagai perbandingan.

Menurut Rudi Susilana dan Cheppy Riyana (2008: 70) kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan media
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- 4) Kesesuaian dengan teori.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung dan waktu yang tersedia.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2009: 75-76) kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan pengajaran dan tingkat perkembangan siswa, dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran, tersedianya waktu untuk menggunakannya, kemudahan dalam memperolehnya, ketrampilan guru dalam menggunakan media, pengelompokan sasaran dan mutu teknis. Pemilihan media mana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan sehingga penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran tidak dilihat dari kecanggihannya melainkan fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran.

2. Deskripsi Media Video Interaktif

a. Pengertian Media Video Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 126) video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2006: 29) media audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Menurut **Iqro' Al-Firdaus** (2010: 13-14) video adalah rangkaian frame gambar yang diputar secara cepat. Masing-masing frame merupakan

rekaman dari tahap-tahap dalam suatu gerakan. Menurut Cheppy Riyana (2007: 36) 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 karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Video interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun (Niswa Auliyah, 2012: 3). Video interaktif dalam hal ini video untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Konsep interaktif dalam pembelajaran dengan media komputer, pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu: (1) urutan-instruksional yang dapat disesuaikan, (2) jawaban atau respon pekerjaan siswa, (3) umpan balik yang dapat disesuaikan (Azhar Arsyad, 2011:100). Media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga

pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2013:51).

b. Karakteristik Media Video Interaktif

Karakteristik media video pembelajaran menurut Menurut Cheppy Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya 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 memori 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 di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa 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, dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Azhar Arsyad (2006: 6) menguraikan ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.

- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

c. Tujuan dan Fungsi Media Video

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

Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan.

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- 2) Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- 3) Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

d. Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-13) dalam mengembangkan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria berikut:

1) Tipe materi

Tidak semua materi cocok menggunakan video. Media video cocok untuk demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya teknik pembuatan roti, teknik memotong daging dan lain sebagainya.

2) Durasi waktu

Durasi waktu video yang ideal yaitu sekitar 20-40 menit karena dikaitkan dengan kemampuan daya ingat dan konsentrasi manusia terbatas antara 15-20 menit. Setelah menit tersebut konsentrasi manusia cenderung terganggu karena lelah.

3) Format sajian video

Format sajian video yang cocok digunakan untuk pembelajaran diantaranya yaitu:

- a) Naratif: dalam format ini pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajinya.

- b) Wawancara: dalam format ini pesan-pesan pembelajaran muncul pada dialog yang terjadi antara reporter dengan narasumber.
- c) Presenter: dalam format ini mirip dengan format naratif namun narator tampak di layar monitor sebagai presenter.
- d) Format gabungan: dalam format ini dapat pula format di atas digabungkan artinya materi disajikan oleh presenter disertai dengan wawancara dengan tokoh/narasumber.

Dalam pengembangan media pembelajaran video *room service* pada penelitian ini, peneliti menggunakan format gabungan. Hal ini dianggap cocok dengan konsep video yang akan dikembangkan dimana proses kegiatan *room service* ditampilkan beserta narasi dan presenter.

e. Kelemahan dan kelebihan media pembelajaran video interaktif

Nana Sudjana (2003: 137-138) dan Wasis D. Dwiyo (2013:215-216) mengemukakan kelebihan menggunakan komputer dalam pengajaran. Kelebihan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran video interaktif antara lain:

- 1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- 2) Mampu menggabungkan teks, gambar, musik, suara, gambar bergerak (animasi dan video) dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
- 3) Dapat memvisualisasikan materi yang sulit untuk diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga konvensional.
- 4) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya di kemudian hari.

- 5) Melatih siswa untuk belajar mandiri.
- 6) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.

Wasis D Dwiyo (2013:215-216) mengemukakan bahwa media pembelajaran video memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Meskipun kelebihan video adalah untuk konsep-konsep materi yang bergerak, hal itu mungkin tidak cocok untuk topik di mana detail pembelajarannya adalah konsep materi yang tidak bergerak, misalnya peta, diagram, chart, dan sebagainya.
- 2) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya untuk menampilkan gambar dari sebuah video di butuhkan alat pendukung lainnya
- 3) Memerlukan tenaga listrik
- 4) Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam Pembuatannya

3. Penilaian Media Pembelajaran Video Interaktif

Komponen instrumen penilaian bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) menurut Direktorat Pembinaan SMA (2010:16-17) mengacu pada empat bagian: (1) substansi materi, (2) desain pembelajaran, (3) tampilan (komunikasi visual), dan (4) pemanfaatan *software*.

Penilaian substansi materi merujuk pada kebenaran materi, kedalaman materi, kekinian isi materi dan keterbacaan bahan ajar. Aspek desain pembelajaran dinilai dari judul, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi, contoh soal, latihan, penyusun, dan referensi bahan ajar. Penilaian aspek tampilan atau komunikasi visual dinilai berdasarkan navigasi, media, warna,

animasi dan *layout*. Pemanfaatan *software* dinilai dari interaktif, *software* pendukung dan bahan ajar yang dibuat.

Menurut Romi Satrio Wahono (2006) terdapat tiga aspek penilaian media pembelajaran interaktif yaitu: (1) aspek rekayasa perangkat lunak, (2) aspek desain pembelajaran, dan (3) aspek komunikasi visual. Aspek rekayasa perangkat lunak meliputi efektif dan efisien, *reliable*, *maintainable*, *usabilitas*, ketepatan pemilihan *software* pengembangan, kompatibilitas, pemaketan program media, dokumentasi program media pembelajaran, dan reusable. Aspek *instructional design* (desain pembelajaran), meliputi kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum, cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, dan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Aspek komunikasi visual, meliputi komunikatif, kreatif, sederhana dan memikat, audio, visual, animasi dan movie dan *layout interactive*.

Menurut Thorn dalam Munir (2010: 271) terdapat enam kriteria untuk menilai media pembelajaran interaktif: (1) kemudahan navigasi, multimedia interaktif harus dirancang sederhana sehingga memudahkan pengguna, (2) kandungan kognisi, adanya kandungan pengetahuan yang jelas, (3) presentasi informasi, (4) integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek

pengetahuan dan keterampilan, (5) artistik dan estetika, tujuannya adalah untuk menarik minat belajar, dan (6) fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Walker & Hess memberikan kriteria dalam mengkaji perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada (1) kualitas isi dan tujuan, (2) kualitas instruksional, dan (3) kualitas teknis (Azhar Arsyad, 2011:175-176). Kualitas isi dan tujuan, terdiri dari ketepatan, kepentingan, kelengkapan, minat atau perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi siswa. Kualitas instruksional, diantaranya adalah memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lain, kualitas sosial interaksi instruksional, kualitas tes dan penilaian, dapat memberi dampak bagi siswa, dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran. Kualitas teknis, yang terdiri dari keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program dan kualitas pendokumentasian.

4. Tinjauan Mata Pelajaran Tata Hidang

Mata pelajaran Tata Hidang merupakan satu kompetensi kejuruan yang terpadat pada kurikulum 2013 program keahlian Tata Boga kelas XII. Secara umum, mata pelajaran tata hidang secara umum terbagi dalam 5 materi pokok, yaitu minuman panas, minuman dingin, perencanaan dan penataan meja prasmanan (*buffet*), pelayanan makan dan minum dengan teknik *buffet*, dan layanan makan dan minum di kamar (*room service*).

Berdasarkan silabus kurikulum 2013, mata pelajaran tata hidang merumuskan kompetensi inti sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti Mata Pelajaran Tata Hidang

Kompetensi Inti (KI)
KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
KI 4. Mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Sumber: Silabus mata pelajaran tata hidang kurikulum 2013

Berdasarkan silabus kurikulum 2013, mata pelajaran tata hidang merumuskan kompetensi dasar sebagai berikut:

Tabel 2. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Tata Hidang

Kompetensi Dasar (KD)
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya
2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran
2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional
2.3 Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja
3.1 Menganalisis minuman panas
3.2 Menganalisis minuman dingin
3.3 Merencanakan penataan meja prasmanan (<i>buffet</i>)

3.4 Mendiskripsikan pelayanan makan dan minum dengan teknik <i>buffet</i>
3.5 Mengevaluasi layanan makan minum di kamar (<i>room service</i>)
4.1 Membuat minuman panas
4.2 Membuat minuman dingin
4.3 Menata meja prasmanan (<i>buffet</i>)
4.4 Melayani pesanan makan dan minum dengan teknik prasmanan (<i>buffet</i>)
4.5 Melayani pesanan makan minum di kamar (<i>room service</i>)

Sumber: Silabus mata pelajaran tata hidang kurikulum 2013

Penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran video interaktif *room service* menggunakan kompetensi dasar Mengevaluasi layanan makan minum di kamar (*room service*) dan elayani pesanan makan minum di kamar (*room service*). Untuk mencapai ketuntasan kompetensi tersebut maka setiap siswa harus dapat:

- a) Mendeskripsikan pengertian *room service*.
- b) Menyebutkan fungsi *room service*.
- c) Menyebutkan organisasi *room service*.
- d) Menyebutkan peralatan *room service*.
- e) Menjelaskan prosedur pengambilan pesanan *room service*.
- f) Menjelaskan penyiapan dan pengemasan peralatan diatas *tray* dan *trolley*.
- g) Menjelaskan cara pelayanan makan dan minum di kamar

5. Definisi *Room Service*

a. Pengertian *Room Service*

Menurut Marsum W.A (2005: 98), *room service* adalah suatu bagian dari *Food and Beverage Departement* yang bertugas melayani tamu yang menghendaki makan dan minum di kamarnya. Menurut Cidartaty (dalam Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas, 2012: 98), *room service* adalah sistem pelayanan terhadap tamu hotel dimana makanan dan minuman yang dipesan

diantarkan dan dinikmati di dalam kamar. Graham Brown and Karon Hemer (dalam Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas, 2012: 98) memiliki pendapat bahwa *room service* adalah pelayanan makanan dan minuman yang dipesan oleh tamu dinikmati di dalam kamar baik di hotel maupun penginapan yang lain.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *room service* merupakan suatu bagian *outlet* dari *Food and Beverage Department* yang tugasnya melayani makanan dan minuman di dalam kamar hotel maupun penginapan yang lainnya.

b. Fungsi *Room Service*

Menurut I Gusti Putu Putra (1996: 98) fungsi *room service* yaitu melayani makan dan minum di kamar tamu mulai dari pengambilan dan pemrosesan pesanan, menyiapkan dan menyajikan pesanan tamu di kamar, menyampaikan tagihan kepada tamu, sampai membersihkan peralatan makan dan minum tamu.

c. Susunan Petugas *Room Service*

Susunan (jenjang jabatan) ada jumlah petugas di *Room service* dalam suatu hotel tergantung besar kecilnya operasi dan kebijaksanaan pimpinan hotel. Sebagai suatu contoh, jabatan yang biasanya ada di *room service* menurut Marsum W. A (dalam Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas, 2012: 98-101) dan Prihastuti Ekawati (2008: 412-413) adalah :

1) *Room Service Manager (Head Waiters/Head Waitress)*

Dia sebagai kepala atau pemimpin tertinggi di *room service*. Dia bertugas untuk menyusun dan mengatur operasi secara keseluruhan demi keberhasilan fungsi *room service*. Bertanggung jawab atas seluruh dan keperluan bawahan,

seperti peningkatan pengetahuan dan keterampilan, sikap dan kesopanan dalam menghadapi tamu, mengawasi dan memeriksa segala persiapan untuk *service* dan selama *service*, dia membuat dan memberi laporan serta bertanggung jawab kepada atasannya (*Food & Beverage Manager*).

2) *Room Service Captain*

Pada umumnya dia memeriksa *waiters* tentang kehadiran dan appearance. Menyediakan segala sesuatu untuk *service*, serta mengawasi persiapan dan *service* yang dilaksanakan. Biasanya sebelum pesanan tamu dikirim atau dibawa ke kamar, maka terlebih dahulu diperiksa oleh captain. Dia bertugas untuk membuat dan memberi laporan, serta bertanggung jawab kepada atasannya (*Room Service Manager/Head Waiters*).

3) *Room service Order Taker*

Pada pokoknya dia bertugas untuk menerima dan mencatat pesanan makanan dan minuman tamu, dia berfungsi sebagai alat penghubung dan pemberi keterangan kepada tamu mengenai segala sesuatu tentang makanan dan minuman. Sebagai *salesman* (penjual) dia harus sopan, ramah dan cukup dalam pengetahuan serta terampil. Semua pesanan tamu harus disampaikan secara tepat dan benar kepada para *waiters*.

4) *Room Service Waiters*

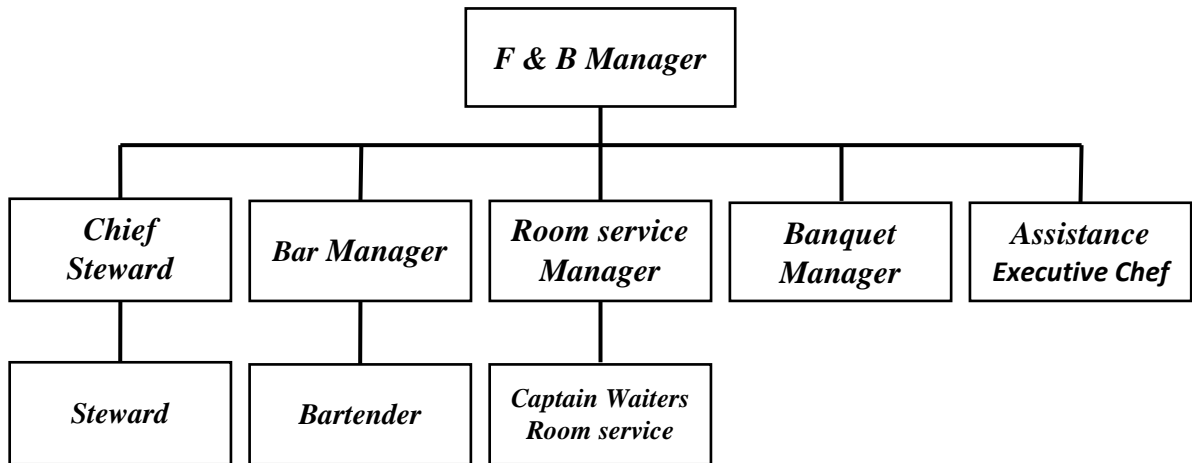
Para *waiters* bertugas menyiapkan segala peralatan dan *supplies* untuk *service* menyiapkan (*setting-up*) *trays/trolleys*. Tugas pokok adalah untuk menyajikan makanan dan minuman di kamar tamu, termasuk menyiapkan pesanan tamu *kitchen* atau *bar*, mengambalnya, menyiapkannya, melayani tamu

dan mengambil barang-barang kotor dari kamar disamping itu, dia harus yakin bahwa rekening tamu sudah ditandatangani secara benar atau dibayar kontan.

5) *Room Service Bushboy*

Room service bushboy bertanggungjawab dalam hal *clear up*, pembersihan area *room service*, pengiriman linen ke laundry dan mempersiapkan keperluan *room service* seperti peralatan dan perlengkapan.

Menurut Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas (2012: 98) Kedudukan *room service* dalam organisasi hotel adalah *room service* berada dibawah tanggungjawab *Food And Beverage Departement*. Hal ini karena *rom service* bertanggungjawab dalam penyediaan layanan makan dan minum di kamar tamu. Struktur organisasi *Food And Beverage Service* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Struktur Organisasi *Food and Beverage Departement*
 Sumber: Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas (2012: 101)

d. Peralatan *Room service*

Pada dasarnya, *equipment* (peralatan) untuk *service* yang dipergunakan di *Room service* kebanyakan sama dengan yang dipakai di restaurant, seperti jenis *chinaware*, *glassware*, *silverware* dan linen. Disamping itu, pendapat Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas (2012: 109) ada beberapa peralatan penting dan khusus biasanya digunakan sebagai perlengkapan kantor *Room service* adalah : *telephone* (pesawat telepon), *time stamp* (alat pencap waktu),

room rack (rak nomor kamar), *chinaware*, *glassware* dan *silverware*, *printed material* seperti kartu menu, *bill* dan brosur, *table cloth*, *napkin*, *bread bucket* dan *whine cooler*, bak cuci piring, mesin kopi espresso, mesin es batu, *cutting boards*, *condiment* seperti *sauce* and *sugar*.

e. Prosedur *Taking Order*

Prosedur penerimaan pesanan menurut Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas (2012: 104) adalah sebagai berikut:

- 1) Menerima dan menjawab tamu dengan cepat, sopan dan sesuai prosedur
- 2) Melakukan *greeting*
- 3) Menanyakan nama dan nomor kartu dengan sopan dan ramah
- 4) Mengambil pesanan dan menggunakan teknik penjualan yang bersifat menawarkan pesanan.
- 5) Menulis pesanan
- 6) Menjelaskan rincian pesanan dan mengulangi secara jelas
- 7) Informasi waktu pengantaran tamu
- 8) Menutup percakapan
- 9) Memproses order

f. *Set-up Room Service Tray*

Berikut adalah contoh menata pada *tray* untuk 1 orang menurut Prihastuti

Ekawati (2014: 3) :

- 1) Menyiapkan *Tray* dan *place mat* yang bersih dan rapi
- 2) Meletakkan vas bunga di tengah atas.
- 3) *Salt and pepper shaker* di sebelah vase bunga
- 4) *Guest comment card* di sebelah bawah.
- 5) *Sugar bowl* di sebelah kanan *pepper shaker*
- 6) *Dinner fork, dinner knife, dessert fork, 2pcs toothpicks and straw* di dalam napkin lipat di atas B&B plate kmd di tempatkan di sebelah kiri dalam *tray*.
- 7) Letakkan B&B *knife* di sebelah kanan bibir *plate*

- 8) Letakkan *bread basket* di atas *B&B plate* dan *butter dish* di sebelah kanan *bread basket* (1 *dish* = 1 *butter*, 2 *jaml marmalade*).
- 9) *Juice glass* dengan tutup di tempatkan 45°C dibawah vas bunga.
- 10) *Coffee and tea cup set set with tea spoon* di sebelah kanan di dalam *tray*
- 11) *Coffee and tea pot* di atas *coffee tea set*
- 12) *Creamer* di sebelah kiri *coffee tea pot*



Gambar 2. Contoh *Set-up* pada *Tray*
 Sumber: Prihastuti Ekawatiningsih (2014: 6)

g. *Procedure* Memasuki Kamar

Beberapa prosedur untuk memasuki kamar tamu menurut Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas (2012: 119-122) adalah sebagai berikut:

1. Mendekati kamar dengan tenang.
2. Mengetuk kamar sesuai dengan standar layanan perusahaan. Mengetuk pintu sambil mengucapkan "*Room service*".
3. **Meminta izin masuk dengan mengucapkan "*may I come in, Mr/Madam?*".**
 Jangan masuk sebelum tamu membukakan pintu dan mengizinkan untuk masuk.
4. Setelah masuk, menyapa tamu dengan *greeting* dan menyebut nama tamu. Posisi tubuh *waiters* tetap tegak lurus, tatapan mata terhadap tamu, tersenyum, dan berbicara dengan nada ramah.
5. Memperkenalkan diri sambil tersenyum, *eye contact* dan nada jelas.

(I'm Ariza from in dinning room, where I can put it?)

