



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN *SWEET BREAD* PADA
MATA KULIAH *BAKERY* DI PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER.**

**DEVELOPMENT OF SWEET BREAD
LEARNING VIDEO MEDIA IN BAKERY
COURSE IN CULINARY ARTS VOCATIONAL
EDUCATION STUDY PROGRAM.**

I Gusti Ayu Eka Putri Maharani
Program Studi Pendidikan
Vokasional Seni Kuliner
Universitas Pendidikan Ganesha
Email:
ayu.eka.putri@undiksha.ac.id

Ni Wayan Sukerti
Program Studi Pendidikan
Vokasional Seni Kuliner
Universitas Pendidikan Ganesha
wayan.sukerti@undiksha.ac.id

Cokorda Istri Raka Marsiti
Program Studi Pendidikan
Vokasional Seni Kuliner
Universitas Pendidikan Ganesha
raka.marsiti@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, untuk mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran *sweet bread* oleh para ahli serta untuk mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap media video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*) dengan mempergunakan model pengembangan 4D yang melalui 4 tahapan yaitu *define, design, development* dan *disseminate*. Responden dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner semester 6 dan 8 yang sudah menempuh mata kuliah *bakery* pada semester sebelumnya. Penelitian ini menggunakan penilaian skala *likert* serta kuesioner yang disebarakan kepada ahli dan responden mahasiswa untuk mengumpulkan data selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Adapun data yang diperoleh menghasilkan media video pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan 4D yang layak berdasarkan uji ahli dapat dikategorikan “Sangat Layak” dengan persentase uji ahli materi sebesar 98%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 90% dan uji ahli media pembelajaran sebesar 98%. Dan hasil responden mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner sebesar 84,2% menyatakan bahwa media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dapat katagori “Sangat Setuju” digunakan sebagai media video pembelajaran.

Kata Kunci : Media Video Pembelajaran, Model 4D, *Sweet Bread*.

Abstract

This research aims to design and produce video media sweet bread learning video media in bakery courses in the Culinary Arts Vocational Education Study Program, to describe the feasibility of sweet bread learning video media by experts and to describe student responses to learning video media. The type of research used is R&D (Research & Development) development research using the 4D development model which goes through 4 stages, namely define, design, development and disseminate. Respondents in this study were 6th and 8th semester Culinary Arts Vocational Education Study Program students who had taken bakery courses in the previous semester. This study uses a Likert scale assessment and questionnaires distributed to experts and student respondents to collect data, then the data obtained is analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The data obtained resulted in learning video media using the 4D development model which is feasible based on expert testing can be categorized as "Very Feasible" with a percentage of 98% material expert test, 90% learning design expert test and 98% learning media expert test. And the results of the student response test in the Culinary Arts Vocational Education Study Program of 84.2% stated that the sweet bread learning video media in the bakery course in the Culinary Arts Vocational Education Study Program can be categorized as "Very Feasible" to be used as a learning video media.

Keywords: *Learning Video Media, 4D Model, Sweet Bread.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan sumber daya manusia yang lebih kompeten baik dalam ilmu pengetahuan, keterampilan maupun akhlak mulia. (Ulandari & Santaria, 2020) menyatakan bahwa di dalam dunia pendidikan yang memiliki peran sangat penting yaitu dosen pengampu mata kuliah, di mana harus memiliki inovasi dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, sehingga mahasiswa memiliki rasa ingin tahu lebih besar terhadap materi yang akan dibagikan atau disampaikan. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pembelajaran, dosen pengampu harus membuat pembelajaran lebih inovatif, yang mendorong mahasiswa untuk belajar secara optimal baik dalam mata kuliah maupun proses praktik. Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan memerlukan terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, maupun penyediaan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pendidikan atau proses belajar mengajar. Dengan adanya teknologi sebagai peran untuk meningkatkan aspek inovatif dan kreatif serta dapat meningkatkan kemauan belajar mahasiswa, karena di era globalisasi isu-isu terkait teknologi sangat disukai oleh mahasiswa.

