

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan tahapan-tahapan pengembangan 4D yaitu yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develope* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Berikut ini adalah penjelasan tentang tahap-tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan video pembelajaran sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

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 pembelajaran penataan meja *buffet* pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 3 Magelang.

a. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini menggunakan proses wawancara dengan guru mata pelajaran Tata Hidang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kurikulum, silabus, serta perkembangan materi yang digunakan di SMK Negeri 3 Magelang. Selain itu juga guru mengatakan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas, guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah serta tayangan *slide power point*. Pada kesempatan tertentu, dalam penyampaian materi guru pun menggunakan beberapa contoh media asli sebagai alat peraga yang

tersedia. Sumber belajar yang digunakan juga masih terbatas, biasanya menggunakan sumber belajar dari buku modul yang sudah ada.

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang terjadi lapangan maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran video penataan *buffet*. Media video pembelajaran *buffet* dapat menambah wawasan dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Pengembangan media video pembelajaran ditujukan sebagai media alternatif guru agar lebih bervariasi serta membantu peserta didik dalam belajar mandiri.

c. Studi Pustaka

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

1) Mengkaji Kurikulum

Kurikulum yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 3 Magelang yaitu kurikulum 2013. Materi pokok yang diambil untuk keperluan penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu menata meja prasmanan (*buffet*). Materi ini dipilih karena materi tersebut membutuhkan kegiatan pembelajaran teori dan praktik, namun peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran praktik sehingga perlu adanya media pembelajaran untuk menambah antusias peserta didik pada kegiatan pembelajaran teori serta memaksimalkan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah.

2) Mengidentifikasi Materi Yang Dibutuhkan

Identifikasi materi yang dibutuhkan dilakukan dengan bertukar pendapat dengan guru mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 3 Magelang. Materi yang dimaksud dalam video pembelajaran ini adalah menata meja prasmanan (*buffet*). Langkah selanjutnya adalah pengumpulan informasi tentang materi yang dibutuhkan. Pengumpulan informasi diperoleh dari berbagai sumber dalam buku penunjang. Sub materi yang dipilih ini karena belum ada video pembelajaran yang dibuat. Pada sub materi tersebut banyak proses langkah menata meja prasmanan (*buffet*) yang detail, sehingga dengan video pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap ini merupakan tahap dalam membuat rancangan isi video pembelajaran penataan meja prasmanan (*buffet*) serta membuat rancangan tampilan dalam video pembelajaran yang terdiri dari tampilan: pembuka video berupa logo UNY, isi materi video, dan penutup.

a. Membuat *Story Board*

Pada tahap ini *story board* dibuat secara tertulis. *Story board* yang dibuat merupakan gambaran umum atau garis besar tampilan yang akan dibuat video pembelajaran yang meliputi visualisasi, narasi, dan musik. Selanjutnya memvalidasi ide yang dibuat agar lebih tertata. Setelah mendapat persetujuan selanjutnya dilaksanakan proses produksi video. *Story board* video pembelajaran bisa dilihat pada lampiran.

b. Membuat *Script*/ Naskah

Script merupakan daftar rangkaian yang dijabarkan lebih rinci rencana produksi video. *Script* terdiri dari *scene*, *shot type*, visual narasi serta tulisan yang akan ditambahkan kedalam video. Isi *script* ini dibuat berdasarkan silabus, sehingga video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan. *Script* bisa dilihat secara lengkap pada lampiran.

c. Produksi Video Pembelajaran

Kegiatan produksi pada pengembangan video ini berisi pengambilan gambar dan rekaman suara sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Produksi video dilakukan di lab. restoran 209A Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta. Video diambil sesuai dengan *script* yang sudah ditulis.