6. Meletakkan *tray/trolley* sesuai dengan keinginan tamu dan menjelaskan resiko-resiko yang timbul akibat peletakan tersebut. Penjelasan dilakukan dengan jelas dan sopan. *(This is one fried rice, one orange juice. Everything is alright? Anything else can I do for you, Mr/Madam?)*
7. Menempatkan *tray/trolley* secara aman.
8. Menempatkan peralatan secara benar sesuai dengan permintaan tamu dan prosedur perusahaan. Hal ini aka membuat tamu seperti makan di restoran bahkan memiliki privasi karena tidak terganggu orang lain.
9. Apabila tidak ada hal lain yang diinginkan oleh tamu, *waiters* meminta tamu untuk menandatangani bill. *(If you don't need anything else from me, this is your bill and please sign this bill, thank you)*
10. Menanyakan cara pembayaran tamu, apakah tunai, check atau yang lain. *(Excuse me miss, Do you want to pay cash or by room charge, Mr/Madam?)*
11. Menjelaskan tata cara pembersihan peralatan yaitu dengan meletakkan di luar kamar bila telah selesai.
12. Menanyakan waktu *tray* dan *trolley* dapat di *clear-up*.
Mengucapkan terimakasih dan meninggalkan kamar dengan tenang. *(Thank you for ordering by Room service. Enjoy your food and good morning).*

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti diantaranya:

1. Penelitian Fitria Kuria Siska W (2009) yang berjudul **"Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Roti Manis Substansi Labu Kuning pada Mata Diklat Pengolahan Kue dan Roti di SMK N 6 Yogyakarta tahun ajaran 2007-2008"** menunjukkan bahwa tingkat validitas media pembelajaran Pengolahan Roti Manis Substansi Labu Kuning berdasarkan ahli media, materi dan guru adalah valid dan layak, uji coba video pada kategori sangat layak sebesar 66,67% dan kategori layak sebesar 33.33%. Hasil penelitian atau evaluasi ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. **Penelitian Gina Eka Putri (2014) yang berjudul "Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam untuk Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta" menunjukkan bahwa penilaian validator mencapai 100%, maka media video dinyatakan layak untuk diujikan ke lapangan. Dari uji coba skala kecil hasilnya adalah 72,50% tergolong dalam kategori layak. Pada uji coba skala luas terhadap 4 siswa tunagrahita ringan hasilnya adalah 74,37%, sehingga menyatakan video mata pelajaran ketrampilan menyulam layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa tunagrahita kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri Yogyakarta.**
3. **Penelitian Tri Cipto Tunggal Wardoyo (2015) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK N 1 Purworejo" menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan di SMK N 1 Purworejo. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi sebesar 74% termasuk kriteria layak, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar 82,5% termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan.**

C. Kerangka Pikir

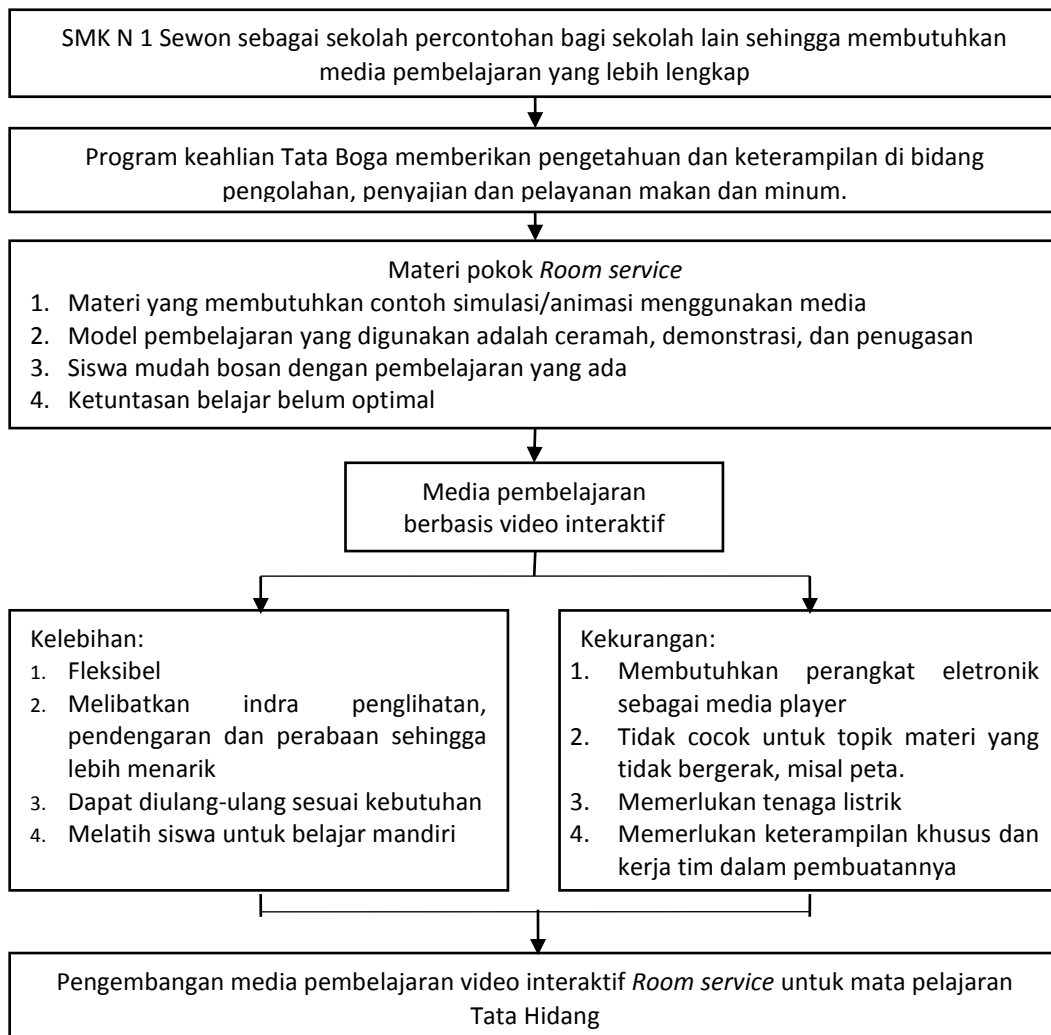
Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangannya semakin bervariasi seiring dengan adanya dukungan ICT. Untuk mencapai tujuan pembelajaran penting memperhatikan metode pembelajaran yang disertai pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

SMK N 1 Sewon merupakan sekolah kejuruan yang terdapat di kabupaten Bantul. Sebagai sekolah percontohan bagi sekolah lain, SMK N 1 Sewon membutuhkan media pembelajaran yang lebih lengkap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan peserta didik. Mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu kompetensi kejuruan yang terpadat pada kurikulum 2013 program keahlian Tata Boga kelas XII. *Room service* merupakan sub kompetensi pada mata pelajaran Tata Hidang, dimana di dalamnya terdapat pokok bahasan tata cara menerima telepon, menata *tray* dan *trolley* serta penyajian makan dan minum di kamar tamu. Siswa dituntut untuk mampu mengevaluasi layanan makanan dan minum di kamar dan mempraktekkan semua pokok bahasan dengan baik.. Berdasarkan nilai evaluasi, dari 119 peserta didik program keahlian Jasa Boga, 78% telah tuntas belajar, namun dari ketidaktuntasan itu paling banyak ditemui di kelas XII Jasa Boga 3 dan XII Patiseri yaitu sebesar 34% (20 dari 58 peserta didik) sehingga pembelajaran dikatakan belum optimal.

Media pembelajaran yang dianggap tepat dalam metode pembelajaran untuk materi *Room service* adalah video interaktif. Video interaktif merupakan media audio visual yang melibatkan alat indra yaitu penglihatan, pendengaran dan

perabaan. Media video interaktif mampu menayangkan sebuah proses melalui gambar bergerak dan memberikan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran sehingga lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Penyajiannya pun dapat diputar berulang-ulang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Gambar di bawah ini menunjukkan alur pikir yang terdapat pada penelitian:



Gambar 3. Alur Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pesedur pengembangan media pembelajaran video interaktif *Room service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif *Room service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang berdasarkan ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif *Room service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang berdasarkan ahli media?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif *Room service* untuk Mata Pelajaran Tata Hidang berdasarkan respon siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

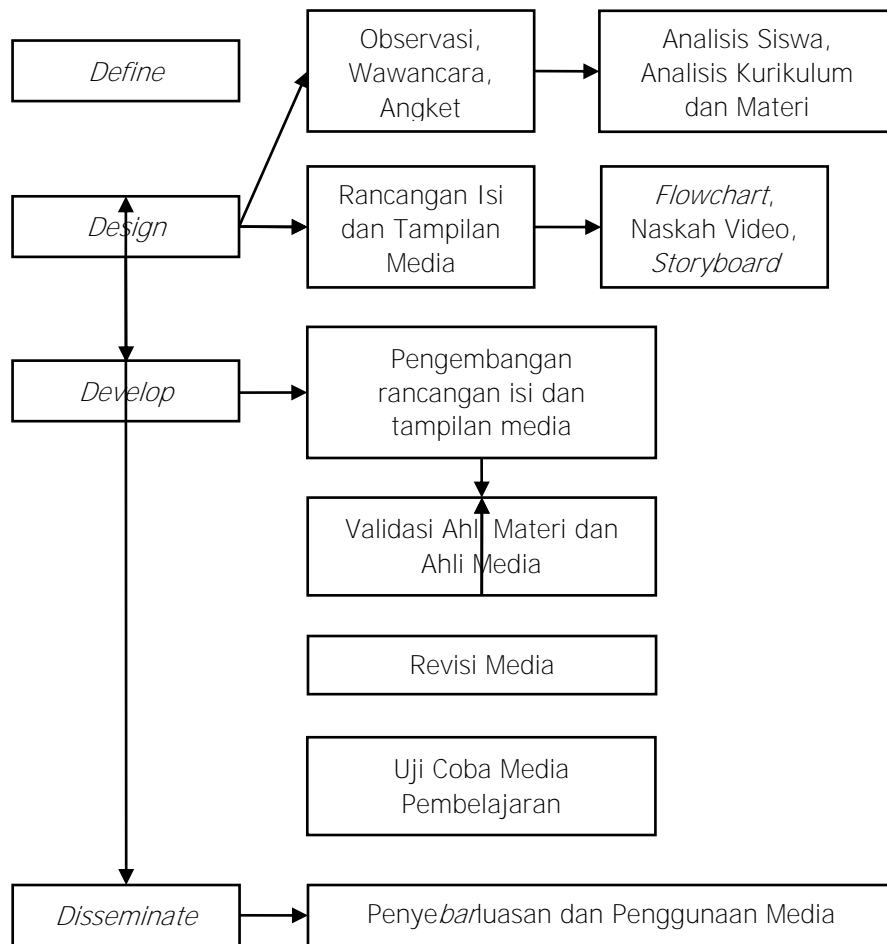
Penelitian merupakan cara atau kegiatan yang dilakukan dengan langkah-langkah ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:1). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Endang Mulyatingsih, 2012: 145). Nana Syaodih (2009: 164) juga menerangkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dimaksud dapat berupa sebuah benda atau perangkat keras seperti buku, modul, buku kerja, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium dan dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti sebuah sistem atau program. Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukanlah sebuah analisis kebutuhan produk ataupun kebutuhan konsumen. Harapannya setelah dilakukan sebuah analisa maka produk yang dikembangkan dapat difungsikan kebermanfaatannya. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk 4D yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*.

Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukanlah sebuah analisis kebutuhan produk ataupun kebutuhan konsumen. Harapannya setelah dilakukan sebuah analisa maka produk yang dikembangkan dapat difungsikan kebermanfaatannya. Tahap *sisseminate* yang dilakukan merupakan *disseminate* terbatas yaitu dengan menyebarluaskan hasil penelitian produk melalui jurnal dan menyarankan guru untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran sehari-hari.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahap penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan produk. Berikut adalah diagram alir prosedur pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* :

Prosedur pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Room service*

Model Pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan) dan (4) *Disseminate* (penyebarluasan). Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai prosedur penelitian dan pengembangan model 4D yang dilakukan:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Define dilakukan pada mata pelajaran Tata Hidang dengan materi *room service* di SMK. Pada tahap ini akan diperoleh data berupa kurikulum dan silabus yang akan digunakan sebagai pedoman pengembangan media, selain itu juga akan dilakukan pengkajian materi *room service*, perangkat pembuat media, dan penggunaan media.

- a. Observasi kelas atau pengamatan kelas dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung di kelas XII Patiseri. Pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis siswa atau memperoleh informasi mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan guru pada saat pembelajaran, metode mengajar yang digunakan guru dan sikap siswa pada saat pelajaran berlangsung.
- b. Wawancara dilakukan untuk mengetahui silabus dan kurikulum yang dipakai oleh Sekolah dalam materi pelajaran Tata Hidang kelas XII
- c. Angket diberikan kepada guru untuk menentukan jenis media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, materi yang terkumpul kemudian didesain dalam media pembelajaran berbasis video. Perancangan awal, pada tahap ini terdapat beberapa prosedur yang meliputi (a) pembuatan *flowchart* media; (b) penyusunan naskah dan *storyboard*. Pada tahap pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, untuk mendapatkan hasil yang baik, *flowchart* dan *storyboard* dikonsultasikan dengan dosen pembimbing; (c) persiapan tokoh animasi/pemeran, pada bagian ini dibutuhkan rentang waktu yang cukup lama pada proses melatih dan penghafalan naskah. (d) persiapan alat dan bahan; (e) pengambilan video dalam proses

pengambilan video kegiatan dengan bantuan rekan sebagai *cameraman*. (f) pengolahan video, dalam mengelolah video peneliti membutuhkan waktu \pm 4 minggu, untuk serangkaian prosesnya.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini perancangan yang telah dilakukan kemudian dikembangkan sesuai media pembelajaran berbasis video yang diharapkan melalui proses validasi produk. Proses validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan responden (siswa). Validasi ini menggunakan lembar penilaian angket, lembar penilaian ini juga divalidasi dahulu agar mampu mengukur semua aspek yang perlu dinilai dalam media pembelajaran. Hasil dari ujicoba oleh kemudian dapat diimplementasikan di SMK.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah *disseminate* atau penyebarluasan. Tahap *disseminate* dilakukan setelah dilakukannya uji kelayakan produk. Tahap *disseminate* ini dilakukan dengan cara menyebarluaskan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran melalui jurnal sehingga dapat dijadikan alternatif bagi guru pada khususnya saat mengajar dan bagi pembaca pada umumnya. Penyebarluasan juga dilakukan dengan membagikan *software* media pembelajaran untuk digunakan guru dalam mengajar di kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Sewon dan melalui YouTube.

C. Sumberdata/Subyek Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan 2 sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer dilakukan dengan cara penyebaran angket. Penyebaran angket ini dilakukan kepada ahli materi, dan ahli media dan siswa sebagai subyek penelitian. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran video interaktif *room service* dalam proses belajar mengajar.

Tabel 3. Subjek Penelitian.

Tahap Penelitian	Sumber Data	Jumlah
Validasi ahli materi	Guru dan Dosen	2 orang
Validasi ahli media	Dosen	2 orang
Uji kelayakan	Siswa	34 orang

Validasi instrumen dilakukan sebelum validasi produk. Instrumen dikonsultasikan dengan Dr. Endang Mulyatiningsih. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon dan dosen Pendidikan Teknik Boga. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana sebanyak dua orang. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui respon siswa SMK N 1 Sewon kelas XII Jasa Boga dan XII Patiseri sebanyak 34 orang.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dilakukan dengan pengumpulan materi tentang *Room service* pada mata pelajaran Tata Hidang.

D. Metode dan Alat Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2012: 309) ada empat macam metode pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Mengacu pada Sugiyono metode pengumpulan data dilakukan bertahap antara lain:

a. Observasi

Hal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dilapangan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung tentang keadaan sekolah yang akan digunakan sebagai tempat implementasi produk media pembelajaran. Keadaan sekolah yang diamati adalah fasilitas yang dimiliki sekolah, model pembelajaran yang digunakan dan karakteristik siswa sebagai subjek penelitian. Sehingga didapat pertimbangan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang model pembelajaran guru dan karakteristik siswa dari sekolah yang akan digunakan sebagai tempat implementasi produk. Hasil wawancara akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif yaitu dengan menjabarkan hasil dari wawancara sehingga didapatkan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Literatur

Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan literatur-literatur mengenai aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Literatur meliputi aspek pengembangan materi dan aspek pengembangan media

pembelajaran. Pada aspek pengembangan materi literatur yang digunakan adalah buku atau modul pembelajaran *Room service*. Sedangkan literatur pengembangan media pembelajaran menggunakan pengembangan media video.

d. Angket

Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket pengembangan media dan validasi media

1) Angket pengembangan media pembelajaran berbasis video.

Angket ini diisi oleh guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK dengan tujuan mengetahui aspek-aspek yang dapat dikembangkan.

2) Angket validasi media pembelajaran berbasis video untuk validator.

Angket ini diisi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran dengan tujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum diujicobakan di SMK.

e. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menyimpan data yang diperoleh yaitu berupa dokumentasi foto implementasi, data angket pengembangan media pembelajaran, data angket validasi ahli. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bukti sehingga penelitian pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data/instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati (Sugiyono, 2012: 148). Alat pengumpul data atau instrumen

penelitian adalah fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2013: 160). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket

Angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2012: 142). Angket pada penelitian ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan juga para siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan produk media pembelajaran ini. Angket yang digunakan meliputi:

1) Instrumen Angket Pengembangan Media.

Angket pengembangan media ini berisi tentang perlunya media pembelajaran *room service* berbasis video interaktif yang memuat aspek kemudahan dalam pembelajaran, keterlibatan guru dalam pengadaan media pembelajaran *room service* berbasis komputer, motivasi guru untuk membuat atau menggunakan media *room service* berbasis komputer, hambatan yang ditemui guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, serta sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis komputer disekolah.

Angket ini bertujuan untuk menentukan aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer menurut pendapat guru, khususnya materi *room service*. Selanjutnya data-data yang diperoleh digunakan sebagai acuan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video. Berikut adalah kisi-

kisi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk guru pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Media Pembelajaran Berbasis Komputer			
1.	Perlunya media pembelajaran berbasis komputer	1,2	2
2.	Fasilitas yang ada di sekolah	4,5	2
3.	Pendapat guru tentang media pembelajaran berbasis komputer yang baik	12	1
4.	Keterlibatan guru dalam penggunaan <i>software</i> media pembelajaran berbasis video	3,8,10	3
5.	Hambatan guru dalam penggunaan <i>software</i> media pembelajaran berbasis video	6,7	2
6.	Penggunaan <i>software</i> media pembelajaran di sekolah	11	1
Aspek untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Video			
7	Pendapat guru tentang aspek-aspek yang seharusnya terdapat dalam media pembelajaran berbasis video	1-21	21

Sumber: Tri Cipto Tunggal Wardoyo (2015: 92)

2) Instrumen Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.

Angket ahli materi digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi dan ahli media. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum diujicobakan. Di dalam angket ini berisi tentang aspek-aspek untuk menilai apakah media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari kualitas materi dan pembelajaran. Sedangkan untuk ahli media ditinjau dari tampilan dan kualitas media. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kesesuaian media dengan silabus	1	1
		Kejelasan tujuan pembelajaran	2	1
		Kesesuaian tujuan pembelajaran	3	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik materi dan siswa	4, 5	2
		Daya dukung program terhadap pembelajaran	10	1
		Belajar secara mandiri	12	1
		Fleksibilitas penggunaan media	11	1
		Kesesuaian judul materi dengan materi yang disajikan	6	1
		Kemudahan memahami materi dan ilustrasi	7,8	2
		Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	9	1
		2	Materi	Kejelasan materi
Keruntutan materi	17			1
Kelengkapan materi	16			1
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	13			1
Kedalaman materi	15			1
Kesesuaian ilustrasi dengan materi	18			
Ketepatan gambar dan video	19,20			2
Evaluasi materi	21,22			2
Kejelasan referensi materi	23			1
Kesesuaian materi dengan perkembangan TIK	24			1
Penggunaan ejaan dan istilah	25			1
Penggunaan bahasa	26,27			2
3	Manfaat	Media memperjelas materi	28	1
		Media menarik perhatian siswa	29	1
		Menyamakan persepsi siswa terhadap mater	30	1
		Memberikan kesempatan belajar	31,32	2
		Memudahkan guru dalam menyampaikan materi	33	1
Total				33

Sumber: Ahmad Fahrurrozi Aziz (2015: 54)
Asri Aprilliasari (2013: 36)
Azhar Arsyad, 2011:175-176
Direktorat Pembinaan SMA (2010:16-17)
Munir (2010: 271)
Rahmad Widadi (2015: 76)

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Visual	Keterbacaan teks	3	1
		Format teks	1,2	2
		Penggunaan bahasa	5,8,9	3
		Penggunaan warna	4,13	2
		Tampilan layar dan media	14,15	2
		Penggunaan sound effect	11	1
		Kejelasan suara	12	1
		Daya tarik media	16	1
		Pengucapan dan intonasi suara	6,7	2
		Penggunaan tokoh	10	1
		Durasi video	17	1
		2	Software/Media	Kemudahan penggunaan media
Petunjuk penggunaan media	19			1
Tombol navigasi	20,21,22			3
Menu dan kegunaannya	23,24			2
Kualitas video	25			1
Kelancaran sistem operasi	26			1
3	Manfaat	Video mendukung materi	27	1
		Gambar dalam media mendukung materi	28	1
		Media pembelajaran mempermudah penyampaian materi	29	1
		Daya tarik siswa terhadap media	30	1
Total				30

Sumber: Ahmad Fahrurrozi Aziz (2015: 55)
 Asri Apriliasari (2013: 37)
 Azhar Arsyad, 2011:175-176
 Direktorat Pembinaan SMA (2010:16-17)
 Munir (2010: 271)
 Rahmad Widadi (2015: 77)

3) Instrumen Angket Kelayakan Media Pembelajaran ditinjau dari Siswa (Pengguna)

Instrumen angket untuk Siswa berisikan kesesuaian Media Pembelajaran dilihat dari aspek pembelajaran, materi, visual dan *software*. Penyusunan instrumen ini telah disesuaikan dengan indikator kelayakan media pembelajaran seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Kisi-kisi instrumen angket untuk siswa (pengguna) dapat dilihat tabel 5.