Semakin berkembangnya teknologi pada dunia pendidikan saat ini, dapat mendukung dengan dibuatkannya media pembelajaran yang dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar dan memudahkan mahasiswa di dalam memahami materi yang telah disampaikan serta menyediakan media pembelajaran juga dapat memberikan kebebasan mahasiswa dalam mempelajari materi dan berinteraksi. Pengembangan media pembelajaran dapat menarik perhatian mahasiswa dikarenakan bisa memberikan gambaran visual, audio serta berbagai fitur yang menarik di dalamnya yang dapat membangkitkan motivasi belajar mahasiswa di dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara bersama dosen pengampu mata kuliah *bakery* yang dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Maret 2023 menyatakan

bahwa pembelajaran pada mata kuliah *bakery* sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengarahkan mahasiswa belajar secara mandiri serta media yang dapat memberikan akses audio dan visual dalam satu wadah sehingga dapat memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran baik dalam lintas waktu koneksi maupun jarak. Untuk mendukung studi pendahuluan penulis juga telah melaksanakan analisis kebutuhan peserta didik dengan menyebarkan kuesioner kepada 33 mahasiswa di program studi pendidikan vokasional seni kuliner menyatakan bahwasannya mahasiswa mendukung penuh dengan dibuatkannya media pembelajaran yang dapat mewadahkan audio serta visual dalam satu media sehingga dapat mengarahkan mahasiswa belajar secara mandiri. Selain itu, penggunaan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah *bakery* untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai salah satu video praktik pada pokok bahasan *sweet bread* sehingga ada bayangan terkait bagaimana pengolahan salah satu hidangan *sweet bread* sebelum diadakannya pembelajaran praktik secara langsung untuk mengukur pemahaman mahasiswa

Jika dilihat dari sudut pendidikan, pokok bahasan *sweet bread* memegang peranan sangat penting dalam mata kuliah *bakery*. Hal ini dikarenakan, pokok bahasan *sweet bread* identik dengan memiliki cita rasa yang dominan manis sehingga sangat cocok dijadikan sebagai sarapan, peneman minuman teh atau kopi serta sebagai makanan selingan. Selain itu juga, pokok bahasan *sweet bread* memiliki berbagai macam bentuk yang menarik serta teknik pengolahan yang bermacam. Melalui pemahaman yang mendalam mengenai pokok bahasan *sweet bread* mahasiswa dapat mengetahui berbagai macam bentuk serta teknik pengolahan *sweet bread*, bahan serta alat yang dipergunakan dan cara pembuatan *sweet bread* dengan baik dan benar. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang dapat memberikan audio berupa suara dan visual berupa gambar dapat mempermudah pemahaman mahasiswa di dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang menampilkan audio visual dalam satu wadah yaitu media video pembelajaran.

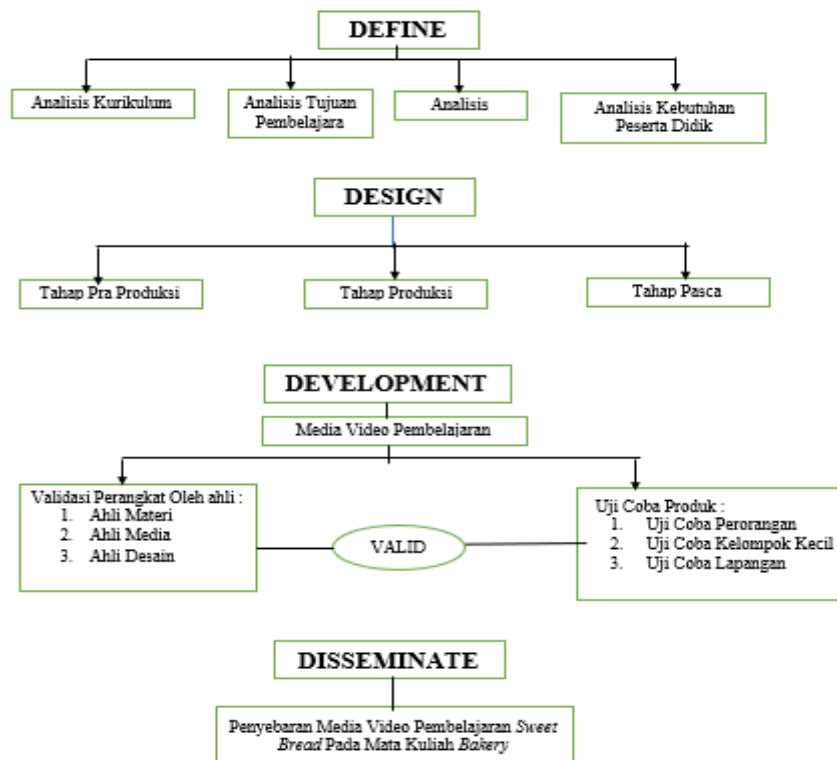
Media video pembelajaran merupakan sebuah alat yang menggabungkan antara visual dan audio dalam waktu yang bersamaan sehingga menjadikan gambar – gambar yang bergerak dan disertai dengan audio berupa suara dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan sehingga dapat menciptakan ruangan kelas yang lebih inovatif dan tidak membosankan. Adapun karakteristik atau ciri - ciri media video pembelajaran yaitu media video pembelajaran menampilkan gambar yang bergerak beserta dengan audio berupa suara, dapat disimpan dan digunakan berulang kali, dapat memperlihatkan hal – hal kecil yang tidak dapat dilihat secara langsung menjadi kasat mata serta dapat menampilkan kejadian ataupun kegiatan pada tempat lain, dapat dipergunakan dengan mudah pada semua kalangan, dapat dipergunakan secara individu ataupun kelompok, dapat dipergunakan di mana saja dan tidak terhalang oleh jarak dan waktu, materi yang dipaparkan pada media video pembelajaran dapat memperkuat pemahaman mahasiswa secara langsung, informasi yang disampaikan akurat, memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mahasiswa dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran (Reza Langit et al., 2023).

