

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model pengembangan 4D yaitu meliputi langkah: a) *define* (pendefinisian) proses yang dilakukan adalah mengumpulkan data yang diperlukan untuk melakukan pengembangan video pembelajaran antara lain identifikasi masalah, analisis kebutuhan, serta studi pustaka; b) *design* (perancangan) yaitu proses pembuatan *story board*, *script/* naskah, dan produksi video, audio, *editing* serta *mixing* yang kemudian menghasilkan sebuah video pembelajaran.; c) *development* (pengembangan) yaitu uji coba kelayakan video pembelajaran *buffet* oleh 1 ahli media, 2 ahli materi, 6 orang peserta didik untuk uji coba terbatas dan 36 orang peserta didik untuk uji kelayakan di SMK Negeri 3 Magelang; dan pada tahap terakhir d) *disseminate* (penyebarluasan) yaitu penyebarluasan media video pembelajaran kepada peserta didik, guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 3 Magelang serta mengunggahnya di *YouTube channel* Boga UNY <https://www.youtube.com/watch?v=usOufM9O-v0>.
2. Hasil uji kelayakan video pembelajaran “Penataan Meja Prasmanan (*Buffet*)” oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 99% sehingga masuk dalam kategori sangat layak dilihat dari penilaian terhadap aspek media dan aspek manfaat. Hasil uji kelayakan video pembelajaran “Penataan Meja Prasmanan

(Buffet)” oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 97% sehingga masuk dalam kategori sangat layak dilihat dari penilaian terhadap aspek pembelajaran, aspek materi, serta aspek manfaat. Hasil uji kelayakan video pembelajaran “Penataan Meja Prasmanan (*Buffet*)” oleh peserta didik skala terbatas mendapatkan persentase sebesar 88% sehingga masuk dalam kategori sangat layak serta hasil uji kelayakan pada peserta didik mendapatkan persentase sebesar 93% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut dapat dilihat dari penilaian terhadap aspek media, pembelajaran, materi, penggunaan, serta manfaat. Dari hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran *Buffet* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tata hidangan kompetensi *buffet*.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan keterbatasan serta kesimpulan yang telah dijelaskan, pengembangan media video pembelajaran “Penataan Meja Prasmanan (*Buffet*)” untuk pembelajaran Tata Hidang ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu, berikut ini beberapa saran yang muncul yaitu:

1. Ketika menayangkan video pembelajaran ini sebaiknya dalam kondisi ruangan yang tidak terlalu terang agar dapat terlihat dengan jelas serta menayangkan video untuk siswa dalam jumlah yang banyak sebaiknya menggunakan *speaker* agar suara narrator dapat terdengar dengan jelas.

2. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya melakukan uji keefektivitas video pembelajaran untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengaruh video pembelajaran terhadap mata pelajaran Tata Hidang khususnya materi *buffet*.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi pada penelitian pengembangan media video pembelajaran *buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang ini dilakukan dengan menyebarkan video pembelajaran *buffet* kepada peserta didik jurusan Jasa Boga dan guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 3 Magelang. Penyebarluasan ini dilakukan dengan *file* video melalui *flashdisk* serta disalin di laptop atau *smarthphone*. Selain itu media video pembelajaran ini juga diunggah melalui *channel youtube* Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat dilakukan uji keefektivitasnya pada mata pelajaran Tata Hidang serta diharapkan dapat menampilkan penataan meja perasmanan dalam bentuk yang lainnya.