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	1
		Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	2	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3	1
		Fleksibilitas penggunaan media	4	1
		Kemudahan dalam memahami materi dan ilustrasi	5	1
		Belajar secara mandiri	6	1
2	Materi	Kelengkapan materi	7	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8	1
		Kedalaman materi	9	1
		Keruntutan materi	10	1
		Ketepatan gambar dan video	11,12	2
		Evaluasi materi	13,14	2
		Penggunaan bahasa	15	1
3	Visual	Keterbacaan teks	16	1
		Format huruf	17	1
		Tampilan media	18	1
		Penggunaan sound effect	19	1
		Kejelasan suara	20	1
		Daya tarik media	21	1
		Pengucapan dan intonasi suara	22	1
		Durasi video	23	1
4	<i>Software</i> /Media	Kualitas video	24	1
		Kelancaran <i>software</i> /media	29	1
		Kemudahan penggunaan media	28	1
		Kejelasan petunjuk dalam media	25	1
		Tombol navigasi	26,27	1

Total	29
-------	----

Sumber: Ahmad Fahrurrozi Aziz (2015: 56)
Asri Apriliasari (2013: 38)
Azhar Arsyad, 2011:175-176
Direktorat Pembinaan SMA (2010:16-17)
Munir (2010: 271)
Rahmad Widadi (2015: 78)

4) Instrumen Soal Evaluasi

Instrumen soal evaluasi berisi soal evaluasi sesuai dengan materi pokok mengevaluasi layanan makan dan minum di kamar (*room service*). Kisi-kisi Soal Evaluasi dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Soal Evaluasi

No	Materi Pelajaran	Indikator Esensial Soal	Jenjang Kognitif	No Soal
1	Pengertian <i>room service</i>	Membedakan pengertian <i>room service</i> dari beberapa ahli	C2	1
2	Fungsi <i>room service</i>	Menyebutkan tugas <i>room service</i>	C1	17
3	Organisasi <i>room service</i>	Menyebutkan petugas <i>room service</i> menurut Marsum W.A	C1	2
		Mengidentifikasi tugas <i>room service manager</i>	C2	3
		Menyebutkan tugas <i>room service bushboy</i>	C1	20
4	Peralatan <i>room service</i>	Mengidentifikasi fungsi <i>room rack</i>	C2	18
		Menyebutkan cara menyimpan peralatan	C1	16
		Menyebutkan perlengkapan <i>room service</i>	C1	19
5	Prosedur pengambilan pesanan	Mengklasifikasikan menu <i>breakfast</i>	C3	4
		Menyebutkan pengertian <i>door knob menu</i>	C1	5
		Mengurutkan prosedur <i>taking order</i>	C3	12
		Mengidentifikasi teknik menerima telepon yang tepat	C2	7
		Menyebutkan pencatatan pesanan menggunakan <i>order pad</i>	C3	6
6	Penyiapan dan pengemasan peralatan di <i>tray</i> dan <i>trolley</i>	Mengurutkan prosedur penyiapan makanan dan minuman	C3	9
		Menganalisis penataan <i>tray room service</i>	C2	10
		Menyebutkan perlengkapan <i>trolley</i> sebagai meja	C1	8
7	Pelayanan makan dan minum di kamar	Mengklasifikasikan jenis penyajian makan dan minum di kamar tamu	C2	13
		Mengidentifikasi pengertian <i>bill</i>	C2	14
		Menyebutkan waktu yang digunakan <i>waiters</i> untuk <i>clear-up</i>	C1	11
		Mengidentifikasi jenis penyajian <i>table d'hote cover</i>	C2	15
Total				20

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2012: 29).

Analisis data yang diperoleh dari angket uji validasi para ahli dan uji lapangan (siswa) digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dengan skala *likert* yang berperingkat 1-4. Angket ini digunakan untuk memperoleh pendapat expert dan siswa dengan kriteria sangat layak, layak, tidak layak dan sangat tidak layak.

Tabel 9. Skor Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Ada dua instrumen penilaian validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut adalah langkah-langkah untuk menganalisis data instrumen penilaian validasi.

1. Menghitung skor rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata perolehan skor setiap aspek atau seluruh aspek

Σx = jumlah skor setiap aspek atau seluruh aspek

n = banyaknya siswa atau *reviewer*

2. Mengubah skor rata-rata ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian (Eko Putro, 2011: 238) pada Tabel 10.

Tabel 10. Interval Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Rentang Skor	Kriteria
$X > Mi + 1,5 Sbi$	Sangat Layak
$Mi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$	Layak
$Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi$	Kurang Layak
$X \leq Mi - 1,5 Sbi$	Tidak Layak

Keterangan:

Mi (*mean ideal*) = $\frac{1}{2}x$ (skor tertinggi + skor terendah)

Sbi (*simpangan baku ideal*) = $\frac{1}{6}x$ (skor tertinggi – skor terendah)

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap media pembelajaran. Skor tiap butir tanggapan yang diperoleh dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori atau kriteria setiap butir tanggapan atau rata-rata secara keseluruhan terhadap media pembelajaran hasil pengembangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Model penelitian dan pengembangan produk (*Research and Development*) dengan pendekatan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Deskripsi data hasil penelitian ini ditampilkan dalam tahapan-tahapan pengembangan model 4D dan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap *Define*

Tahap *define* bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang mendasari pentingnya pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* di SMK Negeri 1 Sewon.

a. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah menggunakan proses observasi dan wawancara. Observasi atau pengamatan langsung dilakukan di kelas XII Patiseri pada saat proses pembelajaran Tata Hidang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, bahan ajar yang digunakan pada mata pelajaran tata hidang adalah jobsheet dan Power Point yang digunakan guru untuk mengajar dibantu oleh LCD proyektor. Sistem pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Tata hidang masih bersifat konvensional, yaitu guru menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah dan siswa nampak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Tata Hidang kelas XII. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan diperoleh data berupa kurikulum dan silabus Tata Hidang kelas XII Tata Boga yang akan digunakan sebagai pedoman pengembangan media. Kurikulum yang digunakan SMK N 1 Sewon adalah kurikulum 2013.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh guru Tata Hidang SMK N 1 Sewon. Berdasarkan identifikasi masalah yang terjadi di lapangan maka perlu dikembangkan media pembelajaran video interaktif *room service*. Media pembelajaran video interaktif *room service* dapat menambah wawasan dan mempermudah siswa dalam belajar. Pengembangan media video interaktif *room service* ditujukan sebagai media alternatif guru agar lebih bervariasi serta membantu siswa dalam belajar mandiri.

c. Studi pustaka

Berdasarkan materi yang diajarkan, maka studi pustaka yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Mengkaji kurikulum

Kurikulum yang digunakan SMK N 1 Sewon adalah kurikulum 2013. Materi pokok yang digunakan oleh kelas XII Tata Boga pada mata pelajaran Tata Hidang adalah sebagai berikut:

- a) Minuman Panas
- b) Minuman Dingin
- c) Perencanaan dan Penataan Meja Prasmanan (*Buffet*)
- d) Pelayanan pesanan makan dan minum dengan teknik *Buffet*

e) Layanan Makan Minum di Kamar (*Room service*)

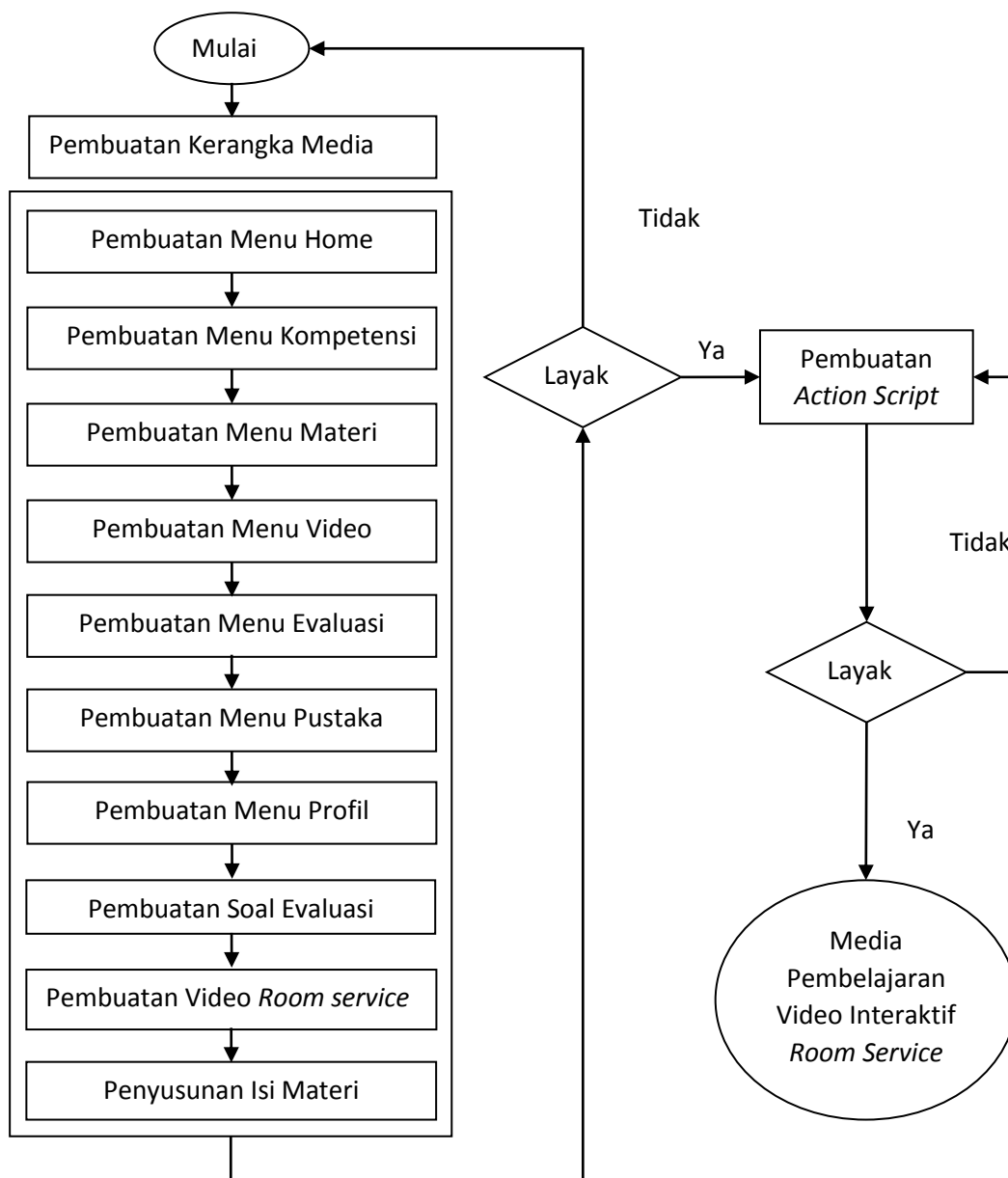
Materi pokok yang diambil untuk keperluan penelitian pengembangan media pembelajaran adalah materi layanan makan dan minum di kamar (*room service*). Materi ini dipilih karena materi ini membutuhkan kegiatan pembelajaran teori dan praktek, namun siswa lebih antusias dalam pembelajaran praktik sehingga perlu media pembelajaran untuk menambah antusias siswa pada pembelajaran teori dan memaksimalkan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah.

2) Mengidentifikasi materi yang dibutuhkan

Identifikasi materi yang dibutuhkan dilakukan dengan bertukar pendapat dengan guru mata pelajaran tata hidang. Materi yang dimaksud dalam media ini adalah *Room service*. Langkah selanjutnya adalah pengumpulan informasi tentang materi yang dibutuhkan. Pengumpulan informasi diperoleh dari berbagai sumber dalam buku penunjang.

2. Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan tahap dalam membuat rancangan isi media pembelajaran video interaktif *room service* dan membuat rancangan tampilan media pembelajaran video interaktif *room service*. Media pembelajaran terdiri dari beberapa menu, diantaranya: home, kompetensi, materi, video, evaluasi, pustaka dan profil. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah *storyboard* yang terdapat pada lampiran 6. Diagram alir Media Pembelajaran dapat dilihat pada gambar 5.



3. Tahap *Develon*

Gambar 5. Diagram Alir Media Pembelajaran

Tahap *develon* atau tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran akhir sesuai kebutuhan setelah melalui proses validasi, revisi dan uji coba.

a. Validasi oleh Ahli dan Revisi

Validasi oleh ahli bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai tujuan dari pandangan ahli materi dan ahli media.

1) Validasi Ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran tata hidang dari SMK Negeri 1 Sewon dan dosen tata hidang dari program studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Masukan dan saran dari ahli materi kemudian digunakan untuk merevisi Media Pembelajaran agar sesuai dengan pandangan materi dan dikonsultasikan lagi untuk mendapatkan persetujuan dan penilaian kelayakan.

2) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dua orang dosen media pembelajaran. Ahli media memberikan saran dan masukan mengenai media pembelajaran dari pandangan tampilan maupun kemenarikan media pembelajan. Masukan dan saran dari ahli media kemudian digunakan untuk merevisi media pembelajaran agar sesuai dengan pandangan ahli media dan dikonsultasikan lagi untuk mendapatkan persetujuan dan penilaian kelayakan.

b. Uji Kelayakan Media Skala Luas

Uji kelayakan media pembelajaran video interaktif *room service* secara luas yaitu menguji media pembelajaran oleh siswa patiseri dan jasa boga kelas XII SMK N 1 Sewon untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat sesuai dengan panduan pembuatan media, perbaikan dari validasi ahli materi dan media.

4. Tahap Disseminate

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah penyebarluasan. Media pembelajaran *room service* yang telah mendapat

penilaian kelayakan dari ahli materi, ahli media dan siswa (pengguna) dan telah dinyatakan layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran. Selanjutnya Media pembelajaran disimpan dalam bentuk CD yang akan disebarluaskan oleh guru dan YouTube dengan alamat <https://youtu.be/Vb2ue2yjHkc> sehingga tercapai kebermanfaatan pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service*.

B. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah statistik deskriptif yaitu menggambarkan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* dan menggambarkan hasil kelayakannya. Langkah pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* dimulai dari tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

Tahap *define* dilakukan dengan observasi, wawancara, angket pengembangan dan studi pustaka. Tahap *define* dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran tata hidang, acuan kurikulum dan silabus yang digunakan. SMK N 1 Sewon memiliki fasilitas komputer yang mencukupi bagi setiap guru. Berdasarkan penilaian guru, media pembelajaran berbasis komputer diperlukan untuk materi *room service*, namun sekolah belum menyediakan media pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran yang baik guna menunjang pembelajaran di kelas.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang kerangka pengembangan media pembelajaran melalui *flowchart*, *storyboard* dan *script* sesuai dengan materi yang telah dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran dan dosen.

Tahap *develop* dimulai dari pembuatan media dengan pengembangan media pembelajaran video, validasi oleh *expert* (ahli materi dan ahli media) dan uji coba kepada siswa.

Berikut ini adalah hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dari pandangan ahli materi secara keseluruhan:

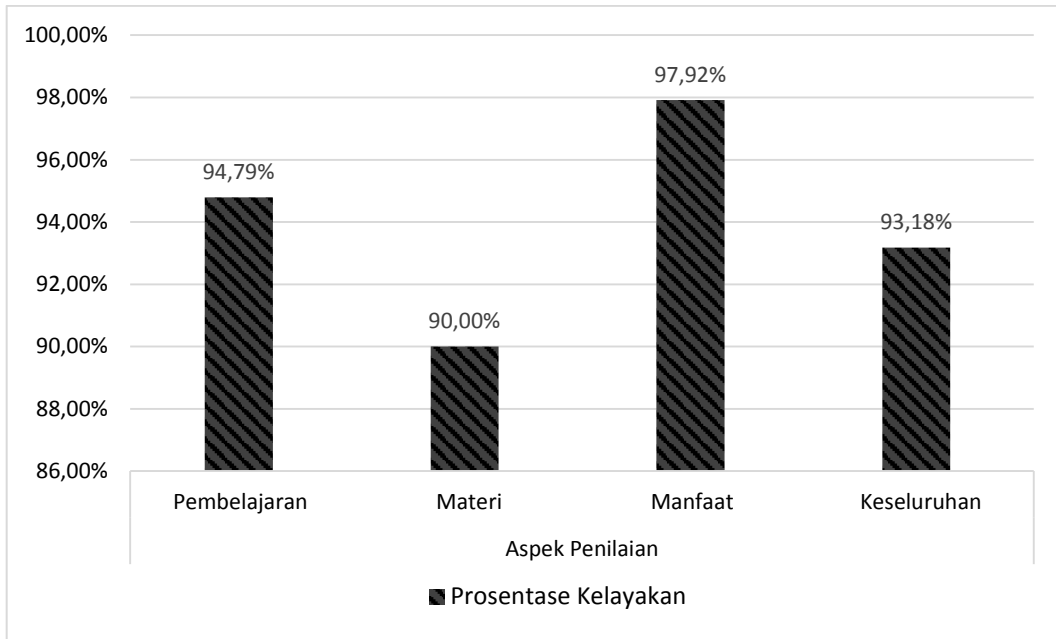
Tabel 11. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

Penilain Ahli Materi	Aspek Penilaian			
	Pembelajaran	Materi	Manfaat	Keseluruhan
Jumlah Skor	91	108	47	246
Rata-Rata Skor	45,5	54	23,5	123
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Perhitungan lebih rinci pada lembar lampiran

Uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi mendapatkan jumlah skor 91 dengan rata-rata skor 45,5 berdasarkan aspek pembelajaran. Berdasarkan aspek materi, media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 108 dengan rata-rata skor 54. Berdasarkan aspek manfaat, media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 47 dengan rata-rata skor 23,5. Berdasarkan keseluruhan aspek penelitian, media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 246 dengan rata-rata skor 123 sehingga masuk dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji kelayakan media pendidikan dari pandangan 2 orang ahli materi jika disajikan dalam diagram batang gambar 6 adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Prosentase Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

Gambar 6 menunjukkan prosentase uji kelayakan media pembelajaran oleh 2 orang ahli materi. Berdasarkan aspek pembelajaran, rata-rata kelayakan mencapai 94,79%, berdasarkan aspek materi mencapai 90%, berdasarkan aspek manfaat mencapai 97,92% dan berdasarkan keseluruhan aspek mencapai 93,18%.

Tabel 12 berikut ini adalah hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dari pandangan ahli media:

Tabel 12. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

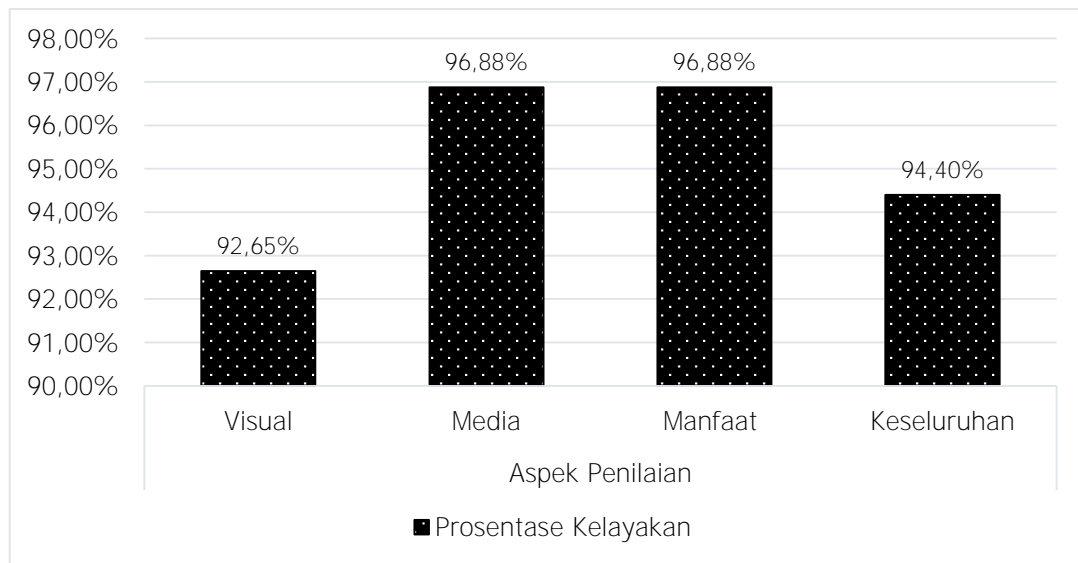
Penilaian Ahli Media	Aspek Penilaian			
	Visual	Media	Manfaat	Keseluruhan
Jumlah Skor	126	62	31	219
Rata-Rata Skor	63	31	15,5	109,5
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Perhitungan lebih rinci pada lembar lampiran

Uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli media mendapatkan jumlah skor 126 dengan rata-rata skor 63 berdasarkan aspek visual. Berdasarkan aspek media, media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 62 dengan rata-rata skor 31. Berdasarkan aspek manfaat, media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 31

dengan rata-rata skor 15,5. Berdasarkan keseluruhan aspek penelitian, media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 219 dengan rata-rata skor 109,5 sehingga masuk dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran dari pandangan 2 ahli media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Prosentase Uji Kelayakan media pembelajaran oleh Ahli Media

Gambar 7 menunjukkan prosentase uji kelayakan media pembelajaran oleh 2 orang ahli media. Berdasarkan aspek visual kelayakan mencapai 92,6%, berdasarkan aspek media dan manfaat kelayakan mencapai 96,88% dan berdasarkan keseluruhan aspek kelayakan mencapai 94,40%.