Pengambilan video dilakukan menggunakan kamera Sony A7 Mark II lensa kit 24-70mm dan 35mm serta dengan peralatan pendukung seperti tripod Libec HD, *stabilizer Zhyun Cren II* dan 2 *lighting* untuk menunjang proses pengambilan video agar mendapatkan *angel* yang diinginkan dan pencahayaan yang cukup. Setelah melaksanakan *shooting* video selesai kemudian dilanjutkan dengan perekaman audio untuk mengisi suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*. Perekaman audio dilakukan disebuah kamar kos pada malam hari dengan menggunakan *handphone* Iphone 5S.

Setelah selesai pengambilan video dan perekaman audio kemudian selanjutnya dilakukan penggabungan dari kedua dalam proses *editing* dan *mixing*.

Tahap *editing* yaitu memilih dari seluruh hasil video pada saat *shooting* dan memotong bagian yang tidak diperlukan. Selanjutnya video digabungkan sesuai dengan *script* yang sudah ditulis dan diberi efek yang diperlukan agar terlihat menarik. Setelah video *shooting* selesai diedit kemudian dilakukan dengan penambahan-penambahan seperti tulisan pembukaian serta tulisan keterangan dalam video. Selanjutnya proses *mixing* dengan menggabungkan video dengan audio musik maupun narasi. Tahap ini merupakan tahap terpenting dalam *editing* karena menentukan hasil dari pembuatan suatu video. Seluruh proses *editing* dan *mixing* dilakukan dengan menggunakan *Adobe Premier Pro cc 2019*.

3. Tahap *Develope* (pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran akhir yang sesuai dengan kebutuhan setelah melaksanakan proses validasi, revisi, dan uji coba.

a. Validasi oleh Ahli

Validasi dan revisi yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari pandangan ahli media dan ahli materi.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh seorang dosen yang paham dengan media pembelajaran dari program studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli media memberikan saran dan masukan mengenai media pembelajaran dari pandangan tampilan maupun kemenarikan media pembelajaran. Masukan serta saran dari ahli media kemudian digunakan untuk merevisi media

pembelajaran agar sesuai dengan pandangan ahli media hingga mendapatkan persetujuan dan penialian yang menyatakan media pembelajaran layak untuk digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran tata hidang dari SMK Negeri 3 Magelang dan dosen restoran dari program studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Masukan serta saran dari ahli materi kemudian digunakan untuk merevisi media pembelajaran agar sesuai dengan pandangan materi hingga mendapatkan persetujuan dan penilaian kelayakan.

b. Uji Kelayakan

Uji kelayakan video pembelajaran dilakukan untuk menguji media pembelajaran oleh peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat sesuai dengan panduan pembuatan media, perbaikan, dari validasi ahli media dan ahli materi.

4. Tahap *Disseminate* (penyebarluasan)

Tahap *disseminate* atau tahap penyebarluasan merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Media video pembelajaran penataan meja prasmanan (*buffet*) yang telah mendapat penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi serta peserta didik sebagai pengguna dan telah dinyatakan layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran. Selanjutnya media pembelajaran akan disebarluaskan melalui *YouTube* agar bisa digunakan oleh

masyarakat umum sehingga tercapai kebermanfaatannya pengembangan media video pembelajaran.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba dalam penelitian ini merupakan kegiatan uji coba kelayakan atau validasi video pembelajaran *buffet* sesuai dengan tujuan menurut ahli media, ahli materi, dan calon pengguna. Berikut ini adalah hasil uji coba kelayakan yang dilakukan untuk penggunaan media video pembelajaran *buffet*.

1. Uji Coba Kelayakan Ahli Media

Uji kelayakan ahli media dilakukan oleh satu orang dosen mata kuliah Media Pembelajaran dari program studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Masukan dan saran dari ahli media kemudian digunakan untuk memperbaiki media video pembelajaran agar sesuai dengan pandangan ahli media dan dikonsultasikan kembali untuk mendapatkan persetujuan serta penilaian kelayakan. Hasil penilaian dapat dilihat dilampiran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil dari uji kelayakan media video pembelajaran oleh ahli media.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

Aspek Pembelajaran	Σ Skor	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori
Pembelajaran	43	44	98%	Sangat Layak
Materi	36	36	100%	Sangat Layak
Jumlah			198%	
Rata-rata			99%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, uji kelayakan media video pembelajaran oleh ahli media dari keseluruhan aspek penilaian menyatakan bahwa media video pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan 99%

sehingga masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai video pembelajaran.