Dari pemaparan dan hasil studi pendahuluan di atas penulis tertarik untuk meneliti terkait Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Pengembangan media video pembelajaran akan berfokus pada teks, materi, audio, video pembelajaran berupa praktikum dalam pokok bahasan *sweet bread* serta tambahan berupa evaluasi dengan menyesuaikan terhadap model pembelajaran yang diterapkan. adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan R&D menggunakan model pengembangan 4D yang melalui 4 tahapan yaitu *define* (analisis kebutuhan), *design* (tahap perancangan),

development (tahap pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran produk). Hasil dari penelitian ini berupa produk pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* yang telah melalui uji validitas ahli dan respon mahasiswa sehingga dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran. Media video pembelajaran akan disebarakan melalui YouTube sehingga dapat diakses dimana dan kapan saja serta dapat diakses melalui *smartphone*, komputer atau laptop yang nantinya diharapkan dari pengembangan media video pembelajaran ini dapat mencapai tujuan pembelajaran serta memberikan suasana kelas yang lebih inovatif dan tidak membosankan.

2. METODE

Penelitian pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (tahap perancangan), *Development* (tahap pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran produk). Penelitian ini hanya melalui tahap penilaian validitas dari ahli tidak sampai ke tahap penelitian keefektifan dari produk media pembelajaran. Prosedur pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* pada penelitian ini memiliki beberapa tahapan yaitu (1). *Define* terdiri analisis kurikulum, analisis tujuan pembelajaran, analisis pokok bahasan *sweet bread* dan analisis kebutuhan peserta didik ; (2). *Design* yang terdiri dari tahap pra produksi meliputi pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal, tahap produksi meliputi pembentukan tim produksi, rapat tim produksi, pencarian Lokasi dan pengambilan gambar, serta tahap pasca produksi yang meliputi *editing* menggabungkan antara gambar dan suara , *mixing* menyelaraskan suara dan *backsound* dan *preview* pratinjau dari dosen pembimbing terkait media video pembelajaran sebelum dilakukan uji ahli dan penyebaran produk ; (3) *Development* yakni tahap mengembangkan produk dan mengujikan kepada ahli validitas media video pembelajaran yang dikembangkan ; (4) *Disseminate* yakni tahap penyebaran produk akhir berupa media video pembelajaran yang sudah valid dimana dalam penyebaran dilakukan secara terbatas yakni dengan menyebarkan produk akhir ke dosen pengampu mata kuliah *bakery* dan mahasiswa di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Adapun bagan rancangan penelitian menggunakan model pengembangan 4D yakni pada gambar 1 :



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery*.