Berikut adalah hasil uji penilaian kelayakan media pembelajaran video interaktif *room service* oleh 34 sswa kelas XII Patseri dan XII Jasa Boga SMK N 1 Sewon:

Tabel 13. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Siswa

Rekapitulasi Data Responden	Aspek Penilaian				
	Pembelajaran	Materi	Visual	<i>Software/ Media</i>	Keseluruhan
Jumlah Skor	712	1094	736	645	3187
Rata-rata Skor	20,94	32,18	21,5	18,97	93,73
Kriteria	Sangat Layak	Layak	Layak	Layak	Layak

Perhitungan lebih rinci pada lembar lampiran

Hasil uji kelayakan media pembelajaran oleh siswa berdasarkan aspek pembelajaran mendapatkan skor 712 dengan rata-rata 20,94 sehingga tergolong dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan aspek materi, media pembelajaran mendapatkan skor 1094 dengan rata-rata 32,18 sehingga tergolong dalam kategori layak. Berdasarkan aspek vsual, media pembelajaran mendapat skor 736 dengan rata-rata 21,5 sehingga tergolong dalam kategori layak. Berdsarkan aspek media/*software* media pembelajaran mendapatkan skor 645 dengan skor rata-rata 18,97 sehingga tergolong dalam kategori layak dan berdasarkan keseluruhan aspek media pembelajaran mendapatkan skor 3187 dengan rata-rata 93,73 sehingga media pembelajaran layak digunakan.

Berdasarkan data pada tahap *develop*, rerata penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran video interaktif *room service* menunjukkan angka 123 (93,18%) dan rata-rata penilaian ahli media terhadap media pembelajaran menunjukkan angka 109,5 (94,40%) sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba skala luas yang dilakukan pada 34 siswa kelas XII Patiseri dan XII Jasa Boga mendapat penilaian layak dengan angka 93,73 (80,81%).

Tahap *disseminate* merupakan penyebaran media pembelajaran video interaktif *room service* yang telah selesai diuji kelayakannya. Berdasarkan hasil uji kelayakan pada tahap *develop* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

video interaktif *room service* layak untuk disebaruaskan pada proses pembelajaran mata pelajaran tata hidang.

C. Kajian produk

Media pembelajaran video *Room service* disusun dengan tujuan untuk membantu kelancaran pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap validasi dan revisi bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran.

Berikut ini adalah ringkasan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan revisi atau langkah perbaikan yang dilakukan:

Tabel 14. Saran dari Ahli Materi dan Perbaikan



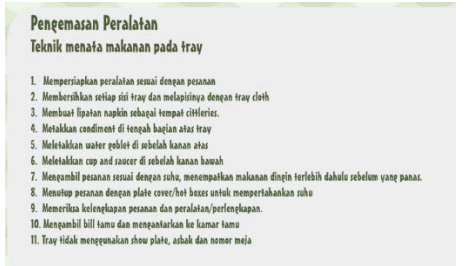



No	Saran dan masukan	Langkah Perbaikan
1.	Menampilkan tayangan materi satu per satu	Menampilkan tayangan materi satu per satu
2.	Memperbaiki tayangan video step by step	Menampilkan video satu per satu
3.	Menyesuaikan sampul media dengan materi	Gambar piring dan makanan diganti dengan laki-laki membawa nampan/ <i>tray</i> berisi makanan.
		
4.	Mengganti menu penutup dengan profil	Mengganti menu penutup dengan Profil
5.	Prosedur pelayanan makanan dibuat tabel	Mengganti urain materi prosedur pelayanan makanan dengan

No	Saran dan masukan	Langkah Perbaikan														
	<p>Prosedur penyajian makan dan minum di kamar tamu</p> <p>Beberapa prosedur untuk memasuki kamar tamu adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Mendekati kamar dengan tenang 2.Mengelok kamar sesuai dengan standar layanan perusahaan. Mengelok pintu sambil mengucapkan "room service". 3.Meminta izin masuk dengan mengucapkan "may I come in, Mr/Madam?". Jangan masuk sebelum tamu membukakan pintu dan mengizinkan untuk masuk. 4.Sesudah masuk, menyapa tamu dengan greeting dan menyebut nama tamu. Posisi tubuh waiter tetap tegak lurus, kalapan muka terhadap tamu, tersenyum, dan berbicara dengan nada ramah. 5.Mempkenalkan diri sambil tersenyum, eye contact dan nada jelas. (I'm Ariza from in dining room, where I can put it?) 6.Melakukan tray/trolley sesuai dengan keinginan tamu dan menjelaskan resiko-resiko yang timbul akibat peletakan tersebut. Penjelasan dilakukan dengan jelas dan sopan. (This is one fried rice, one orange juice. Everything is alright?) Anything else can I do for you, Mr/Madam?) 7.Menempatkan tray/trolley secara aman. 8.Menempatkan peralatan secara benar sesuai dengan permintaan tamu dan prosedur perusahaan. Hal ini aka membuat tamu seperti makan di restoran bahkan memiliki privasi karena tidak terganggu orang lain. 	<p>Langkah Perbaikan tampilan tabel</p>  <p>PROSEDUR MEMASUKI KAMAR</p> <p>Beberapa prosedur untuk memasuki kamar tamu adalah sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Prosedur</th> <th>Contoh Percakapan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Mendekati kamar dengan tenang.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Mengelok kamar sesuai dengan standar layanan perusahaan.</td> <td>(Room Service)</td> </tr> <tr> <td>3. Meminta izin untuk masuk. Jangan masuk sebelum tamu membukakan pintu dan mengizinkan masuk.</td> <td>(May I come in, Mr/Madam?)</td> </tr> <tr> <td>4. Menyapa tamu dengan menyebut namanya dengan ramah.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Memperkenalkan diri sambil tersenyum, berbicara dengan jelas.</td> <td>(I'm Ariza from in dining room, where I can put it?)</td> </tr> <tr> <td>6. Meletakkan tray/trolley sesuai dengan keinginan tamu dan sesuai prosedur perusahaan</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Prosedur	Contoh Percakapan	1. Mendekati kamar dengan tenang.		2. Mengelok kamar sesuai dengan standar layanan perusahaan.	(Room Service)	3. Meminta izin untuk masuk. Jangan masuk sebelum tamu membukakan pintu dan mengizinkan masuk.	(May I come in, Mr/Madam?)	4. Menyapa tamu dengan menyebut namanya dengan ramah.		5. Memperkenalkan diri sambil tersenyum, berbicara dengan jelas.	(I'm Ariza from in dining room, where I can put it?)	6. Meletakkan tray/trolley sesuai dengan keinginan tamu dan sesuai prosedur perusahaan	
Prosedur	Contoh Percakapan															
1. Mendekati kamar dengan tenang.																
2. Mengelok kamar sesuai dengan standar layanan perusahaan.	(Room Service)															
3. Meminta izin untuk masuk. Jangan masuk sebelum tamu membukakan pintu dan mengizinkan masuk.	(May I come in, Mr/Madam?)															
4. Menyapa tamu dengan menyebut namanya dengan ramah.																
5. Memperkenalkan diri sambil tersenyum, berbicara dengan jelas.	(I'm Ariza from in dining room, where I can put it?)															
6. Meletakkan tray/trolley sesuai dengan keinginan tamu dan sesuai prosedur perusahaan																

Tabel 15 adalah saran atau masukan dari ahli media dan langkah perbaikan yang dilakukan:

Tabel 15. Saran dari Ahli Media dan Perbaikan

No	Saran dan masukan	Langkah Perbaikan
1.	Keterbacaan cover, size/warna dibedakan antara Judul dan tujuan	Mengecilkan ukuran font tujuan dan mengubah warna menjadi biru donker
2.	Membedakan warna judul materi dengan judul media	Judul materi diubah menjadi warna biru donker
3.	Mengubah tata letak kesimpulan karena kesimpulan bukan judul	Kesimpulan diletakkan di akhir materi pengertian
4.	Konsistensi tombol navigasi next, dan back	Menampilkan tombol navigasi next dan back di setiap materi

No	Saran dan masukan	Langkah Perbaikan
		
5.	<p>Memisahkan materi yang banyak menjadi 2 bagian atau lebih</p> 	<p>Memisahkan materi menjadi 2 halaman dan memperbesar ukuran font</p> 
6.	<p>Penggunaan warna dan atribut pada materi akhir</p> 	<p>Menghilangkan atribut yang mengganggu tampilan media.</p> 

Berdasarkan dari saran dan perbaikan yang telah dilakukan pada tahap validasi ahli materi dan ahli media maka tersusunlah produk media pembelajaran video interaktif *room service*. Berikut ini adalah kajian produk media pembelajaran video interaktif *room service*:

1. *Software* Media Pembelajaran

Software media pembelajaran disimpan dalam format .exe dan disimpan dalam bentuk CD. Media pembelajaran dapat dibuka menggunakan aplikasi Adobe Flash Player. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu Adobe Flash Professional CS6 sebagai software utama dan Corel Video Studio untuk pengeditan Video. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun klasikal dengan menggunakan perangkat komputer dan laptop. Jika digunakan secara klasikal, maka dibantu dengan LCD (*Liquid Cristal Display*)

2. Komponen Media

Berikut ini adalah komonen media pembelajaran sebelum dan setelah adanya perbaikan berdasarkan saran dari ahli materi, ahli media maupun siswa.

a. Sampul/halaman awal media pembelajaran

Sampul/halaman awal menggunakan background kotak-kotak hijau putih dengan tambahan gambar *waiters* membawa nampan sebagai identitas materi pembelajaran yang dikembangkan, yaitu *room service*.



Gambar 8. Sampul awal setelah direvisi

Font yang digunakan dalam sampul media pembelajaran adalah Mister Earl BT 36 warna hijau tua dan Mister Earl BT 30 warna biru. Terdapat logo UNY sebagai identitas almamater pengembang dan simbol *home* untuk masuk dalam media pembelajaran.

b. Home



Gambar 9. Simbol Menu Home.



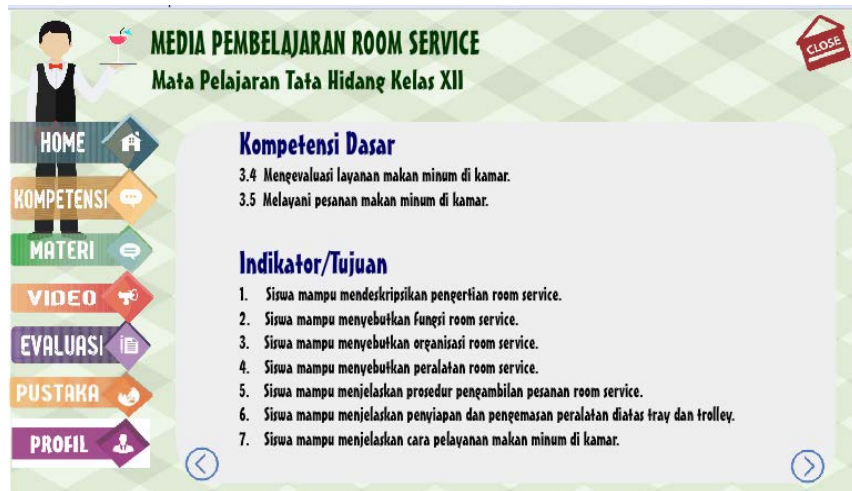
Gambar 10. Tampilan Menu Home

Bagian pertama setelah masuk dalam media pembelajaran adalah tampilan menu home yang berisi kegunaan fungsi *icon* yang terdapat dalam media pembelajaran. Menu ditampilkan secara permanen bersama dengan simbol *close* dan *header* (judul media pembelajaran).

c. Kompetensi



Gambar 11. Simbol Menu Kompetensi



Gambar 12. Tampilan Menu Kompetensi

Menu kompetensi berisi kompetensi dasar dan indikator/tujuan dalam materi pembelajaran. Kompetensi dasar yang dipilih adalah mengevaluasi layanan makanan dan minum dan melayani pesanan makanan dan minuman.

d. Materi



Gambar 13. Sombol Menu Materi



Gambar 14. Tampilan Menu Materi

Menu materi berisi uraian dari tujuan kompetensi, yaitu pengertian, fungsi, organisasi, peralatan, pengambilan pesanan, pengemasan peralatan dan menyajikan makanan. Materi disajikan dalam bentuk simbol-simbol sehingga pemakai/pengguna dapat memilih materi mana yang akan dipelajari.

e. Video



Gambar 15. Sombol Menu Video



Gambar 14. Tampilan Menu Video

Menu video berisikan video melayani pesanan makan dan minum di kamar sesuai dengan prosedur yang terdiri dari: *taking order (by telephone dan door knob menu)*, *tray set-up*, menyajikan makanan dan clear-up.

f. Evaluasi



Gambar 17. Simbol Menu Evaluasi



Gambar 18. Tampilan Soal Evaluasi

Menu evaluasi berisi 20 butir soal *multiple choice* (lima alternatif jawaban) yang diprogram satu kali klik pada opsi jawaban dan akan menuju ke nomor selanjutnya setelah jawaban yang dianggap benar dipilih. Nilai akan muncul setelah pengguna menyelesaikan soal evaluasi.

g. Pustaka



Gambar 19. Simbol Menu Pustaka



Gambar 20. Tampilan Menu Pustaka

Menu pustaka berisi daftar buku yang digunakan dalam menunjang materi media pembelajaran video interaktif *room service*.

h. Profil



Gambar 21. Simbol Menu Profil



Gambar 22. Tampilan Menu Profil

Menu profil berisi nama pengembang, pembimbing, ahli materi, ahli media, dan 4 orang pendukung yang berperan dalam video.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan diuji tingkat kelayakannya. Pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* ini dibuat dengan menggunakan model 4D, dengan model tersebut dapat dihasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan layak digunakan. Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan bisa digunakan oleh siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tahap *define* merupakan modal terbesar dalam pengembangan suatu produk. Melalui tahap *define* kita memperoleh informasi mengenai produk yang benar-benar dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Angket pengembangan media pembelajaran yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa SMK N 1 Sewon memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran yaitu laboratorium komputer untuk siswa dan laptop bagi tiap guru serta tersedianya LCD Proyektor pada setiap kelas namun media pembelajaran video interaktif *room service* belum pernah dikembangkan oleh guru dan belum ada di sekolah.

Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang relevan dengan kurikulum 2013, materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai, terdapat petunjuk penggunaan, komunikatif serta penggunaan warna dan font sesuai. Silabus yang dikaji adalah silabus mata pelajaran tata hidang kelas XII Jasa Boga sub materi *Room service*. *Room service* memiliki dua tipe pelayanan, yaitu *tray service* dan *trolley service*. Pada pengembangan media pembelajaran ini memuat tipe pelayanan *tray service* karena *skill* yang dibutuhkan dalam pelayanan *tray service* lebih banyak daripada *skill* dalam *trolley service*. *Skill* yang dibutuhkan diantaranya: penataan makanan pada *tray*, posisi tangan dan kekuatan tangan dalam membawa *tray* makanan menuju kamar serta dalam penyajiannya kepada tamu. Selain itu, Hotel yang digunakan sebagai tempat pembuatan video belum memiliki *trolley* khusus untuk *room service*.

Design merupakan tahap merancang suatu produk yang baik berdasarkan rambu-rambu pembuatan produk dan sesuai kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap *define*. Tahap *design* dimulai dengan pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan

script video. Kesulitan dalam tahap ini terletak pada penentuan waktu peminjaman Hotel UNY sebagai tempat pembuatan video, pemilihan pemeran yang mampu berbahasa Inggris, pencarian kamera untuk merekam adegan.

Develop merupakan tahap penilaian produk dari ahli dan pengguna. Saran dan masukan dari ahli dan pengguna sangat berguna bagi perbaikan produk sehingga produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak digunakan. Hasil validasi dan uji coba mengalami kenaikan dan penurunan skor pada setiap tahap. Pada tahap validasi, keseluruhan aspek penilaian mendapatkan skor 3 atau 4, sedangkan pada tahap uji coba pengguna (siswa) aspek penilaian mendapatkan skor yang bervariasi antara 1 sampai 4. Hal tersebut dikarenakan dalam uji validasi, media pembelajaran diuji kelayakannya oleh dosen atau guru yang ahli dalam bidangnya. Sedangkan uji coba pengguna dilakukan kepada siswa yang memiliki gaya belajar, pemahaman dan kesukaan yang berbeda terhadap materi dan media pembelajaran.

Dari 29 kriteria penilaian, terdapat 2 responden yang menilai kualitas video pembelajaran dengan skor 1 karena pada saat uji coba media pembelajaran, perangkat komputer mengalami sedikit kendala. Selain itu, kelemahan dalam media pembelajaran ini terletak pada kualitas suara dan video karena dalam proses pembuatannya menggunakan kamera yang berbeda. Intonasi dalam percakapan dan pelafalan bahasa asing menjadi kurang jelas. Berdasarkan aspek *software*, tidak semua perangkat komputer dapat memutar file dengan format .exe sehingga membutuhkan *software* tambahan yaitu Adobe Flash Player.

Dari penilaian ahli materi, ahli media dan uji kelayakan terhadap siswa pada media pembelajaran video interaktif *room service* dapat diartikan bahwa media

yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar/alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran baik klasikal maupun individual. Hasil penelitian yang diperoleh masih relevan terhadap penelitian yang dikembangkan oleh Fitria Kuria Siska W, Gina Eka Putri **dan** Tri Cipto Tunggal Wardoyo yang menyatakan media pembelajaran video yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap *disseminate* merupakan penyebarluasan produk melalui penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran dan disebarluaskan melalui YouTube dengan alamat <https://youtu.be/Vb2ue2yjHkc>.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* mata pelajaran Tata Hidang melalui 4 tahap yaitu tahap *define* merupakan tahap analisis kebutuhan media dengan observasi, wawancara, angket dan studi pustaka. Tahap *design* dilakukan dengan perancangan isi dan tampilan media pembelajaran. Tahap *develop* dilakukan dengan pengembangan rancangan dan validasi 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, uji coba 34 siswa. Tahap *disseminate* dilakukan dengan proses penyebaran sehingga dapat terlihat ketercapaian manfaat.
2. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video interaktif *room service* mata pelajaran Tata Hidang oleh ahli materi mendapatkan rata-rata skor 45,5 (94,79%) berdasarkan aspek pembelajaran, 54 (90%) berdasarkan aspek materi, 47 (97,92%) berdasarkan aspek manfaat dan dari keseluruhan aspek penilaian mendapatkan rata-rata skor 123 (93,18%) sehingga dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video interaktif *Room service* mata pelajaran Tata Hidang oleh ahli media mendapatkan rata-rata skor 63 (92,6%) berdasarkan aspek visual, 31 (96,88%) berdasarkan aspek media, 15,5 (96,88%) berdasarkan aspek manfaat dan dari keseluruhan aspek

penilaian mendapatkan rata-rata skor 109,5 (94,40%) sehingga dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video interaktif *Room service* mata pelajaran Tata Hidang oleh siswa mendapatkan rata-rata skor 93,73 (80,81%) berdasarkan keseluruhan aspek penilaian sehingga dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

B. Keterbatasan Produk

1. Produk merupakan media pembelajaran berbasis komputer sehingga membutuhkan perangkat lunak yaitu Adobe Flash Player untuk menjalankan media pembelajaran.
2. Materi yang dibutuhkan dalam *room service* adalah *tray service* dan *trolley service*, namun materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini hanya mencakup *tray service*.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media pembelajaran *Room service* mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon bisa dikembangkan lagi untuk *trolley service*. Pengembangan media pembelajaran sebaiknya dilanjutkan hingga tahap efektivitas media pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sehingga kebermanfaatan media pembelajaran lebih nyata.

D. Saran

Tersedianya *software* pendukung (Adobe Flash Player) pada setiap komputer yang ada di laboratorium komputer dan setiap laptop guru agar media pembelajaran dapat digunakan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fahrurrozi Aziz. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Gambar Bangunan di SMK N 1 Seyegan. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Annayati Budiningsih dan Wahyu Kusumaningtyas. (2012). *Pelayanan Makan dan Minum untuk SMK*. Depok: Arya Duta.
- Asri Apriliasari. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Membuat Minuman Non Alkohol dengan Menggunakan Adobe Flash CS3. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI. UPI.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Direktorat Pembinaan SMA. (2010). Panduan pengembangan bahan ajar berbasis TIK. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Delta Buku Yogyakarta
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Riset Terapan Bidang Penelitian dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- I Gusti Putu Putra Arnawa, dkk. (1996). *Tata Hidang*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Iqro' Al-Firdaus.** (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameramen Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Marsum WA. 2005. *Restoran dan segala permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset

- Munir. (2010). *Pembelajaran jarak jauh berbasis TIK*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nana Sudjana. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV.Sinar Baru.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Niswa Auliyah. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia VOL 01. No. 1. Hal : 1-17*.
- Prihastuti Ekawatiningsih, Kokom Komariah dan Sutriyati Purwanti. (2014). Room Service.pdf.
- Prihastuti Ekawatiningsih, Kokom Komariah dan Sutriyati Purwanti. (2008). *Restoran Jilid 3 untuk SMK*. Jakarta :Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Romi Satrio Wahono. (2006). Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-mediapembelajaran/&t=Aspek%20dan%20Kriteria%20Penilaian%20Media%20Pembelajaran>. Pada tanggal 08 Februari 2015, Jam 13.34 WIB.
- Rudi Susilana dan Cheppy Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Edisi I. Bandung: Program keahlian Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Adi Mahasatya.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tri Cipto Tunggal Wardoyo. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK N 1 Purworejo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Wasis D. Dwigyono. (2013). *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media

Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Kreatif.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No: QBC 00582

Nomor : 0210/H34/PL/2016

09 Februari 2016

Lamp. : -

Hal : Ijin Survey/Observasi

Yth.