2. Uji Coba Kelayakan Ahli Materi

Uji kelayakan ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 3 Magelang dan dosen mata kuliah Restoran dari program studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Masukan dan saran dari ahli materi kemudian digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran agar sesuai baik sisi materi maupun manfaatnya kemudian diperbaiki untuk mendapatkan persetujuan dan penilaian kelayakan. Hasil penilaian dapat dilihat dilampiran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil uji kelayakan video pembelajaran oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

Aspek Pembelajaran	Σ Skor	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori
Pembelajaran	31	32	97%	Sangat Layak
Materi	84	88	95%	Sangat Layak
Manfaat	55	56	98%	Sangat Layak
Jumlah			291%	
Rata-rata			97%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, uji kelayakan media video pembelajaran oleh 2 orang ahli materi dari keseluruhan aspek penilaian menyatakan bahwa video pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan 97% sehingga masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai video pembelajaran.

3. Uji Coba Kelayakan oleh Responden

Data hasil uji coba kelayakan oleh peserta didik (responden) diperoleh dengan cara memberikan instrumen penilaian dan video. Peserta didik kemudian mengisi instrumen penilaian setelah melihat video pembelajaran untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan video tersebut sebagai media pembelajaran.

a. Uji Coba Kelayakan Terbatas

Setelah video dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya video di uji coba kelayakan secara terbatas kepada 6 siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang. Setelah peserta didik melihat media video pembelajaran, peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media video pada akhir pertemuan. Hasil penilaian dapat dilihat dilampiran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil dari uji coba kelayakan terbatas oleh peserta didik.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Terbatas

Aspek Pembelajaran	Σ Skor	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori
Media	170	192	89%	Sangat Layak
Pembelajaran	62	72	86%	Sangat Layak
Materi	105	120	88%	Sangat Layak
Penggunaan	105	120	88%	Sangat Layak
Manfaat	111	120	93%	Sangat Layak
Jumlah			442%	
Rata-rata			88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, uji kelayakan media video pembelajaran kepada peserta didik dari keseluruhan aspek penilaian menyatakan bahwa video pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan 88%

sehingga masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai video pembelajaran.

b. Uji Coba Kelayakan oleh Siwa

Setelah dinyatakan sangat layak oleh ahli media, ahli materi, dan hasil uji coba kelayakan terbatas, media video pembelajaran siap digunakan oleh peserta didik dan siap untuk penyebarluasan. Hasil penilaian dapat dilihat dilampiran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil penyebaran media video pembelajaran oleh peserta didik.

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Siswa

Aspek Pembelajaran	Σ Skor	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori
Media	1086	1152	94%	Sangat Layak
Pembelajaran	418	432	97%	Sangat Layak
Materi	671	720	93%	Sangat Layak
Penggunaan	650	720	90%	Sangat Layak
Manfaat	650	720	90%	Sangat Layak
Jumlah			465%	
Rata-rata			93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, hasil penilaian peserta didik kelas XII program keahlian jasa boga di SMK Negeri 3 Magelang menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 93% dari keseluruhan aspek penilaian, sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai video pembelajaran. Penyebarluasan juga dilakukan dengan mengunggah video ke situs YouTube dalam chanel youtube Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan yang membutuhkan.

C. Revisi Produk

Setelah menjadi sebuah video kemudian video di validasi oleh ahli media dan ahli materi sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jika ada saran atau revisi maka dilakukan perbaikan sampai media dinyatakan layak digunakan.