Uji kelayakan media video pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih spesifik dan terfokus sesuai dengan keahlian dari masing – masing kelompok ahli, untuk memastikan bahwa presentasi tersebut memenuhi standar kualitas dalam berbagai aspek media pembelajaran. Guna mengetahui kelayakan dari pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* dengan menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian ini melakukan uji kelayakan dengan menggunakan ahli yaitu ahli materi sebanyak 2 orang, ahli desain sebanyak 2 orang serta ahli media pembelajaran sebanyak 2 orang. Untuk respon mahasiswa menggunakan 30 mahasiswa semester 6 dan 8 di program studi Pendidikan vokasional seni kuliner.

Metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kelayakan media video pembelajaran dilihat dari aspek isi atau materi, kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran serta respon dari mahasiswa program studi Pendidikan vokasional seni kuliner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. Penggunaan angket digunakan untuk mengumpulkan hasil *review* dari uji ahli materi, ahli desain dan ahli media pembelajaran serta respon mahasiswa Pendidikan vokasional seni kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha. Adapun kisi – kisi instrumen dari uji ahli materi, ahli desain, ahli media pembelajaran dan respon mahasiswa ditampilkan pada tabel 1,2,3 dan 4 sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Materi Pembelajaran.

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan isi	Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sesuai dengan RPS mata kuliah <i>Bakery</i>	1
	Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sesuai dengan yang terkandung dalam silabus mata kuliah <i>Bakery</i>	2
	Penyajian materi dalam media video pembelajaran sudah jelas	3
Kebahasaan	Keterbacaan tulisan dalam media video pembelajaran	4
	Kejelasan penyampaian materi dalam media video pembelajaran	5
	Penggunaan bahasa yang sesuai serta mudah dimengerti oleh mahasiswa	6
Penyajian	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media video pembelajaran yang meliputi konsep dasar <i>sweet bread</i> , bahan, alat, teknik pengolahan serta penyajian <i>sweet bread</i> .	7
	Uraian materi yang dijabarkan sudah sistematis yang meliputi konsep dasar <i>sweet bread</i> , bahan, alat, teknik pengolahan serta penyajian <i>sweet bread</i> .	8
	Kualitas secara umum dalam media video pembelajaran ini telah sesuai untuk pembelajaran mahasiswa Prodi PVS Kuliner pada mata kuliah <i>Bakery</i> .	9

Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Media Pembelajaran

Aspek penilaian	Indikator	Nomor butir
Fungsi dan manfaat	Menambah variasi cara belajar	1
	Mempermudah pembelajaran	2,3
Aspek visual media	Kemenarikan warna, <i>background</i> , gambar dan animasi	4,5,6
	Kesesuaian pengambilan ukuran gambar	7

	Kejelasan gambar	8
	Ketepatan pencahayaan	9
	Kecepatan gerakan gambar	10
	Artikulasi suara	11
Aspek audio media	Kejelasan suara	12
	Kesesuaian musik	13,14
Aspek <i>tipografis</i>	Pemilihan jenis teks	15
	Ketepatan ukuran teks	16
Aspek pemograman media	Durasi waktu	17

Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Desain Pembelajaran.

Aspek penilaian	Indikator	Nomor butir
Kelayakan isi	Kemenarikan pengemasan produk	1
	Kesesuaian materi dengan video pembelajaran	2
Penyajian	Kejelasan suara	3
	Kejelasan urutan penyajian materi pada setiap tayangan	4
Tahap pembelajaran	Kelengkapan komponen - komponen pada kegiatan pembelajaran dalam video (capaian pembelajaran)	5
	Ketepatan langkah - langkah tahap orientasi masalah dalam video pembelajaran	6
	Ketepatan tahap penyajian dalam praktik	7
Model pembelajaran	Kesesuaian pengembangan video pembelajaran dalam mata kuliah <i>bakery</i>	8,9

Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Mahasiswa

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. butir
a.	Minat dalam kegiatan belajar mengajar	a. Minat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar	1,2,3,4
b.	Perhatian dalam kegiatan belajar mengajar	b. Perhatian dalam kegiatan belajar mengajar	5,6,7,8,9, 10

c. Partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar	c. Partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar	11,12
--	--	-------

Data yang telah didapatkan dari pelaksanaan uji validitas dan respon mahasiswa ini selanjutnya akan dianalisis dengan poin – poin yang terdapat dalam rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini. Adapun teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa saran dan komentar pada lembar penilaian kelayakan oleh validasi ahli dan respon mahasiswa terhadap media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil dari analisis data ini akan dipergunakan sebagai bahan revisi untuk media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* yang dikembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui penggunaan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain dan ahli media pembelajaran serta respon mahasiswa Pendidikan vokasional seni kuliner Universitas Pendidikan Ganesha dan hasil penjumlahan akan dikonversikan dalam bentuk persentase.