Kepala SMK Negeri 1 Sewon
Pulutan, Pendowoharjo, Sewon
Kabupaten Bantul
DIY

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan Ijin untuk melaksanakan Survey/Observasi dengan fokus Permasalahan: Pengembangan Media Pembelajaran Video Room Service untuk Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon Bantul, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Fitri Muslimah	12511241011	Pend. Teknik Boga - S1	SMK Negeri 1 Sewon

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Wika Rinawati, M.Pd.

NIP : 19760424 200112 2 002

Adapun pelaksanaan Survey/Observasi dilakukan pada Tanggal 10 Februari 2016.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I

Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 0014

Tembusan :
Ketua Jurusan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 pew: 276, 289, 292. (0274) 566734. Fax. (0274) 566734:
Website : <http://rl.uny.ac.id>, email : rl@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 562/H34/PL/2016
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

28 Maret 2016

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
2. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
3. Bupati Kabupaten Bantul c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Bantul
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Bantul
- 5 Kepala SMK Negeri 1 Sewon

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Fitri Muslimah	12511241011	Pend. Teknik Boga	SMK Negeri 1 Sewon

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Wika Rinawati, S.Pd, M.Pd
NIP : 19760424 200112 2 002

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Maret s/d Mei 2016
Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/N/707/3/2016

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **0562/H34/PL/2016**
 Tanggal : **28 MARET 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Penzinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **FITRI MUSLIMAH** NIP/NIM : **12511241011**
 Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK BOGA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
 Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON**
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
 Waktu : **30 MARET 2016 s/d 30 JUNI 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dan Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi.
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mematuhi ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku

Dikeluarkan di Yogyakarta
 Pada tanggal **30 MARET 2016**
 A n Sekretaris Daerah
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan
 Ub.



Tembusan

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 1483 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/W/707/3/2016
Tanggal : 30 Maret 2016 Perihal : PENELITIAN/RISET

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **FITRI MUSLIMAH**
P. T / Alamat : **Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Karangmalang, Yogyakarta**
NIP/NIM/No. KTP : **3402066604950001**
Nomor Telp./HP : **085727222461**
Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE
MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON**
Lokasi : **SMK N 1 SEWON**
Waktu : **30 Maret 2016 s/d 30 Juni 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 31 Maret 2016

A.n Kepala,
Kepala Bidang Dalitbang
Tlau Sakti S.S. M.Hum
NIP. 19700105 199903 1 006

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMK Negeri 1 Sewon
5. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Tahap Define

1. Hasil Wawancara dan Observasi
2. Angket Pengembangan Media Pembelajaran
3. Silabus Tata Hidang

OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
1.	Kurikulum	Kelas XII Jasa Boga menggunakan Kurikulum 2013
2.	Silabus	Silabus yang digunakan sesuai dengan yang telah dituliskan untuk dua semester
3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	RPP dibuat setiap tahun ajaran baru untuk dua semester
4.	Proses Pembelajaran	Pelajaran dibuka dengan doa, guru memberikan motivasi dengan lelucon kecil agar murid mau aktif mendengarkan. Materi disajikan dengan metode ceramah. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia semi formal, hal ini bertujuan agar murid nyaman dengan materi yang disampaikan oleh guru. Waktu digunakan seefektif mungkin oleh guru, hal ini terlihat pada pelajaran praktek yang memiliki waktu lama dan dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru untuk memberikan seluruh pembelajaran pada hari itu.
5.	Penggunaan Media	Media yang digunakan di sekolah yaitu LCD, papan tulis, dan job sheet. Terdapat 2 Laboratorium komputer yang bisa digunakan oleh siswa untuk proses pembelajaran
6.	Perilaku siswa	Pada saat pembelajaran teori, menit awal siswa masih antusias, namun karena mata pelajaran Tata Hidang 5 jam pelajaran sehingga banyak siswa yang bosan, mengantuk, mengobrol atau bermain hp untuk mengurangi rasa bosan

HASIL WAWANCARA

1. Kurikulum apakah yang dipakai oleh SMK N 1 Sewon khususnya jurusan Jasa Boga?

Jawab: Kurikulum 2013

2. Silabus untuk mata pelajaran tata hidang yang digunakan seperti apa?

Jawab: Silabus yang digunakan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan

3. Bagaimanakah sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar?

Jawab: karena memang masih anak-anak, meskipun sudah SMK, jadi mereka masih suka rame dikelas, namun saya tetap menegur siswa yang rame, ngobrol sendiri maupun main hp agar mereka bisa menerima materi yang saya ajarkan.

4. Apakah setiap guru memiliki perangkat komputer?

Jawab: Ya, setiap guru sudah memiliki laptop untuk menunjang pembelajaran dan untuk mengolah administrasi yang dibutuhkan dalam sistem pembelajaran

ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ROOM SERVICE*

MATA PELAJARAN TATA HIDANG

(ASPEK-ASPEK VIDEO YANG HARUS DIMUNCULKAN)

Bapak/Ibu guru yang kami hormati, angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang sejauh mana penggunaan komputer untuk menunjang pembelajaran *room service* yang berupa *software* media pembelajaran video serta untuk mengetahui aspek-aspek apa sajakah yang harus ada dalam suatu media pembelajaran di sekolah Bapak/Ibu guru. Data yang diperoleh akan kami gunakan sebagai acuan dalam pengembangan *software* media pembelajaran video *room service* SMK kelas XII. Oleh karena itu dimohon kesediaan Bapak/Ibu guru untuk mengisi angket ini sesuai dengan fakta atau pendapat yang sebenarnya.

Berikan tanda \checkmark pada kotak di depan "Ya" jika sesuai fakta atau pendapat, dan berilah tanda \checkmark pada kotak di depan "Tidak" jika tidak sesuai dengan fakta atau pendapat yang sebenarnya.

Media Pembelajaran Berbasis Komputer

1. Apakah di sekolah Bapak/Ibu terdapat komputer/laptop dan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran *room service* berbasis komputer?

Ya Tidak

2. Jika jawaban Bapak/Ibu pada soal butir 1 adalah "Ya", apakah komputer/laptop yang ada mencukupi untuk digunakan setiap guru?

Ya Tidak

3. Apakah menurut Bapak/Ibu, *software* media pembelajaran berbasis komputer diperlukan siswa dalam belajar room service di sekolah?

Ya Tidak

4. Apakah di Sekolah ini tersedia media pembelajaran room service berbasis Komputer?

Ya Tidak

5. Apakah Bapak/Ibu pernah merancang atau mengembangkan media pembelajaran room service berbasis komputer?

Ya Tidak

6. Apakah Bapak/Ibu pernah menayangkan media pembelajaran room service berbasis komputer dalam pembelajaran di kelas?

Ya Tidak

7. Jika jawaban Bapak/Ibu pada butir 6 adalah "Ya", apakah ada hambatan yang dihadapi?

Ya Tidak

8. Jika jawaban Bapak/Ibu pada butir 6 adalah "Ya", beri tanda \checkmark yang sesuai, boleh lebih dari satu:

a. Tidak terdapat petunjuk (petunjuk pemakaian kurang jelas) Ya Tidak

b. Program menggunakan bahasa asing Ya Tidak

c. Tidak sesuai kurikulum Ya Tidak

d. CD rusak Ya Tidak

e. Lainnya (sebutkan).....

9. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan *software* media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran lain yang Bapak/Ibu lakukan?

Ya Tidak

10. Apakah Bapak/Ibu berkeinginan untuk menggunakan *software* media pembelajaran room service berbasis video pada pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan?

- Ya Tidak

11. Untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap room service, apakah diperlukan media pembelajaran berbasis video?

- Ya Tidak

12. Menurut pengamatan Bapak/Ibu, *software* media pembelajaran room service berbasis video yang baik adalah:

- a. Dapat membangkitkan minat siswa Ya Tidak
- b. Relevan dengan Kurikulum 2013 Ya Tidak
- c. Tampilannya harus menarik Ya Tidak
- d. Mudah dipahami siswa Ya Tidak
- e. Disertai petunjuk penggunaannya Ya Tidak
- f. Lainnya(sebutkan).....

Aspek untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Video

Menurut penilaian Bapak/Ibu, hal-hal yang seharusnya terkandung dalam *software* media pembelajaran video adalah sebagai berikut:

Kriteria penilaian:

1: sangat tidak perlu 2: tidak perlu 3: perlu 4: sangat perlu

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Relevan terhadap tujuan kurikulum dan sasaran belajar				✓
2.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai				✓
3.	Ada petunjuk pemakaian lengkap menggunakan bahasa Indonesia				✓
4.	Navigasi mudah dioperasikan				✓
5.	Pengantar pendahuluan yang menarik dan memotivasi				✓
6.	Alur pembelajaran jelas				✓

No	Pernyataan	1	2	3	4
7.	Bersifat interaktif (siswa yang menentukan alur atau bagian mana dulu yang ingin dipelajari)			✓	
8.	Proporsi antara tutorial dan interaktif seimbang				✓
9.	Menggunakan efek suara				✓
10.	Dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓
11.	Komposisi warna tepat				✓
12.	Keterbacaan tulisan				✓
13.	Kejelasan materi				✓
14.	Animasi (gambar-gambar yang bergerak) menarik				✓
15.	Video Animasi yang disajikan memperjelas materi				✓
16.	Ada muatan musik dalam media				✓
17.	Ada latihan soal				✓
18.	Soal latihan yang tersedia cukup banyak dan disajikan secara acak				✓
19.	Ada evaluasi hasil pekerjaan siswa pada akhir siswa mengerjakan latihan soal				✓
20.	Ada arahan bagi siswa yang gagal maupun berhasil				✓
21.	Ada video yang mengandung pembelajaran mekanika teknik dalam dunia nyata				✓

Yogyakarta, Februari 2016

Evaluator,

[Handwritten Signature]

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK/SMAK

Mata Pelajaran : TATA HIDANG

Kelas /Semester: XII/1 dan 2

Kompetensi Inti:

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
------------------	--------------	--------------	-----------	---------------	----------------

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1.Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya	Minuman Panas	Mengamati :	Observasi	6 minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar/alat minuman panas • Bahan dan alat praktek pembuatan minuman panas • Literatur lain yang berkaitan dengan minuman panas • Lembar tugas
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum		<ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar/bahan sebenarnya atau membaca buku berkaitan dengan minuman panas 	<ul style="list-style-type: none"> • pengamatan sikap pada saat diskusi, presentasi 		
2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional		Menanya :	Portofolio		
2.3.Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, jenis, bahan dan alat yang digunakan, cara membuat, cara menyajikan minuman panas dan apakah ada perbedaan minuman panas di setiap negara 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas mengumpulkan klip gambar-gambar • Membuat laporan kelompok 		
3.1. Menganalisis minuman panas		Mengumpulkan Data:	Tes		
4.1. Membuat minuman panas		<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dengan menggunakan berbagai sumber untuk mencari data terkait pertanyaan yang diajukan tentang minuman panas • Melakukan praktik membuat minuman 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis 		
			Tes Kinerja		
			<ul style="list-style-type: none"> • Observasi praktik 		
			Jurnal		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>panas dengan menggunakan lembar tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis hasil praktik minuman panas terkait dengan kriteria hasil <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mengolah dan menganalisis data hasil kajian literature dan hasil praktik • Menyimpulkan jawaban pertanyaan dari data yang telah diolah dan dianalisis <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil praktik dan diskusi kelompok • Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok <p>Mengkomunikasikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pengamatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan, diskusi, presentasi 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan hasil praktik dan diskusi kelompok Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok 			
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional</p> <p>2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja</p>	Minuman Dingin	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/bahan sebenarnya atau membaca buku berkaitan dengan minuman dingin <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, jenis, bahan dan alat yang digunakan, cara membuat, cara menyajikan minuman dingin dan apakah ada perbedaan minuman dingin di setiap negara <p>Mengumpulkan Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok dengan menggunakan berbagai 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> pengamatan sikap pada saat diskusi, presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan klip gambar-gambar Membuat laporan kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tertulis 	6 minggu	<ul style="list-style-type: none"> Video/gambar minuman dingin Bahan dan alat praktek pembuatan minuman dingin Literatur lain yang berkaitan dengan minuman dingin Lembar tugas
3.2. Menganalisis minuman dingin					
4.2. Membuat minuman dingin					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>sumber untuk mencari data terkait pertanyaan yang diajukan tentang minuman dingin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan praktik membuat minuman dingin dengan menggunakan lembar tugas • Menganalisis hasil praktik minuman dingin terkait dengan kriteria hasil <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mengolah dan menganalisis data hasil kajian literature dan hasil praktik • Menyimpulkan jawaban pertanyaan dari data yang telah diolah dan dianalisis <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil praktik dan diskusi 	<p>Tes Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi praktik <p>Jurnal</p> <ul style="list-style-type: none"> • pengamatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan, diskusi, presentasi 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil praktik dan diskusi kelompok • Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok 			
<p>1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan prngamalan menurut agama yang dianutnya</p>	<p>Perencanaan dan Penataan Meja Prasmanan (<i>Buffet</i>)</p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati video/gambar/bahan sebenarnya yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, model skirting, penataan meja <i>buffet</i>, perlengkapan meja, peralatan meja <i>buffet</i>, penataan makanan dan minuman untuk <i>buffet</i> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang penataan meja buffet terkait dengan 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • pengamatan sikap pada saat diskusi, presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas mengumpulkan klipng gambar-gambar penataan 	<p>8 minggu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video/Gambar/meja buffet • Bahan pretek penataan meja buffet • Refensi yang berkaitan dengan penataan meja
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makanan dan minuman</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional</p> <p>2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja					buffet
3.3. Merencanakan penataan meja prasmanan (<i>buffet</i>)		<p>pengertian penataan meja buffet, bentuk, ukuran, model skirting, penataan meja <i>buffet</i>, perlengkapan meja <i>buffet</i>, peralatan meja <i>buffet</i>, penataan makanan dan minuman untuk <i>buffet</i>; serta hubungan antara penataan meja <i>buffet</i> dengan kesempatan khusus, menu</p> <p>Mengumpulkan Data :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan dokumentasi dengan cara membuat kliping kelompok tentang penataan meja <i>buffet</i> • Diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diajukan terkait dengan penataan meja <i>buffet</i> dengan menggunakan berbagai sumber • Membuat perencanaan penataan meja <i>buffet</i> • Melakukan praktik 	<p><i>meja buffet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tertulis <p>Tes Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi praktik <p>Jurnal</p> <p>pengamatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan, diskusi, presentasi</p>		
4.3. Menata meja prasmanan (<i>buffet</i>)					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>penataan meja <i>buffet</i> dengan menggunakan lembar tugas dan mencatat kejadian yang ditemukan selama praktik yang berguna untuk menjawab pertanyaan</p> <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mengolah dan menganalisis data yang terkumpul terkait dengan jawaban pertanyaan penataan meja <i>buffet</i> • Menyimpulkan hasil analisis penataan meja <i>buffet</i> <p>Mengkomunikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil praktik dan diskusi kelompok • Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	Pelayanan pesanan makan dan minum dengan Teknik Buffet	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/ benda sebenarnya atau membaca buku yang berkaitan dengan melayani pesanan makan dan minum dengan Teknik Buffet <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan terkait jenis , karakteristik , dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum dan prosedur Melayani Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet. <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang terkait dengan jenis 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan presentasi Ceklist pengamatan ke kemampuan content dari materi pelajaran saat diskusi dan presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan gambar Melayani 	8 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar/buku Bahan praktek Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran Melayani Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet Referensi / bahan ajar terkait e-dukasi.net
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum					
2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional					
2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja					
3.4. Mendiskripsikan Pelayanan makan dan minum dengan Teknik Buffet					
4.4. Melayani Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik (Buffet)					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>, karakteristik , dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum dan prosedur Melayani Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • jenis , karakteristik , dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum dan prosedur Melayani Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet. • Melakukan praktik dan Melayani Pesanan makan dan minum dengan Teknik Buffet yang ditentukan • Menganalisis dalam kelompok tentang hasil praktik Melayani Pesanan makan Minum dengan Teknik Buffet yang ditentukan. 	<p>Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <p>Tes tertulis tentang produk Melayani Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet</p> <p>Jurnal</p> <p>Catatan hasil pengamatan selama kegiatan</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data hasil diskusi kelompok dan hasil praktik serta menyimpulkan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil praktik Melayani Pesanan makan dan minum dengan Teknik Buffet terkait dengan pertanyaan yang diajukan Membuat laporan hasil kerja kelompok 	<p>pembelajaran</p> <p>Tes Unjuk Kerja/Kinerja</p> <p>Observasi saat Melayani Pesanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet</p>		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	Layanan makan minum di kamar (<i>Room Service</i>)	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar/video yang atau membaca buku tentang layanan makan minum di kamar <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan mengenai pengertian 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> pengamatan sikap pada saat diskusi, presentasi <p>Portofolio</p>	6 minggu	<ul style="list-style-type: none"> Video/Gambar/Bahan dan alat pretek pelayanan room service Referensi
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum					

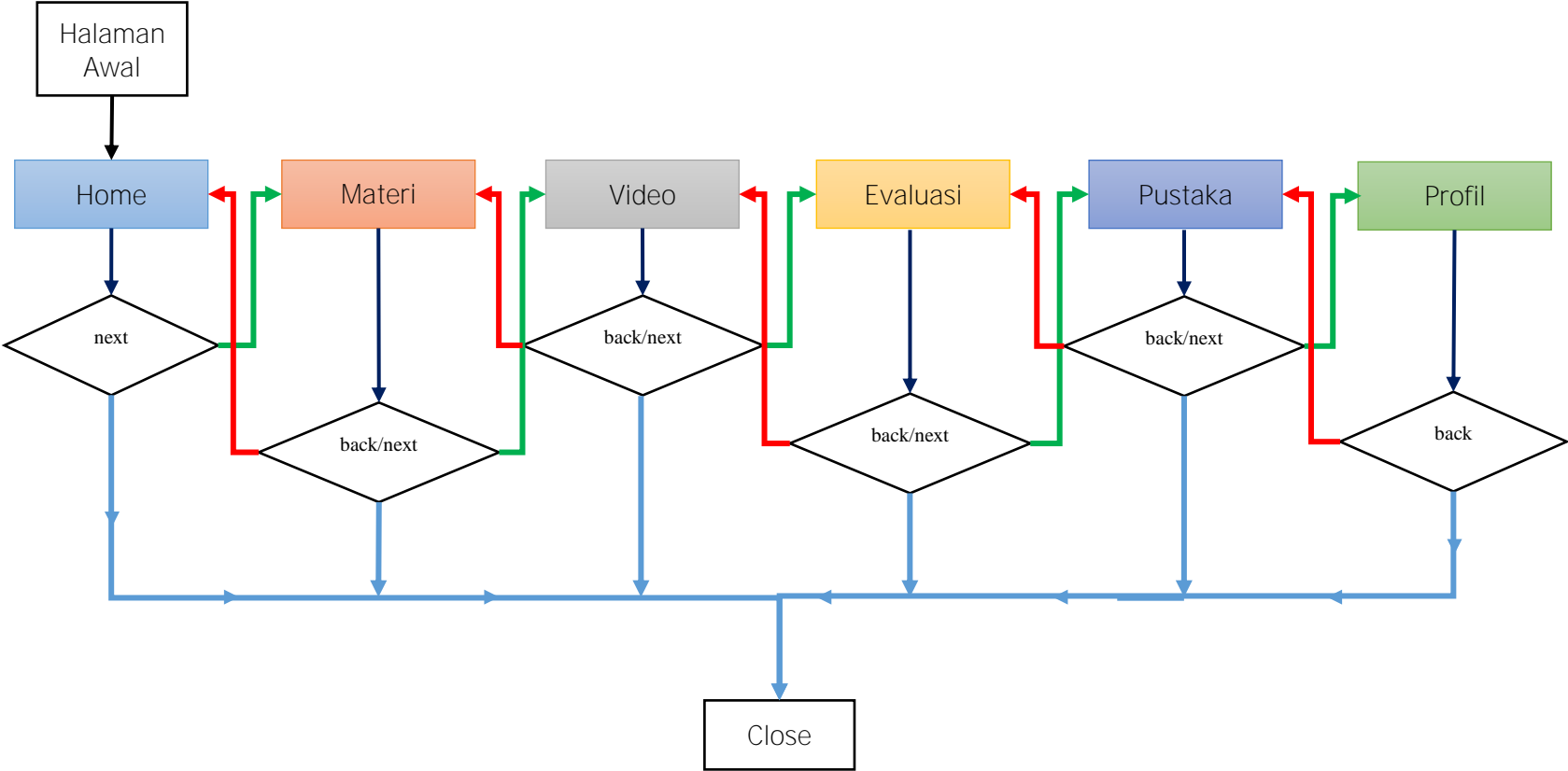
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari professional 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja		<i>room service</i> , organisasi <i>room servive</i> , fungsi <i>room service</i> , susunan petugas <i>room service</i> , operasi <i>room service</i> , peralatan <i>room service</i> , pengambilan pesanan <i>room service</i> dan penyiapan dan pengemasan peralatan makan di atas <i>tray, trolley</i> , hubungan <i>room service</i> dengan bagian lainnya dan adakah hubungan <i>room service</i> dengan tingkatan ruang yang ditempati pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan klipng gambar-gambar Membuat laporan kelompok 		yang berkaitan dengan <i>room service</i>
3.5. Mengevaluasi layanan makan minum di kamar			Tes		
4.5. Melayani pesanan makan minum di kamar		<p>Mengumpulkan Data :</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi secara berkelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan Melakukan latihan layanan <i>room service</i> serta mencatat hal-hal yang dapat dijadikan sumber informasi untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis <p>Tes Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Observasi praktik <p>Jurnal</p> <ul style="list-style-type: none"> pengamatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>menjawab pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi layanan yang dilakukan saat praktik pelayanan kamar <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mengolah dan menganalisis hasil kajian literature , hasil praktik dan hasil evaluasi yang dilakukan saat mengumpulkan data • Menyimpulkan jawaban pertanyaan dari data yang telah diolah dan dianalisis <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil praktik dan diskusi kelompok • Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok 	<p>dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan , diskusi, presentasi</p>		