Pada tabel 12 dan tabel 13 di bawah ini merupakan hasil rangkuman dari revisi oleh ahli media dan ahli materi selama penelitian. Seluruh saran dan masukan kemudian ditindaklanjuti dengan langkah perbaikan agar video yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan sebagai video pembelajaran.

Tabel 14. Revisi oleh Ahli Media

No.	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1.	Tulisan kompetensi dan logo diperbesar ukuran fontnya	Menambah ukuran font pada tulisan kompetensi dan logo

Tabel 15. Revisi oleh Ahli Materi

No.	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1.	Sebelum menayangkan video didepan peserta didik sebaiknya dibantu dengan penjelasan terlebih dahulu.	Menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa sebelum menayangkan video.

Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli, kemudian ditindaklanjuti dengan perbaikan pada video pembelajaran. Setelah melakukan revisi, video pembelajaran layak digunakan sebagai alat media pembelajaran untuk mata pelajaran tata hidang sub kompetensi menata meja prasmanan (*buffet*). Kemudian media pembelajaran video dapat disebarluaskan melalui *youtube channel* Boga UNY <https://www.youtube.com/watch?v=usOufM9O-v0>.

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk berisi tentang produk akhir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa pengembangan media video pembelajaran Penataan Meja *Buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran dan uji tingkat kelayakan. Pengembangan video pembelajaran dibuat dengan menggunakan model 4D (*Define, Desing, Development, dan Dissemination*), dengan model tersebut dapat dihasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan. Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar.

Media video pembelajaran ini menampilkan video dalam format sajian naratif yang menggunakan suara narator sebagai penyampaian keterangan dalam video. Hasil akhir video memiliki durasi 7 menit 20 detik. Agar peserta didik tidak bosan dengan media video pembelajaran ini, video disajikan dalam konsep modern yaitu pengambilan *angel* gambar yang tidak monoton dan pencahayaan yang cukup. Pengambilan gambar dilakukan dari berbagai sisi sesuai dengan apa yang paling kursial untuk diperlihatkan kepada peserta didik, agar dapat menampilkan video pembelajaran yang menarik.

Video dikemas dalam bentuk MP4 file yang secara garis besar terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup. Pada bagian awal terdiri dari atas tayangan pembukaan serta tanyangan pengantar. Tayangan

pembuka atau tayangan pengantar menampilkan logo Universitas Negeri Yogyakarta, Kompetensi Dasar, serta narator menyampaikan isi dari video pembelajaran dan pengertian *buffet*. Bagian inti berisi tentang materi jenis penataan *buffet*, persiapan diri atau *personal grooming* untuk pramusaji, persiapan alat dan bahan, teknik *skirting* dan langkah kerja atau proses penataan meja *buffet*. Pada bagian penutup video yaitu menampilkan kesimpulan akhir dan *credit title*.

Setelah melalui tahap validasi dari ahli media, ahli materi, uji coba kelayakan terbatas, dan uji coba kelayakan siswa maka diperoleh hasil jadi media video pembelajaran Penataan Meja *Buffet*. Isi bagian-bagian video sebagai berikut:

1. *Shoot 1* menampilkan identitas video yang berisikan logo UNY, Program Studi Pendidikan Teknik Boga, Universitas Negeri Yogyakarta, Kompetensi Pelajaran, serta menampilkan hasil penataan meja *buffet* dari berbagai sisi disertai dengan narator menyampaikan isi dari video pembelajaran dan pengertian *buffet*. Gambar dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Logo UNY



Gambar 5. Kompetensi Pelajaran

2. *Shoot 2* visual menampilkan persiapan diri pada pramusaji, persiapan alat serta persiapan bahan yang perlu disiapkan dalam proses penataan meja *buffet*. Narator menyampaikan persiapan diri yang harus disiapkan sebelum melaksanakan praktik, bahan serta alat yang dibutuhkan. Gambar dapat dilihat pada gambar 6, 7, dan 8.