Hasil dari uji validitas dan respon mahasiswa ini akan digunakan untuk mengetahui Tingkat kelayakan pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery*, persentase yang diperoleh dikonversikan ke dalam kualifikasi Tingkat kelayakan berdasarkan persentase skala 4 yang digunakan disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Konversi Skala Empat Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
76 - 100	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
51 - 75	Layak	Tidak perlu direvisi
26 - 50	Tidak Layak	Direvisi
0 - 25	Sangat Tidak Layak	Direvisi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery*. Media ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta tidak membosankan yang digunakan pada mata kuliah *bakery* tepatnya pada pokok bahasan *sweet bread* di program studi Pendidikan vokasional seni kuliner. Media video pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang melalui empat tahap yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut :

1. Tahap *Define* (Analisis)

Didalam tahapan analisis ini memiliki beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mendukung penelitian berupa :

- a). Analisis Kurikulum
Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku. Selain itu, perlu adanya analisis capaian pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan teori belajar yang relevan dengan media video pembelajaran yang dikembangkan, tuntutan belajar yang harus dicapai, Batasan materi yang harus dikembangkan sehingga dapat memperoleh sistem yang ideal dalam proses pembelajaran.
 - b). Analisis Perumusan Indikator dan Tujuan Pembelajaran.
Analisis perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui capaian pembelajaran yang harus dicapai berdasarkan silabus dan RPS mata kuliah *bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha.
 - c). Analisis Pokok Bahasan *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery*.
Analisis pokok bahasan *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* ini bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media video pembelajaran yang dikembangkan.
 - d). Analisis Kebutuhan Peserta didik
Tujuan dari diadakan analisis kebutuhan peserta didik yaitu untuk mengetahui kesulitan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran serta solusi yang diberikan untuk menyelesaikan masalah tersebut, selain itu juga analisis ini digunakan untuk mengukur ketertarikan mahasiswa terkait media video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Tahap *Design* (Perancangan)
Tahap ini dilakukan untuk merancang suatu media video pembelajaran sehingga dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran pada pokok bahasan *sweet bread*. Adapun tahapan perancangan ini meliputi :
- a). Tahap Pra – Produksi
Tahapan ini meliputi penyusunan setiap tugas yang hendak dilakukan sebelum melalui proses produksi yang meliputi ; (1). Pemilihan Media, tahapan ini dilakukan dengan menentukan media yang dapat menyesuaikan dengan penyampaian materi yang dibutuhkan oleh dosen pengampu dan mahasiswa sehingga mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. (2). Pemilihan Format, tahapan ini dilakukan untuk menyesuaikan pemahaman mahasiswa serta dosen pengampu terkait media pembelajaran yang dikembangkan sehingga tidak mempersulit dalam proses pembelajaran serta mudah diakses. (3). Rancangan Awal, tahapan ini melalui tiga proses yaitu membuat *outlet* berupa memuat kerangka atau rancangan penulisan media pembelajaran berupa naskah, membuat *flowchart* berupa diagram yang menampilkan proses secara detail dan terperinci mengenai isi dari media pembelajaran dan perekam suara atau *dubbing* berupa pengisian suara dalam penjelasan materi pada media video pembelajaran.
 - b). Tahap Produksi
Tahapan ini meliputi perancangan media video pembelajaran setelah melalui tahap pra produksi yang meliputi ; (1). Penentuan Tim Produksi yang meliputi produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, penata audio, penyunting gambar, editor dan *talent* atau *cheff*. (2). Rapat Tim Produksi yang membahas mengenai pemilihan

pemain, pencarian Lokasi, pembahasan naskah, tata letak gambar, anggaran atau biaya produksi dan narasi. (3). Pencarian Lokasi yang meliputi 3 lokasi yaitu lab tata boga, lobi fakultas kedokteran dan lapangan kampus Tengah universitas Pendidikan Ganesha. (4). Pengambilan Gambar. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera sony A6300, untuk penstabilan gambar menggunakan alat *stabillier zhiyun weebil* dan alat untuk merekan suara menggunakan clip on boya. Sehingga dapat menghasilkan gambar yang stabil dan jelas.