Tahap Design

1. Flowchart Media Pembelajaran
2. Storyboard Media Pembelajaran
3. Script Naskah Video Room Service

FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE



STORY BOARD MEDIA PEMBELAJARAN



1. Halaman Sampul

Keterangan:

Background: warna hijau putih kotak-kotak 136 mm x 76,8 mm

Logo UNY : 14,2 mm x 14,2 mm

Home: 14 mm X 12 mm

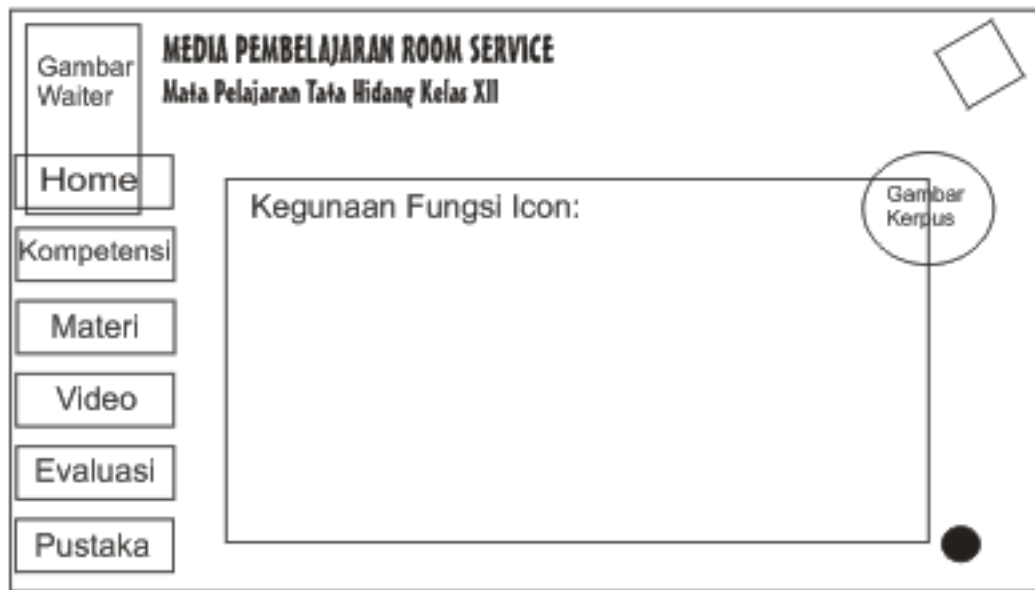
Gambar waiter: 31 mm x 58 mm

Teks:

Media Pembelajaran: MisterEarl BT 28 pt hijau tua

Room Service: MisterEarl BT 26 hijau tua

Untuk SMK tata boga kelas xii: MisterEarl BT 22 hijau tua



2. Halaman Home

Link: ukuran 20 mm x 6 mm

Simbol home : warna biru menuju halaman home

Simbol kompetensi: warna coklat menuju halaman kompetensi

Simbol materi: warna hijau menuju halaman materi

Simbol video: warna merah menuju halaman video

Simbol evaluasi: warna ungu menuju halaman evaluasi

Simbol pustaka: warna orange menuju halaman pustaka

● 4 mm x 4 mm biru menuju point materi

Simbol Close: 11 mm x 11 mm keluar dari media pembelajaran merah

Teks/Gambar:

Gambar Waiter: 15 mm x 25 mm

Media Pembelajaran Room Service: MisterEarl BT 14 pt hijau tua

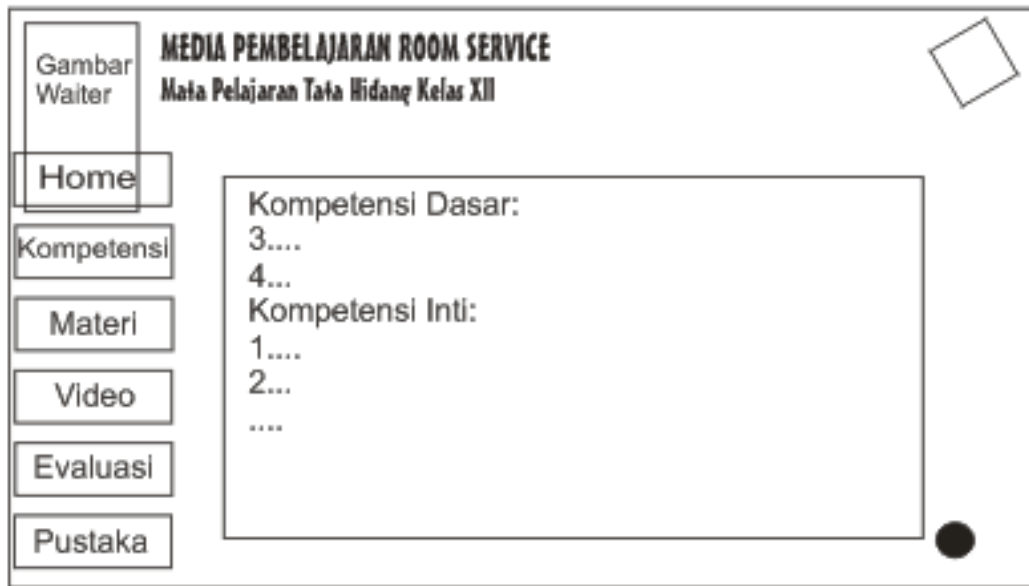
Mata Pelajaran Tata Hidang kelas XII: MisterEarl BT 12 pt hijau tua

Background teks: 92 mm x 48 mm

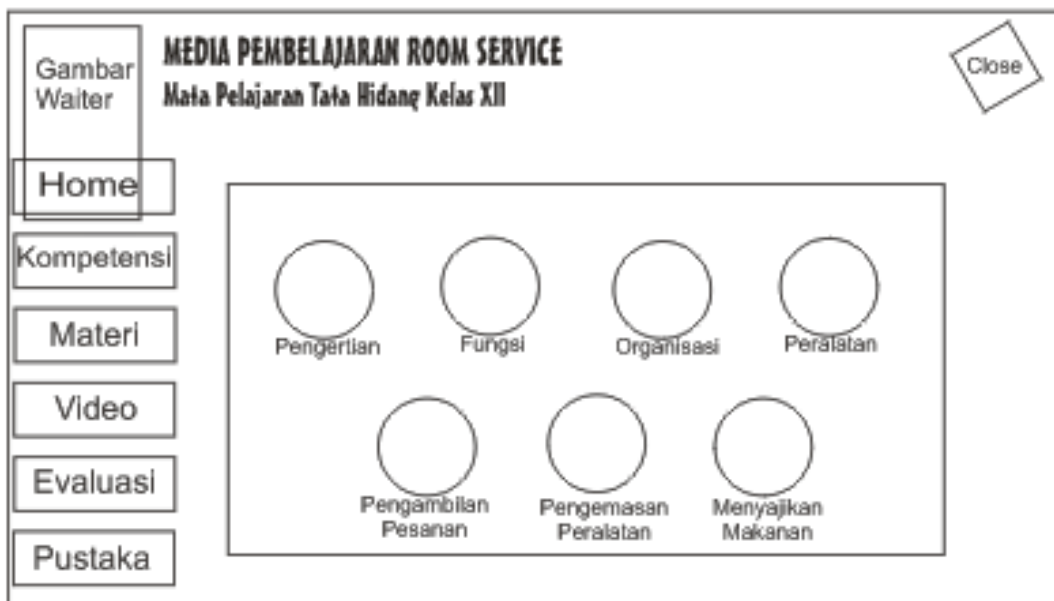
Kegunaan Fungsi Icon: MisterEarl BT 12 pt hijau tua

Teks dalam kegunaan: MisterEarl BT 10 pt hitam

Gambar Kerpus: 17 mm x 14 mm putih

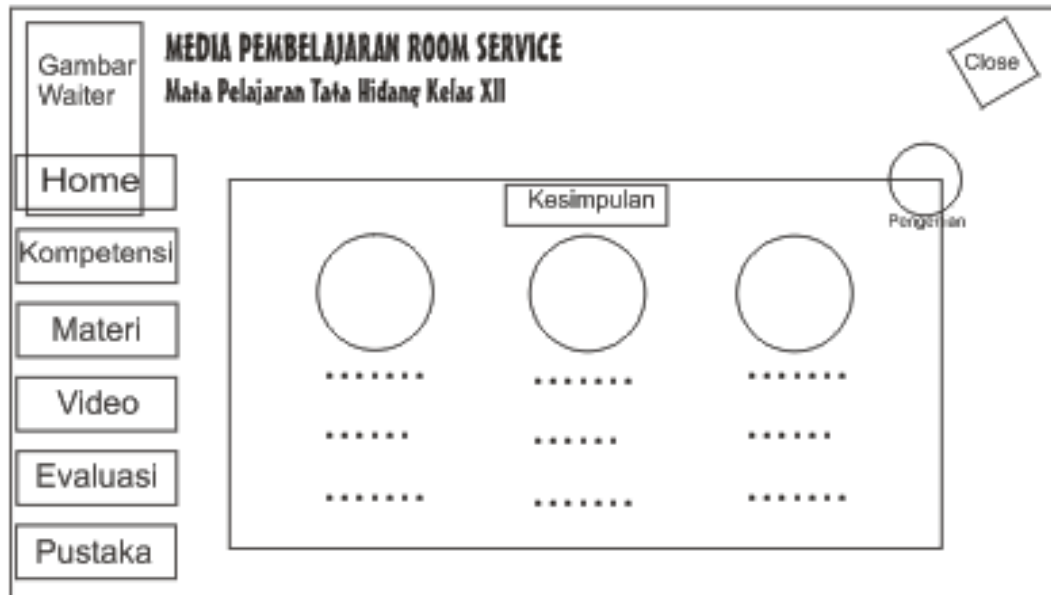


3. Halaman Kompetensi
 Teks:
 Kompetensi dasar dan Inti: MisterEarl BT 12 pt
 Jabaran kompetensi: MisterEarl BT 10 pt



4. Halaman Materi
 Teks: Pengertian, Fungsi, dll -> MisterEarl BT 8 pt abu-abu tua
 Simbol/link:
 Background: Abu-abu tua 12,5 mm x 12,5 mm
 Pengertian: Gambar Orang (Pendapat Orang)
 Fungsi: Gambar makanan (Yg diantar makanan dan minuman)

Organisasi: Bagan (struktur organisasi)
Peralatan: Sendok dan garpu (alat-alat yang digunakan dalam room service)
Pengambilan Pesana: Bill
Pengemasan peralatan: tray dan tutup saji
Menyajikan makanan: waiter membawa nampan



4.1. Pengertian

Link:

Cidartaty: MisterEarl BT 10 abu-abu tua

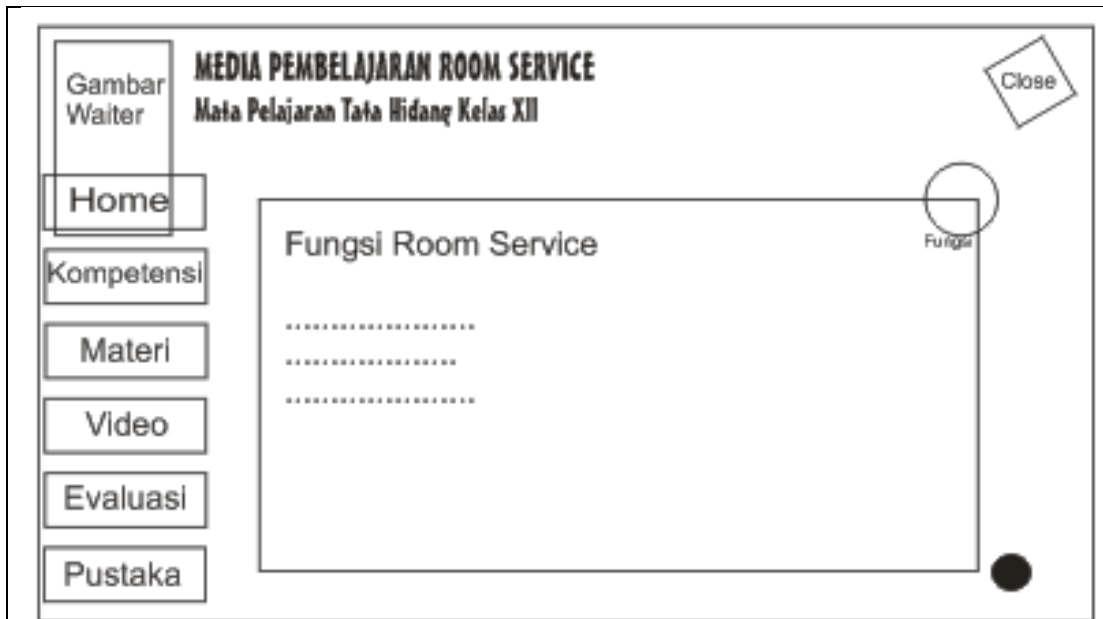
Background: abu-abu

Gambar: putih

Teks rincian: MisterEarl BT 10 abu-abu tua

Pengertian: MisterEarl BT 6 abu-abu tua

Simbol pengertian: 6mm x 6 mm



4.2. Fungsi

Fungsi room Service: MisterEarl BT 14 hitam
 Rincian: MisterEarl BT 12 abu-abu tua



4.3. Organisasi

Teks:

Petugas/.... : MisterEarl BT 14 pt hitam

Bagan Organisasi: Biru muda, 10 pt

➡ : ke halaman selanjutnya. Abu-abu tua 4 mm x 4 mm

Status petugas: MisterEarl BT 10 pt hitam

Rincian tugas: MisterEarl BT 10 pt hijau tua

MEDIA PEMBELAJARAN ROOM SERVICE
Mata Pelajaran Tata Hidang Kelas XII

Gambar Waiter

Close

Home

Kompetensi

Materi

Video

Evaluasi

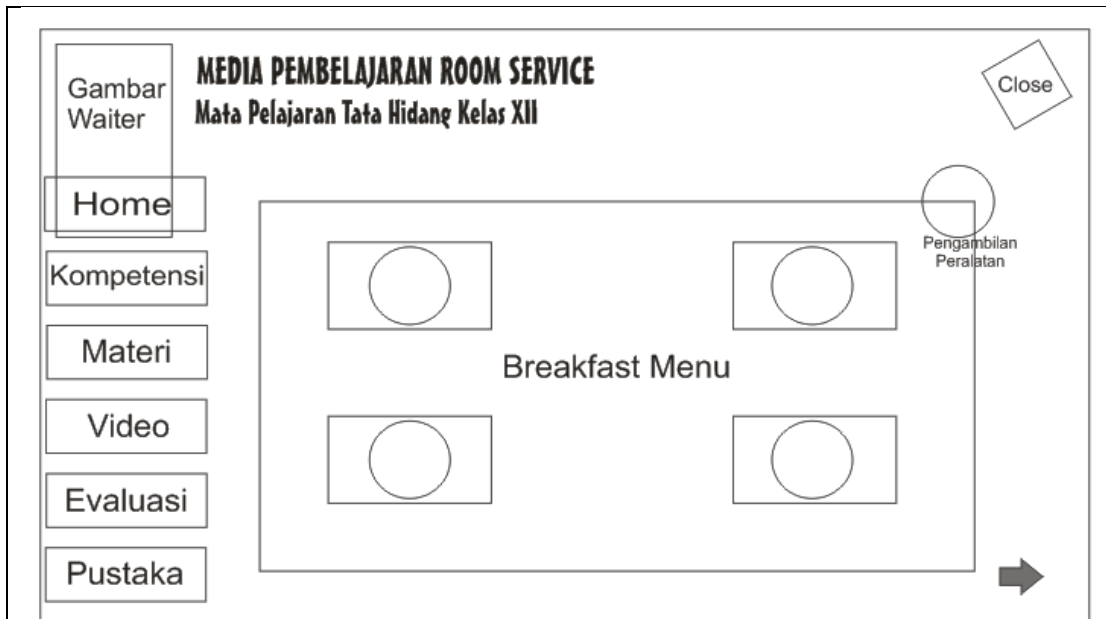
Pustaka

Peralatan

4.4. Peralatan

Peralatan disusun berdasarkan kebutuhan awal (alat yang lebih awal digunakan) dalam room service. Ukuran bermacam-macam sesuai dengan ukuran gambar (proporsional). 1 halaman berisi 2-4 gambar beserta nama alatnya.

MisterEarl BT 10 pt hijau tua



4.5. Pengambilan Pesanan

Simbol/Link: Gambar piring dan bendera tiap negara

Teks: American Breakfast, dll: Ukuran 21 mm x 11 mm MisterEarl BT 10 hitam

Teks:

Judul sub materi: MisterEarl BT 12 pt hitam

Rincian materi: MisterEarl BT 10 pt dan 8 pt ; hijau tua, hitam, biru



4.6. Menyajikan Makanan

Sub-sub materi

Link/symbol: pita warna oranye lebar 5 mm. Ukuran panjang menyesuaikan teks.

Teks: MisterEarl BT 10 pt

Judul sub materi: MisterEarl BT 12 pt hitam

Rincian materi: MisterEarl BT 10 pt dan 8 pt ; hijau tua, hitam, biru

Gambar Waiter

MEDIA PEMBELAJARAN ROOM SERVICE
Mata Pelajaran Tata Hidang Kelas XII

Close

Home

Kompetensi

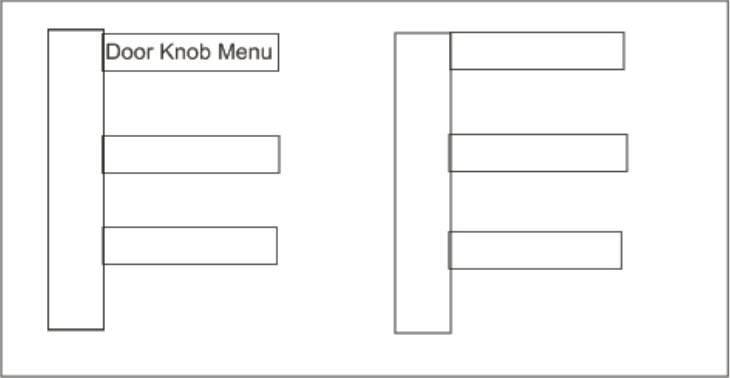
Materi

Video

Evaluasi

Pustaka

Door Knob Menu



→

5. Video

Gambar:

Tiang (pensil) ukuran: 7 mm x 37 mm

Bendera: 22 mm x 5 mm ; hijau, merah, kuning

Teks: MisterEarl BT 10 pt

Gambar Waiter

MEDIA PEMBELAJARAN ROOM SERVICE
Mata Pelajaran Tata Hidang Kelas XII

Close

Home

Kompetensi

Materi

Video

Evaluasi

Pustaka

Petunjuk

.....
.....
.....