Gambar 6. Persiapan Diri



Gambar 7. Persiapan Bahan



Gambar 8. Persiapan Alat

3. *Shoot* 3 visual menampilkan *talent* yang memperagakan langkah-langkah tahapan dalam proses penataan meja *buffet* bentuk *straight line*. Mulai dari menyusun bentuk meja, pemasangan *table cloth*, *skirting*, menata alat makan yang dibutuhkan, dan menata *table accessory*. Narator menyampaikan proses penataan meja prasmanan *buffet* sesuai dengan yang diperagakan oleh *talent*. Gambar dapat dilihat pada gambar 11, 12, dan 13.



Gambar 11. Pemasangan *Table Cloth*



Gambar 12. Pemasangan *Skriting*



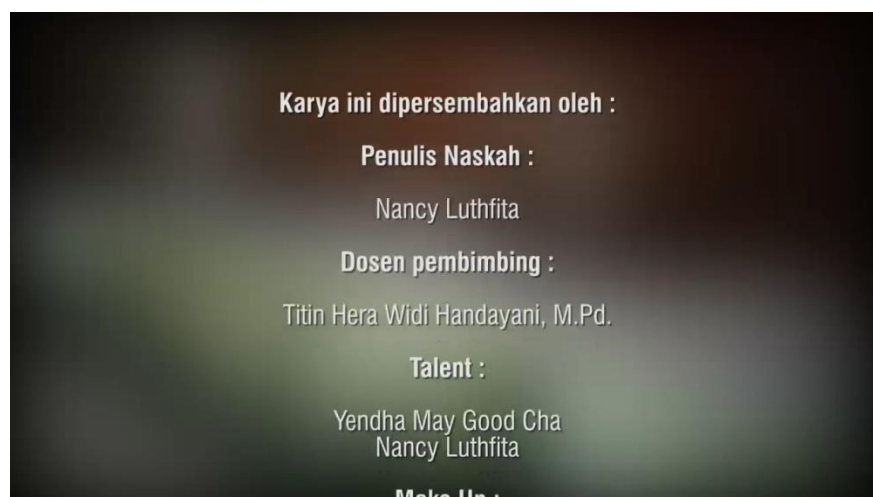
Gambar 11. Peletakan *Table Accesory*

4. *Shoot 4* visual menayangkan hasil penataan meja *buffet*. Narator menyampaikan hasil dari penatan meja *buffet* dalam bentuk *straight line*. Gambar dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Hasil Penataan Meja *Buffet*

5. *Shoot 5* visual menampilkan penutupan dari video pembelajaran penataan meja *buffet* yang meliputi *credit title* yang berisi tentang penulis naskah, dosen pembimbing, *talent*, *make up*, kameramen, editor, diproduksi oleh, dan terimakasih kepada. Gambar dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. *Credit Title*

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan atau kendala yang dirasakan selama penelitian pengembangan video pembelajaran *buffet* ini adalah:

1. Materi yang disajikan pada video pembelajaran hanyalah sebagian kecil dari materi utama yaitu penataan meja prasmanan (*buffet*) pada mata pelajaran Tata Hidang.
2. Terbatasnya buku materi, hal ini menyebabkan peneliti kesulitan dalam mencari materi yang sesuai dengan yang diinginkan sehingga waktu yang digunakan selama proses pengembangan media video pembelajaran dirasa terlalu lama.
3. Video pembelajaran hanya menampilkan proses penataan meja prasmanan (*buffet*) bentuk *straight line* tidak mengajarkan bentuk *scramble system*.
4. Dalam penyusunan meja hanya menggunakan meja yang berbentuk meja lingkaran dan meja persegi.
5. Penelitian yang dilakukan hanya sampai dengan uji kelayakan saja, tidak sampai dengan uji keefektivitasan video pembelajaran *buffet* pada hasil mata pelajaran Tata Hidang.
6. Kurangnya kemampuan dalam pembuatan video, hal ini menyebabkan peneliti harus melibatkan pihak ketiga dalam proses pembuatan video pembelajaran.