c). Tahap Pasca Produksi

Tahapan ini dilakukan setelah proses produksi telah usai yang meliputi tiga proses yang harus dilalui yaitu ; (1). *Editing* pada tahapan ini akan melakukan penggabungan antara gambar dan suara agar selaras atau sesuai sehingga dapat menjadi media video pembelajaran sesuai dengan yang telah dirancang sebelumnya. (2). *Mixing*, pada tahap ini diperuntukkan untuk menyelaraskan antara suara, music dan *backsound* serta efek yang digunakan pada gambar. (3). *Preview*, tahapan ini dilakukan untuk meninjau hasil video yang dibuat, pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan konsultasi terkait media kepada dosen pembimbing sebelum melanjutkan ke tahap uji validasi media oleh para ahli dan respon mahasiswa terhadap pengembangan media video pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan).

Setelah melalui dua tahapan sebelumnya yaitu analisis data dan perancangan tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*Development*). Media video pembelajaran yang sudah dibuat dan sudah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, produk berupa media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* akan melalui tahap uji ahli, yang dimana melalui dua tahapan yaitu :

a) Validasi Ahli (*Expert Judges*)

Tahapan ini berfungsi untuk memvalidasi media video pembelajaran baik dari uji ahli media, desain maupun ahli materi sebelum dilakukan uji coba kepada mahasiswa dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media video pembelajaran yang sudah melalui tahapan revisi akan dinilai oleh para ahli media, ahli desain dan ahli materi sehingga dapat diketahui apakah media video tersebut layak diterapkan atau tidak. Adapun penilaian dari para ahli sebagai berikut :

1. Kelayakan dari Ahli Materi

Berdasarkan dari penyebaran kuesioner terkait dengan kelayakan media video pembelajaran dilihat dari materi yang digunakan. Ahli 1 memberikan respon sebesar 97% dan ahli 2 memberikan respon sebesar 100%. Hasil nilai rata – rata ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media video pembelajaran dalam katagori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran diukur dari materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran.

2. Kelayakan dari Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan dari penyebaran kuesioner terkait dengan kelayakan media video pembelajaran dilihat dari kegunaan sebagai media

pembelajaran. Ahli 1 memberikan respon sebesar 100% dan ahli 2 memberikan respon sebesar 97%. Hasil nilai rata – rata ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media video pembelajaran dalam katagori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan tidak membosankan.

3. Kelayakan dari Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan dari penyebaran kuesioner terkait dengan kelayakan media video pembelajaran dilihat dari desain media pembelajaran yang digunakan. Ahli 1 memberikan respon sebesar 89% dan ahli 2 memberikan respon sebesar 100%. Hasil nilai rata – rata ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media video pembelajaran dalam katagori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran diukur dari desain yang digunakan dalam media video pembelajaran yang dapat dikatakan kreatif dan tidak membosankan.

b) Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Uji respon atau uji coba produk yang dilaksanakan oleh 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner semester 6 dan 8. Pada uji ini dilakukan dengan cara menyebar angket beserta produk berupa media video pembelajaran kepada mahasiswa yang menjadi sasaran. Adapun hasil dari penyebaran angket respon mahasiswa sebesar 84,2% dengan katagori “Sangat Layak” dijadikan sebagai media video pembelajaran. Mahasiswa mendapatkan pengalaman yang berbeda dengan menggunakan media video pembelajaran ini.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran Produk)

Tahap selanjutnya yaitu *disseminate* atau penyebaran akan dilakukan dengan menyebarkan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* ke laman YouTube sehingga dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimana saja. Selain menyebarkan melalui link YouTube juga akan diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah *bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

B. Uji Kelayakan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validitas media video pembelajaran oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran. Menghasilkan media video pembelajaran yang layak dengan hasil perhitungan skor akhir termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan sebagai sarana proses pembelajaran dan mampu memenuhi fungsi media pembelajaran dengan total persentase 98% dari ahli materi, 98% dari ahli media pembelajaran dan 90% dari ahli desain pembelajaran.