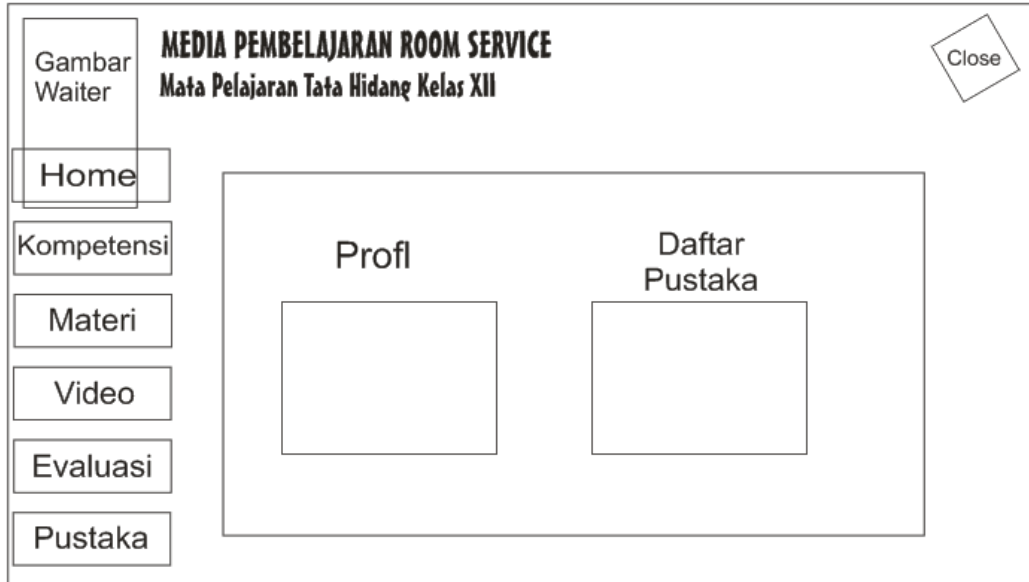
Go to Evaluasi

6. Evaluasi

Teks:

Petunjuk: MisterEarl BT 14 pt

Rincian teks: MisterEarl BT 10 pt
Simbol:
Go to Evaluasi: 12 mm x 12 mm ; kuning putih



7. Pustaka
Simbol/link
Profil: Meja, buku dan kartun wanita berhijan
Daftar pustaka: meja dan buku
Teks: MisterEarl BT 14 pt, hijau tua
- Judul sub materi: MisterEarl BT 12 pt hitam
Rincian materi: MisterEarl BT 10 pt

Script Naskah Video Room Service

PERAN	NAMA PEMERAN	PERLENGKAPAN
ORDER TAKER	IZDIYADATUR ROHMAH	<p><u>Dresscode</u> Kemeja: biru muda, lengan panjang Rok : hitam, panjang, kain Kerudung: biru muda, segi empat 110 x 110 cm Sepatu : hitam, fantofel Kaos kaki: hitam, setengah lutut</p> <p><u>Peralatan</u> Bill Longue UNY Hotel no 000010 Captain Order UNY Hotel Blue Pen Telephone berwarna silver</p>
WAITRESS	LUSI	<p><u>Dresscode</u> Kemeja: Seragam hotel berwarna hitam Celana: hitam, panjang, kain Rambut sebahu Sepatu: hitam, fantofel Kaos kaki: hitam, menutup kaki Name tag: 2 x 5 cm, nama: "Lusi"</p> <p><u>Peralatan</u> Round Tray, coklat, 1 buah Juice Glass, 1 buah Napkin, merah dan biru @ 1 buah Dinner spoon dan dinner fork Menu: Fried rice and Orange Juice Bill Longue UNY Hotel no 00010 Blue Pen Doorknob Menu warna kuning</p>
GUEST	FITRIA ARIZA	<p><u>Dresscode</u> Kemeja: coklat, kotak-kotak Celana: Bir, panjang, jeans Kerudung: kuning kunyit, segi empat 110 x 110 cm Alas kaki: Sandal UNY hotel Kaos kaki: coklat, pendek Jam tangan silver Tas coklat</p>

PERAN	NAMA PEMERAN	PERLENGKAPAN
		<u>Peralatan:</u> Telepone hotel silver Buku menu UNY hotel Gadget: Iphone 4S
MAKE-UP	FITRI MUSLIMAH	<u>Dresscode</u> Pakaian rapi bersepatu <u>Peralatan</u> Alas Bedak, Bedak, Lipstik
CAMERAMAN	KGS SAID	<u>Dresscode</u> Pakaian rapi, bersepatu <u>Peralatan</u> Handycam Sony Camdig Nikon Iphone 4S Recorder

Skenario Video:

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA
HIDANG DI SMK N 1 SEWON

Sinopsis:

Fitria Ariza adalah pengusaha muda yang sedang berlibur di kota Yogyakarta. Ia memilih hotel UNY sebagai tempat istirahat dan menggunakan jasa *Room Service* untuk makan paginya.

Video	Audio
01. INT. - LOBBY HOTEL UNY, MALAM Satu orang tamu laki-laki duduk di kursi.	Fade In: Lagu pembuka
02. INT. – KAMAR HOTEL NO 209, PAGI a. MEDIUM SHOOT - GUEST duduk di sisi tempat tidur, membuka buku menu untuk memilih menu makan pagi, lalu menekan tombol telepon menghubungi room service order taker	Fade out: Lagu pembuka GUEST : (menelpon)

Video	Audio
<p>b.</p> <p>c. MEDIUM SHOOT - ORDER TAKER Mengangkat telephone dengan tangan kiri, berbicara ramah sambil tersenyum</p> <p>d. CLOSE SHOOT - ORDER TAKER menuliskan pesanan di captain order</p> <p>e. MEDIUM SHOOT – ORDER TAKER membacakan menu yang dipesan</p>	<p>FX: (Telepon berdering)</p> <p>ORDER TAKER: Good morning. room service Ida's speaking. May i help you?</p> <p>GUEST: Can i order fried rice and orange juice?</p> <p>ORDER TAKER: Of course, Do you need anything else?</p> <p>GUEST : no.</p> <p>ORDER TAKER: we have new menu, Guavamagma Bread. Do you wanna to try it?</p> <p>GUEST : no, its enough</p> <p>ORDER TAKER: Ok, may i repeat your order? So you've request is fried rice and orange juice to room 209 under the name of miss Ariza. Your order will be delivered for 15 minute.</p> <p>GUEST : yes, I will waiting</p> <p>ORDER TAKER : thank you for calling room service miss Ariza, have a nice day</p>
<p>03. INT. – DEPAN PINTU KAMAR HOTEL NO 209 DAN 210, PAGI</p> <p>a. LONG SHOT – WAITRESS berjalan ke pintu kamar hotel no 210</p> <p>b. MEDIUM SHOOT – WAITRESS mengambil doorknob menu.</p> <p>c. LONG SHOOT – WAITRESS menuju pintu kamar 209 mengambil doorknob menu.</p>	<p>MUSIK:</p>
<p>04. INT. DAPUR, PAGI</p> <p>a. MEDIUM SHOOT – round tray terletak di meja. WAITRESS melapisi tray dengan napkin merah. Meletakkan fried rice, orange juice dan dinner spoon & dinner fork yang</p>	<p>MUSIK:</p>

Video	Audio
<p>dilapisi napkin biru ke atas tray</p> <p>b. MEDIUM LONG SHOOT – WAITRESS mengambil pesanan lalu mengangkatnya</p>	
<p>05. INT. DAPUR, PAGI</p> <p>MEDIUM LONG SHOOT – WAITRESS mengambil pesanan lalu membawanya ke kamar tamu</p> <p>06. INT. DEPAN KAMAR HOTEL NO 209, PAGI</p> <p>a. MEDIUM SHOOT – WAITRESS mengetuk pintu</p> <p>b. MEDIUM SHOOT – GUEST membukakan pintu</p> <p>c. MEDIUM LONG SHOOT – WAITRESS masuk ke kamar, berdiri di samping meja dan meletakkan menu.</p> <p>d. MEDIUM LONG SHOOT – WAITRESS menghampiri GUEST yang duduk di tempat tidur.</p>	<p>MUSIK:</p> <p>WAITRESS: (mengetuk pintu) Room Service</p> <p>FX: (suara pintu terbuka)</p> <p>WAITRESS: Excuse me, May I come in, miss? This is your order, where I can put it?</p> <p>GUEST: Ok, just put it on the table please.</p> <p>WAITRESS: This is Orange Juice (sambil meletakkan orang juice ke meja makan), Fried Rice (sambil meletakkan orang juice dan dinner spoon & dinner fork ke meja makan)</p> <p>WAITRESS: Anything else I can do for you, miss?</p> <p>GUEST: No, thanks</p> <p>WAITRESS: If You don't need anything else from me, this is your bill and please sign this bill. Excuse me miss, Do you want to pay cash or by room charge?</p> <p>GUEST: OK. I will pay when I check Out.</p> <p>WAITRESS: OK. When I can go back here and clear-up?</p> <p>GUEST: maybe at 9 o'clock you come here again.</p> <p>WAITRESS: OK. I will come here at 9 o'clock. Thankyou, please enjoy your</p>

Video	Audio
	breakfast. GUEST: You're welcome.
<p>07. INT. – DEPAN KAMAR 209, PAGI</p> <p>a. MEDIUM SHOOT. WAITRESS mengetuk pintu hotel untuk melakukan clear-up. GUEST membukakan pintu</p> <p>b. MEDIUM SHOOT – GUEST mempersilakan WAITRESS untuk masuk</p> <p>c. MEDIUM SHOOT – WAITRESS mengambil peralatan kotor di meja.</p> <p>d. MEDIUM SHOOT – WAITRESS berhadapan dengan GUEST. GUEST sedang memegang gadget. WAITRESS menanyakan pendapat GUEST tentang makanannya.</p> <p>e. MEDIUM SHOOT – WAITRESS keluar dari kamar tamu.</p>	<p>WAITRESS: (mengetuk pintu) Room service. FX: (suara pintu dibuka) WAITRESS: I'm sorry miss. May I disturb you? I will clear up.</p> <p>GUEST: Oh, OK.</p> <p>WAITRESS: Can I clear up, miss? GUEST: Yes WAITRESS: Anything else, miss? GUEST (OFF SHOOT): Thanks for your service.</p> <p>WAITRESS: Excuse me, miss. How about your breakfast? I hope You enjoy. GUEST: Ah yes. Thats Good. Thanks WAITRESS: You're welcome. Enjoy Your holiday. Good morning. GUEST: Good morning.</p> <p>MUSIK:</p>
<p>08. INT. DEPAN KAMAR 209, PAGI LONG SHOOT – peralatan kotor terletak di depan kamar, WAITRESS clear-up</p>	MUSIK:

Tahap Develop

1. Validasi Instrumen
2. Soal Evaluasi
3. Validasi Ahli Materi
4. Validasi Ahli Media
5. Respon Siswa
6. Dokumentasi

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Dr. Endang Mulyatiningsih.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Fitri Muslimah
NIM : 12511241011
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM
SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1
SEWON

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian,
dan (3) draf instrumen penelitian.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 22 Maret 2016

Pemohon,




Fitri Muslimah
NIM. 12511241011

Kaprodi Pendidikan Teknik Boga



Dr. Mutiara Nugraheni
NIP 19770131 200212 2 001

Pembimbing TAS



Wika Rinawati, M. Pd
NIP 19760424 200112 2 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Endang Mulyatiningsih

NIP : 19630111198812001

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Fitri Muslimah

NIM : 12511241011

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM
SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1
SEWON

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Maret 2016

Validator,



Dr. Endang Mulyatiningsih

NIP 19630111198812001

.....

- Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama : Fitri Muslimah NIM : 12511241011
Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK
N 1 SEWON

No	Variabel	Saran/Tanggapan
	instrumen test	→ opsi jawaban banyak yg kurang homogen
Komentar Umum/lain-lain:		

Yogyakarta, 22 Maret 2016

Validator,



Dr. Endang Mulyatimingsih
NIP 1963 0 111 1988 12001

Nama Siswa :

Kelas :

SOAL EVALUASI

Pelayanan Makan dan Minum di Kamar (*Room service*)

Petunjuk:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal evaluasi
 - Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda paling benar.
1. Dalam struktur organisasi *room service* terdapat beberapa petugas dengan *job description* yang berbeda. Petugas *room service* menurut Marsum W.A, terdiri atas...
 - a. *Room service manager, captain waiter, order taker, dan bushboy*
 - b. *Room service manager, order taker, waiter dan bushboy*
 - c. *Room service manager, captain waiter, waiter dan bushboy*
 - d. *Room service manager, captain waiter, order taker dan waiter.*
 - e. *Room service manager, captain waiter, order taker, waiter dan bushboy*
 2. Petugas *room service* yang memiliki kewajiban untuk membuat laporan pertanggungjawaban barang-barang yang telah habis adalah...
 - a. *Room service manager*
 - b. *Room service captain waiter*
 - c. *Room service order taker*
 - d. *Room service waiter*
 - e. *Room service bushboy*
 3. Waktu operasional *a'la carte* pada *room service* yaitu pukul...
 - a. 6 am to 11 pm
 - b. 6 pm to 11 pm
 - c. 7 pm to 10.30 pm
 - d. 11 am to 11 pm
 - e. 11 pm to 6 am

4. *Door knop menu* adalah...
 - a. Kartu informasi menu yang berada di resepsionis hotel
 - b. Kartu tagihan yang berisi informasi menu dan harga
 - c. Kartu untuk memesan makanan dan minuman di restoran
 - d. Kartu informasi menu yang tersedia di *room service*
 - e. Kartu informasi menu makan pagi dan makan malam
5. Pencatatan pesanan dalam *order pad* dibuat rangkap dua disebut...
 - a. *Onecate checking system*
 - b. *Duplicate checking system*
 - c. *Triplicate checking system*
 - d. *Fourcate checking system*
 - e. *Fivecate checking system*
6. Teknik menerima telephone harus dikuasai oleh *order taker* agar pelayanan hotel berjalan dengan maksimal. Teknik yang benar dalam menerima telephone yaitu...
 - a. Berbicara pelan, jelas dan ramah
 - b. Posisi tubuh berdiri dan menyender
 - c. Berbicara dengan nada keras
 - d. Menjawab telephone lebih dari tiga kali
 - e. Menanyakan nomor kamar tamu dengan cepat
7. Alat yang digunakan untuk memberikan lapisan/alas pada *trolley* adalah...
 - a. *Napkin*
 - b. *Moulton*
 - c. *Table cloth*
 - d. *Papper napkin*
 - e. *Skirting*
8. Perhatikan kalimat di bawah ini!
 - (1) Membawa tagihan
 - (2) Memeriksa kelengkapan order
 - (3) Menyiapkan perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan

- (4) Mengambil pesanan makanan dan minuman di dapur atau tempat yang sesuai
- (5) Pesanan makanan dan minuman disiapkan dengan cepat, cermat, teliti dan bersih
- (6) Perlengkapan dan peralatan ditata dengan memerhatikan keseimbangan tray/trolley setup

Prosedur penyiapan makanan dan minuman yang benar yaitu...

- a. (3)-(4)-(5)-(6)-(2)-(1)
 - b. (3)-(5)-(4)-(6)-(2)-(1)
 - c. (1)-(3)-(4)-(5)-(6)-(2)
 - d. (1)-(4)-(5)-(3)-(6)-(2)
 - e. (1)-(3)-(5)-(4)-(6)-(2)
9. Pernyataan yang benar tentang teknik menata pada *tray* atau *trolley* adalah...
- a. Melapisi *tray* dan *trolley* dengan moulton.
 - b. Melapisi *tray* dan *trolley* dengan napkin merah
 - c. Menyertakan nomor meja pada *tray* dan *trolley*
 - d. Menyertakan *underliner plate* pada *tray* dan *trolley*
 - e. Menyertakan *papper napkin* pada *tray* dan *trolley*
10. Waktu yang digunakan waiter untuk *clear up* setelah mengantarkan makanan dan minuman di kamar tamu adalah...
- a. 15 menit-30 menit
 - b. 30 menit-45 menit
 - c. 45 menit-60 menit
 - d. 60 menit-75 menit
 - e. 75 menit-90 menit
11. Perhatikan kalimat di bawah ini!
- (1) Menulis pesanan
 - (2) Melakukan greeting
 - (3) Menutup percakapan
 - (4) Menginformasikan waktu pengantaran pesanan
 - (5) Menerima dan menjawab telephone dengan cepat dan sopan

- (6) Menjelaskan rincian pesanan dan mengulangi dengan jelas
(7) Menanyakan nama dan nomor kamar tamu dengan sopan dan ramah
(8) Mengambil pesanan dengan teknik penjualan yang bersifat menawarkan
Prosedur *taking order* yang benar yaitu...

- a. (2)-(5)-(1)-(7)-(8)-(6)-(4)-(3)
- b. (2)-(5)-(8)-(6)-(7)-(1)-(4)-(3)
- c. (2)-(8)-(5)-(7)-(1)-(4)-(6)-(3)
- d. (5)-(2)-(7)-(8)-(1)-(6)-(4)-(3)
- e. (5)-(2)-(8)-(1)-(7)-(4)-(6)-(3)

12. Ada tiga jenis penyajian di kamar tamu yaitu...

- a. *Trolley setup, tray setup dan table d'hote cover*
- b. *Trolley setup, tray setup dan buffet setup*
- c. *Tray setup, self setup dan trolley setup*
- d. *Buffet setup, table setup dan table d'hote cover*
- e. *Tray setup, trolley setup dan table setup*

13. Bukti fisik yang legal mengenai pembayaran tamu atas pesanan makanan dan minuman disebut...

- a. Cek
- b. *Bill*
- c. Nota
- d. Kuitansi
- e. Mesin *cashier*

14. Makanan dan minuman disajikan dengan cara waiter memindahkan dan menata pesanan di meja kamar merupakan jenis penyajian...

- a. *Table setup*
- b. *Tray setup*
- c. *Trolley setup*
- d. *Table d'hote cover*
- e. *Buffet setup*

15. Hal yang harus diperhatikan dalam penyimpanan peralatan adalah...
- Jumlah alat sesuai kamar hotel
 - Alat disimpan dalam posisi miring
 - Alat langsung disimpan setelah dicuci
 - Adanya pencatatan dan labelisasi setiap alat
 - Alat yang kering dicampur dengan alat basah
16. Tugas *room service* adalah...
- Melayani pesanan makanan dan minuman di kamar tamu
 - Melayani pesanan makanan dan minuman di ruang restoran
 - Menyampaikan tagihan pembayaran hotel ke kamar tamu
 - Memasak makanan dan minuman untuk tamu hotel
 - Membersihkan seluruh area kamar tamu hotel
17. Room rack adalah peralatan *room service* yang berfungsi sebagai...
- Tempat penyimpanan tas dan kunci hotel
 - Tempat penyimpanan dokumen tamu
 - Tempat penyimpanan *glassware & chinaware*
 - Tempat penyimpanan *silverware* dan *cutleries*
 - Tempat penyimpanan nomor kamar dan nama tamu
18. Berikut ini yang termasuk perlengkapan *room service* yaitu...
- Seat cover*
 - Condiment*
 - Room rack*
 - Table number*
 - Tea/coffee pot*
19. Salah satu dari tugas *room service bushboy* adalah...
- Mengangkat telephone masuk
 - Memncuci linen yang kotor
 - Mencatat pesanan tamu dalam order pad
 - Membersihkan area kerja *room service*
 - Mengatur makanan pada *tray* dan *trolley*

20. Perhatikan kalimat di bawah ini!

- (1) Melakukan greeting
- (2) Meminta izin untuk mengambil peralatan kotor
- (3) Mengetuk pintu
- (4) Memperkenalkan diri
- (5) Meminta maaf telah mengganggu
- (6) Menanyakan pendapat tamu mengenai makanan yang dihidangkan

Langkah-langkah *clear-up* di kamar tamu yaitu...