Penelitian ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya mengenai Pengembangan Media Video Pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu yang menyatakan bahwa hasil persentase validasi sangat mempengaruhi hasil akhir dari media video pembelajaran. Tingkat kelayakan mempengaruhi kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran, semakin tinggi. Tingkat

kelayakan yang diberikan makan semakin tinggi pengaruhnya dalam kegiatan pembelajaran begitu pula dengan sebaliknya (Tegeh K, 2019).

C. Respon Mahasiswa Terkait Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery*.

Adapun hasil akhir yang telah melalui uji validitas dari ahli langkah selanjutnya yaitu tahap penyebaran untuk mendapatkan respon mahasiswa semester 6 dan 8 yang telah menempuh mata kuliah *bakery* di semester sebelumnya pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dengan jumlah 30 responden terhadap pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* sehingga mendapatkan persentase sebesar 84,2% dan dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *bakery*.

Penelitian ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang meneliti mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Menggunakan Model Pengembangan 4D dengan melakukan uji respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan hasil “Valid” sehingga dapat disimpulkan bahwasannya uji respon mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran sangat mempengaruhi ketertarikan mahasiswa terhadap pengembangan produk sehingga dapat mengukur keefektifan serta kualitas dari media (Arkadiantika et al., 2020).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* di program studi Pendidikan vokasional seni kuliner menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian berupa media video pembelajaran mendukung dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif dan tidak membosankan. Penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media mempengaruhi kualitas pembelajaran. Saran dalam penelitian ini yaitu dapat menjadikan langkah awal untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran lebih lanjut dengan mempergunakan pokok bahasan yang berbeda sehingga dapat menghasilkan ruang belajar yang lebih inovatif, menambah penelitian mengenai efektivitas dalam penggunaan media video pembelajaran dan pengembangan lebih lanjut dengan menggunakan metode pengolahan *sweet bread* yang berbeda. Dengan menerapkan saran – saran ini , program studi Pendidikan vokasional seni kuliner dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, R., Khoerunisa, F., Pariwisata, A., Sarana, B., Bandung, I., Ungu, U. J., & Industry, H. (2020). Kreasi Pizza Ubi Jalar Ungu Sebagai Peluang Usaha Home Industry. *Jurnal Kajian Pariwisata*, 2(2), 52–62.
- Anindya Vania Salsabila, I., Ningsih, R., & Arofah, L. (2020). Management Of Education Pengembangan Instrumen Keterbukaan Diri Berbasis Media Permainan Dam Quiz Pada Peserta Didik Tingkat Smp. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(4), 1–10.

- Anindya Vania Salsabila, I., Ningsih, R., & Arofah, L. (2020). Management Of Education Pengembangan Instrumen Keterbukaan Diri Berbasis Media Permainan Dam Quiz Pada Peserta Didik Tingkat Smp. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(4), 1–10.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29-98. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Iswara, J. A., Julianti, E., Nurminah, M., Studi, P., Pangan, T., Universitas, F. P., & Utara, S. (2019). Characterization Texture Of Sweet Bread From Flour , Starch , Fiber And Anthocyanin Pigment Of Purple Sweet Potatoes. *Jurnal Pangan Dan Agro Industri*, 7(4), 12–21.
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, I. W., Sudhata, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan Dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup. *Jptk*, 20(1), 35–45.
- Moto, M. M., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Journal Of Primary Education* 3(1), 20–28.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pebriani, N. L. P., Japa, I. G., & Antara, P. (2021). Video Pembelajaran Berbantuan Youtube Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(3), 397-407. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i3.37980>
- Rosyidah, N., Hidayat, J. N., & Azizah, L. F. (2019). Uji Kelayakan Media Uriscrap (Uri Scrapbook) Menggunakan Model Pengembangan 4d. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.24929/lensa.v1i1.43>
- Salsabila, A. H., Iriani, T., Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model 4d Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 495–505.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D. *Jurnal Pendidikan*, 1–283. https://www.scribd.com/embeds/691644831/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-ffexxf7r1bzeffwu3hkfwf
- Tegeh K, Is. Ad. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4d Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
- Thiagarajan, Sivasailan, & Lawhon, D. (1976). Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook. *Journal Of School Psychology*, 14(1), 75-195. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Ulandari, W., & Santaria, R. (2020). Strategi Pengembangan Profesionalitas Guru Melalui Pendidikan Dan Pelatihan. *Kelola: Journal Of Islamic Education Management*, 5(1), 57–68. <https://doi.org/10.24256/kelola.v5i1.1412>