- a. (3)-(1)-(2)-(4)-(6)-(5)
- b. (3)-(4)-(5)-(2)-(6)-(1)
- c. (3)-(1)-(4)-(2)-(6)-(5)
- d. (3)-(4)-(1)-(2)-(6)-(5)
- e. (3)-(4)-(2)-(5)-(6)-(1)

Konversi Interval Skor Total ke Skala Empat
(Penilaian Ahli Materi)

Jumlah Butir = 33

Jumlah Responden = 2

Skala Tertinggi = 4

Skala Terendah = 1

Skor Tertinggi Ideal = $33 \times 2 \times 4$
= 264

Skor Terendah Ideal = $33 \times 2 \times 1$
= 66

Rerata Ideal (Mi) = $\frac{1}{2}x$ (skor tertinggi + skor terendah)
= $\frac{1}{2}x$ (264 + 66)
= 165

Simpangan Baku Ideal (Sbi) = $\frac{1}{6}x$ (skor tertinggi – skor terendah)
= $\frac{1}{6}x$ (264 – 66)
= 33

Konversi Skor Skala Empat

Sangat Layak $X > Mi + 1,5 Sbi$ $X > 165 + 1,5 (33)$ $X > 214,5$	Kurang Layak $Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi$ $165 - 1,5 (33) < X \leq 165$ $115,5 < X \leq 165$
Layak $Mi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$ $165 < X \leq 165 + 1,5 (33)$ $165 < X \leq 214,5$	Tidak Layak $X \leq Mi - 1,5 Sbi$ $X \leq 165 - 1,5 (33)$ $X \leq 115,5$

Interval Skor	Kategori
214,6 keatas	Sangat Layak
165,1 – 214,5	Layak
115,6 – 165,0	Kurang Layak
115,5 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Apek Pembelajaran oleh Ahli Materi

Skor Maksimal	= 48	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal	= 12	39,1 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi)	= 30	30,1 – 39,0	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi)	= 6	21,1 – 30,0	Kurang Layak
		21 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Apek Materi oleh Ahli Materi

Skor Maksimal	= 60	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal	= 15	48,71 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi)	= 37,5	37,51 – 48,70	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi)	= 7,5	26,26 – 37,50	Kurang Layak
		26,25 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Aspek Manfaat oleh Ahli Materi

Skor Maksimal	= 24	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal	= 6	19,6 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi)	= 15	15,1– 19,5	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi)	= 3	10,6 – 15,0	Kurang Layak
		10,5 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Skor Total ke Skala Empat
(Penilaian Ahli Media)

Jumlah Butir = 30

Jumlah Responden = 2

Skala Tertinggi = 4

Skala Terendah = 1

Skor Tertinggi Ideal = $30 \times 2 \times 4$
= 240

Skor Terendah Ideal = $30 \times 2 \times 1$
= 60

Rerata Ideal (Mi) = $\frac{1}{2}x$ (skor tertinggi + skor terendah)
= $\frac{1}{2}x$ (240 + 60)
= 150

Simpangan Baku Ideal (Sbi) = $\frac{1}{6}x$ (skor tertinggi – skor terendah)
= $\frac{1}{6}x$ (240 – 60)
= 30

Konversi Skor Skala Empat

<p>Sangat Layak</p> <p>$X > Mi + 1,5 Sbi$</p> <p>$X > 150 + 1,5 (30)$</p> <p>$X > 195$</p>	<p>Kurang Layak</p> <p>$Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi$</p> <p>$150 - 1,5 (30) < X \leq 150$</p> <p>$105 < X \leq 150$</p>
<p>Layak</p> <p>$Mi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$</p> <p>$150 < X \leq 150 + 1,5 (30)$</p> <p>$150 < X \leq 195$</p>	<p>Tidak Layak</p> <p>$X \leq Mi - 1,5 Sbi$</p> <p>$X \leq 150 - 1,5 (30)$</p> <p>$X \leq 105$</p>

Interval Skor	Kategori
196 keatas	Sangat Layak
151 – 195	Layak
106 – 150	Kurang Layak
105 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Apek Visual oleh Ahli Media

Skor Maksimal = 68	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal = 17	55,26 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi) = 42,5	42,51 – 55,25	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi) = 8,5	29,76 – 42,50	Kurang Layak
	29,75 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Apek Software oleh Ahli Media

Skor Maksimal = 32	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal = 8	26,1 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi) = 20	20,1 – 26,0	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi) = 4	14,1,1 – 20,0	Kurang Layak
	14,0 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Aspek Manfaat oleh Ahli Media

Skor Maksimal = 16	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal = 4	13,1 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi) = 10	10,1– 13,0	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi) = 2	7,1 – 10,0	Kurang Layak

Konversi Interval Skor Total ke Skala Empat
(Respon Siswa)

Jumlah Butir = 29

Jumlah Responden = 34

Skala Tertinggi = 4

Skala Terendah = 1

Skor Tertinggi Ideal = $29 \times 34 \times 4$
= 3.944

Rerata Ideal (Mi) = $\frac{1}{2}x$ (skor tertinggi + skor terendah)
= $\frac{1}{2}x$ (3.944 + 986)
= 2.465

Simpangan Baku Ideal (Sbi) = $\frac{1}{6}x$ (skor tertinggi – skor terendah)
= $\frac{1}{6}x$ (3.944 – 986)
= 493

Konversi Skor Skala Empat

Sangat Layak $X > Mi + 1,5 Sbi$ $X > 2.465 + 1,5 (493)$ $X > 3.944$	Kurang Layak $Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi$ $2.465 - 1,5 (493) < X \leq 2.465$ $1.725,5 < X \leq 2.465$
Layak $Mi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$ $2.465 < X \leq 2.465 + 1,5 (493)$ $2.465 < X \leq 3.944$	Tidak Layak $X \leq Mi - 1,5 Sbi$ $X \leq 2.465 - 1,5 (493)$ $X \leq 1.725,5$

Interval Skor	Kategori	
3.944,1 keatas	Sangat Layak	94,26-116,0
2.465,1 – 3.944,0	Layak	72,51-94,25
1.725,6 – 2.465,0	Kurang Layak	50,76-72,50
1.725,5 kebawah	Tidak Layak	29,00-50,75

Konversi Interval Apek Pembelajaran oleh Siswa

Skor Maksimal	= 24	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal	= 6	19,6 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi)	= 15	15,1 – 19,5	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi)	= 3	10,6 – 15,0	Kurang Layak
		10,5 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Apek Materi oleh Siswa

Skor Maksimal	= 40	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal	= 10	32,6 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi)	= 25	25,1 – 32,5	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi)	= 5	17,6 – 25,0	Kurang Layak
		17,5 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Aspek Visual oleh Siswa

Skor Maksimal	= 28	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal	= 7	22,76 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi)	= 17,5	17,51 – 22,75	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi)	= 3,5	12,26 – 17,50	Kurang Layak
		12,25 kebawah	Tidak Layak

Konversi Interval Aspek Software oleh Siswa

Skor Maksimal	= 24	Interval Skor	Kategori
Skor Minimal	= 6	19,6 keatas	Sangat Layak
Rerata Ideal (Mi)	= 15	15,1 – 19,5	Layak
Simpangan Baku Ideal (Sbi)	= 3	10,6 – 15,0	Kurang Layak
		10,5 kebawah	Tidak Layak

Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Dra. Suwanti: M Par
Guru Mata Pelajaran Tata Hidang
di SMK N 1 Sewon

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Fitri Muslimah
NIM : 12511241011
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM
SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap materi penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta,
Pemohon,



Fitri Muslimah
NIM 12511241011

Kaprodi Pendidikan Teknik Boga



Dr. Mutiara Nugraheni
NIP 19770131 200212 2 001

Pembimbing TAS



Wika Rinawati, M. Pd
NIP 19760424 200112 2 002

Angket Kelayakan Media Pembelajaran *Room Service*

Kepada Yth,

Bapak/Ibu Dra Suwanti M. Pa

Sebagai Validator Ahli Mata

SMK N 1 SEWON

Ditengah-tengah kesibukan Bapak/Ibu dalam mengajar, perkenankan saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Adapun tujuan pengisian angket ini adalah untuk menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON".

Saya harap Ibu/Bapak dapat mengisi angket ini dengan keadaan yang sesungguhnya. Atas kesediaan dan bantuan yang Bapak/Ibu berikan saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta,

Peneliti



Fitri Muslimah

NIM 12511241011

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE
MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas materi pada media pembelajaran video room service mata pelajaran Tata Hidang. Pendapat, kritik, penilaian, komentar saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu, kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Apabila tidak mencukupi, mohon dituliskan di kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

A. ASPEK PEMBELAJARAN

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan silabus				✓
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam media				✓
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media				✓
4.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓
5.	Kesesuaian media dengan karakteristik materi				✓
6.	Kesesuaian judul materi dengan materi yang disajikan				✓
7.	Kemudahan memahami materi dalam media			✓	
8.	Kemudahan memahami ilustrasi media			✓	
9.	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi			✓	
10.	Daya dukung program terhadap pembelajaran				✓
11.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja				✓
12.	Belajar secara mandiri				✓

B. ASPEK MATERI

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
13.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
14.	Kejelasan uraian materi				✓
15.	Kedalaman materi				✓
16.	Kelengkapan materi			✓	
17.	Keruntutan penyajian materi			✓	
18.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait			✓	
19.	Ketepatan contoh gambar yang diberikan untuk memperjelas materi			✓	
20.	Ketepatan video yang diberikan untuk memperjelas materi			✓	
21.	Keterkaitan soal evaluasi dengan materi				✓
22.	Tingkat kesulitan soal evaluasi				✓
23.	Kejelasan referensi sumber materi				✓
24.	Kesesuaian materi dengan perkembangan TIK				✓
25.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah			✓	
26.	Penggunaan bahasa dalam sajian materi				✓
27.	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh			✓	

C. ASPEK MANFAAT

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
28.	Media pembelajaran memperjelas materi				✓
29.	Media Pembelajaran menarik perhatian siswa				✓
30.	Menyamakan persepsi siswa terhadap materi				✓
31.	Memberikan referensi media pembelajaran bagi guru				✓
32.	Memberikan kesempatan belajar bagi siswa				✓
33.	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi				✓

KESIMPULAN

Media pembelajaran video room service mata pelajaran tata hidang ini

dinyatakan :

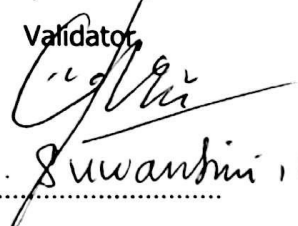
- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan :

1. Mungkin akan lebih bagus saat menampilkan materi di tayangan jika Per Sahu tidak satu seluasnya sehingga akan lebih Fokus perhatiannya pada materi yang disampaikan.
2. Di dalam judul penataan tray dan trolley setup tetap dalam materi belum ada pembiasaan.
3. Tayangan video masih perlu ditambah agar unitannya (Step by Step) nya juga memudahkan siswa.

Yogyakarta, Maret 2016

Validator,


Dra. Suwanhina, M.Pd

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
AHLI MATERI TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Suwanti M. Par

NIP : 196504011990032008

Jurusan : Tata Boga

Menyatakan bahwa materi penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Fitri Muslimah

NIM : 12511241011

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM
SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

Setelah dilakukan kajian atas materi penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Validator,



Dra. Suwanti M. Par

NIP 196504011990032008

Catatan:

- Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI AHLI MATERI PENELITIAN TAS

Nama : Fitri Muslimah

NIM : 12511241011

Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

No	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/lain-lain:	

Yogyakarta,

Validator,



Dra. Suwanti.....

NIP 196504011990032008

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE
MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas materi pada media pembelajaran video room service mata pelajaran Tata Hidang. Pendapat, kritik, penilaian, komentar saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu, kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Apabila tidak mencukupi, mohon dituliskan di kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

A. ASPEK PEMBELAJARAN

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan silabus				✓
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam media				✓
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media				✓
4.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa			✓	
5.	Kesesuaian media dengan karakteristik materi				✓
6.	Kesesuaian judul materi dengan materi yang disajikan				✓
7.	Kemudahan memahami materi dalam media				✓
8.	Kemudahan memahami ilustrasi media				✓
9.	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi				✓
10.	Daya dukung program terhadap pembelajaran			✓	
11.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja				✓
12.	Belajar secara mandiri				✓

B. ASPEK MATERI

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
13.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
14.	Kejelasan uraian materi				✓
15.	Kedalaman materi				✓
16.	Kelengkapan materi				✓
17.	Keruntutan penyajian materi				✓
18.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait				✓
19.	Ketepatan contoh gambar yang diberikan untuk memperjelas materi				✓
20.	Ketepatan video yang diberikan untuk memperjelas materi				✓
21.	Keterkaitan soal evaluasi dengan materi			✓	
22.	Tingkat kesulitan soal evaluasi			✓	
23.	Kejelasan referensi sumber materi			✓	
24.	Kesesuaian materi dengan perkembangan TIK			✓	
25.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah			✓	
26.	Penggunaan bahasa dalam sajian materi				✓
27.	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh				✓

C. ASPEK MANFAAT

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
28.	Media pembelajaran memperjelas materi				✓
29.	Media Pembelajaran menarik perhatian siswa			✓	
30.	Menyamakan persepsi siswa terhadap materi				✓
31.	Memberikan referensi media pembelajaran bagi guru				✓
32.	Memberikan kesempatan belajar bagi siswa				✓
33.	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi				✓

KESIMPULAN

Media pembelajaran video room service mata pelajaran tata hidang ini

dinyatakan :


- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, Maret 2016

Validator,



.....

REKAPITULASI ANGKET KELAYAKAN AHLI MATERI

Aspek	Butir Soal	Wika Rinawati, M.Pd	Suwantini, M.Par	Jumlah Skor	Total Skor	Rerata	Kategori
Pembelajaran	1	4	4	8	91	45,5	Sangat Layak
	2	4	4	8			
	3	4	4	8			
	4	3	4	7			
	5	4	4	8			
	6	4	4	8			
	7	4	3	7			
	8	4	3	7			
	9	4	3	7			
	10	3	4	7			
	11	4	4	8			
	12	4	4	8			
Materi	13	4	4	8	108	54	Sangat Layak
	14	4	4	8			
	15	4	4	8			
	16	4	3	7			
	17	4	3	7			
	18	4	3	7			
	19	4	3	7			
	20	4	3	7			
	21	3	4	7			
	22	3	4	7			
	23	3	4	7			
	24	3	4	7			
	25	3	3	6			
	26	4	4	8			
	27	4	3	7			
Manfaat	28	4	4	8	47	23,5	Sangat Layak
	29	3	4	7			
	30	4	4	8			
	31	4	4	8			
	32	4	4	8			
	33	4	4	8			
Total Skor		246					
Rerata		123					
Kategori		Sangat Layak					

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA
PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran video room service pada mata pelajaran Tata Hidang. Pendapat, kritik, penilaian, komentar saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu, kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Apabila tidak mencukupi, mohon dituliskan di kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

A. ASPEK VISUAL

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
2.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	
3.	Keterbacaan teks				✓
4.	Kesesuaian warna teks terhadap background				✓
5.	Kesesuaian penggunaan bahasa terhadap obyek media				✓
6.	Kesesuaian intonasi percakapan.			✓	
7.	Kejelasan pelafalan bahasa asing			✓	
8.	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan				✓
9.	Kesesuaian tokoh dengan perannya				✓
10.	Ketepatan penggunaan music/background media				✓
11.	Kejelasan suara video				✓
12.	Komposisi warna tampilan media				✓
13.	Konsistensi tata letak (layout) tampilan media				✓
14.	Kualitas tampilan layar (background)				✓
15.	Kualitas gambar layak digunakan				✓
16.	Kualitas video layak digunakan			✓	
17.	Durasi video sesuai untuk pembelajaran				✓

B. ASPEK SOFTWARE/MEDIA

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
18.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran				✓
19.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media			✓	
20.	Kemudahan pengoperasian navigasi				✓
21.	Kesesuaian fungsi tombol navigasi				✓
22.	Konsistensi penempatan tombol navigasi				✓
23.	Kemudahan pemilihan menu				✓
24.	Fungsi menu membantu akses ke halaman yang diinginkan				✓
25.	Kelancaran sistem operasi			✓	

C. ASPEK MANFAAT

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
26.	Ketepatan video dengan materi pembelajaran				✓
27.	Ketepatan gambar dengan materi pembelajaran				✓
28.	Media pembelajaran mempermudah penyampaian materi				✓
29.	Media pembelajaran menarik perhatian siswa				✓

KESIMPULAN

Media pembelajaran video room service mata pelajaran tata hidang ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan :

Sudah baik, dapat lebih ditingkatkan lagi dari aspek operasionalnya.

Yogyakarta, Maret 2016

Validator



Arie Ghungu Bertan, M Pd
NIP 19700523 200501 1001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
AHLI MEDIA TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : A.F.F. Ghurub Bestari, M.Pd
NIP : 19700523 200501 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa media penelitian TAS atas nama mahasiswa:

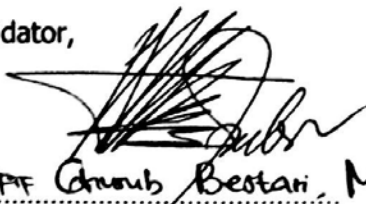
Nama : Fitri Muslimah
NIM : 12511241011
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM
SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1
SEWON

Setelah dilakukan kajian atas media penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,


A.F.F. Ghurub Bestari, M.Pd
NIP 19700523 200501 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PENELITIAN TAS

Nama : Fitri Muslimah

NIM : 12511241011

Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

No	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/lain-lain:	

Yogyakarta,

Validator,



Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP 19700523 200501 1 001

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ROOM SERVICE MATA
PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

PETUNJUK PENGISIAN

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran video room service pada mata pelajaran Tata Hidang. Pendapat, kritik, penilaian, komentar saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu, kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Apabila tidak mencukupi, mohon dituliskan di kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

A. ASPEK VISUAL

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
2.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓
3.	Keterbacaan teks				✓
4.	Kesesuaian warna teks terhadap background			✓	
5.	Kesesuaian penggunaan bahasa terhadap obyek media				✓
6.	Kesesuaian intonasi percakapan.			✓	
7.	Kejelasan pelafalan bahasa asing			✓	
8.	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan			✓	
9.	Kesesuaian tokoh dengan perannya				✓
10.	Ketepatan penggunaan music/background media				✓
11.	Kejelasan suara video				✓
12.	Komposisi warna tampilan media			✓	
13.	Konsistensi tata letak (layout) tampilan media				✓
14.	Kualitas tampilan layar (background)			✓	
15.	Kualitas gambar layak digunakan				✓
16.	Kualitas video layak digunakan				✓
17.	Durasi video sesuai untuk pembelajaran				✓

B. ASPEK SOFTWARE/MEDIA

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
18.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran				✓
19.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media				✓
20.	Kemudahan pengoperasian navigasi				✓
21.	Kesesuaian fungsi tombol navigasi				✓
22.	Konsistensi penempatan tombol navigasi				✓
23.	Kemudahan pemilihan menu				✓
24.	Fungsi menu membantu akses ke halaman yang diinginkan				✓
25.	Ke lancaran sistem operasi				✓

C. ASPEK MANFAAT

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
26.	Ketepatan video dengan materi pembelajaran				✓
27.	Ketepatan gambar dengan materi pembelajaran				✓
28.	Media pembelajaran mempermudah penyampaian materi				✓
29.	Media pembelajaran menarik perhatian siswa			✓	

KESIMPULAN

Media pembelajaran video room service mata pelajaran tata hidang ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

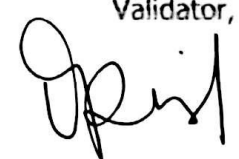
.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Maret 2016

Validator,

.....

REKAPITULASI ANGKET KELAYAKAN AHLI MEDIA

Aspek	Butir Soal	Wika Rinawati, M.Pd	Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Jumlah Skor	Total Skor	Rerata	Kategori
Visual	1	4	4	8	126	63	Sangat Layak
	2	4	3	7			
	3	4	4	8			
	4	3	4	7			
	5	4	4	8			
	6	3	3	6			
	7	3	3	6			
	8	3	4	7			
	9	4	4	8			
	10	4	4	8			
	11	4	4	8			
	12	3	4	7			
	13	4	4	8			
	14	3	4	7			
	15	4	4	8			
	16	4	3	7			
	Software/Media	17	4	4			
18		4	4	8			
19		4	3	7			
20		4	4	8			
21		4	4	8			
22		4	4	8			
23		4	4	8			
24		4	4	8			
25	4	3	7				
Manfaat	26	4	4	8	31	15,5	Sangat Layak
	27	4	4	8			
	28	4	4	8			
	29	3	4	7			
Total Skor		219					
Rerata		109,5					
Kategori		Sangat Layak					

ANGKET RESPON SISWA
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ROOM SERVICE*
 MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 1 SEWON

PETUNJUK PENGISIAN

Setelah kalian melakukan pembelajaran materi peralatan tata hidang dengan menggunakan media Kamus Bergambar, kalian diminta untuk mengisi angket **evaluasi media ini. Berilah penilaian kalian dengan cara memberikan tanda (√)** pada kolom yang sudah tersedia sesuai pilihan kalian.

Keterangan :

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Tidak Baik

ANGKET PENILAIAN

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam media				
2.	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi				
3.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				
4.	Fleksibilitas penggunaan media				
5.	Kemudahan memahami materi dan ilustrasi media				
6.	Membantu siswa dalam belajar mandiri				
7.	Kelengkapan materi dalam media				
8.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
9.	Kedalaman materi dalam media				
10.	Keruntutan penyajian materi				
11.	Ketepatan contoh gambar yang diberikan untuk memperjelas materi				
12.	Ketepatan video yang diberikan untuk				

	memperjelas materi				
13.	Keterkaitan soal elaluasi dengan materi				
14.	Tingkat kesulitan soal evaluasi				
15.	Penggunaan bahasa dalam sajian materi				
16.	Keterbacaan teks dalam media				
17.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf				
18.	Komposisi dan warna tampilan media				
19.	Ketepatan penggunaan sound effect				
20.	Kejelasan suara percakapan dalam video				
21.	Media pembelajaran menarik perhatian				
22.	Kejelasan pengucapan dan intonasi suara dalam video				
23.	Durasi video sesuai untuk pembelajaran				
24.	Kualitas video dalam media pembelajaran				
25.	Kejelasan petunjuk dalam media pembelajaran				
26.	Kemudahan pengoperasian navigasi				
27.	Kesesuaian fungsi tombol navigasi				
28.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran				
29.	Kelancaran software/media				

Kesan setelah menggunakan media :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 2016

Penilai,

.....

REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA

Butir	Aspek Pembelajaran						Materi										Visual						Software/Media					
	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	28
Siswa1	4	4	4	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
Siswa2	4	4	4	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
Siswa3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4
Siswa4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3
Siswa5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Siswa7	4	4	4	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
Siswa8	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
Siswa9	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	3	3
Siswa10	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa11	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
Siswa12	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
Siswa13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
Siswa14	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3
Siswa15	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
Siswa16	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3
Siswa17	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3
Siswa18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3
Siswa19	4	4	4	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
Siswa20	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	4

Butir	Aspek Pembelajaran						Materi										Visual						Software/Media					
	Siswa21	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3
Siswa22	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	
Siswa23	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	
Siswa24	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	3	
Siswa25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	
Siswa26	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	
Siswa27	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	4	
Siswa28	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	
Siswa29	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	
Siswa30	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	
Siswa31	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	
Siswa32	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
Siswa33	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	3	
Siswa34	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
Jumlah Skor	712						1094										736						645					
Rerata	20,94						32,18										21,5						18,97					
Kategori	Sangat Layak						Layak										Layak						Layak					

Total Skor	3187
Rerata	93,73
Kategori	Layak

DOKUMENTASI



Siswa sedang mengisi angket



Peneliti sedang mengarahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran



Peneliti dan siswa berada di laboratorium komputer SMK N 1 Sewon uji coba media pembelajaran