

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Krokot Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Development of Croquette Making Learning Video Media in Continental Food Processing Courses

Nurainun^{1*}, Ratnawati T² Syamsidah³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia

nurainunn0801@gmail.com

ABSTRAK - Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk; (1) mengetahui tahapan pengembangan video pembuatan krokot untuk mata kuliah pengolahan makanan kontinental; (2) mengetahui kelayakan video pembuatan krokot. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa konsentrasi tata boga jurusan PKK FT UNM. Pengumpulan data melalui metode dokumentasi, observasi, studi pustaka dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran pembuatan krokot melalui tahapan: (1) menganalisis kondisi awal dan kebutuhan pembelajaran; (2) tahapan design dan membuat media pembelajaran; (3) validasi oleh ahli materi dan ahli media dan, produk pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar; (4) tahapan evaluasi dan finalisasi produk. Kualitas media pembelajaran dinyatakan sangat valid oleh validator ahli media dengan nilai 100% dan ahli materi dengan nilai 97,90%. Hasil uji kelayakan melalui angket respon peserta didik yang menjangkau data terkait kelayakan perangkat pembelajaran pada uji coba skala kecil dihasilkan rata-rata presentase 95,31% dan skala besar 98,92% sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam mata kuliah pengolahan makanan kontinental.

Kata kunci : Krokot, Pengolahan Makanan Kontinental, Video Pembelajaran

ABSTRACT - This research is research development or Research and Development (R&D) which aims to; (1) find out the stages of developing a croquette-making video for a continental food processing course; (2) find out the feasibility of croquette making videos. The development model used in this study is the 4D development model. The subjects of this study were students of the Culinary Concentration majoring in PKK FT UNM. Data collection through the method of documentation, observation, literature and questionnaires. Data analysis techniques using quantitative descriptive statistical techniques. The results of the research on the development of croquette learning video media through the stages of: (1) analyzing the initial conditions and learning needs; (2) design stages and create learning media; (3) validation by material experts and media experts and products in small group trials and large group trials; (4) product evaluation and finalization stages. The quality of learning media was stated to be very valid by media expert validators with a score of 100% and material experts with a score of 97.90%. The results of the feasibility test through student response questionnaires that capture data related to the feasibility of learning devices in small-scale trials produced an average percentage of 95.31% and 98.92% on a large scale so that it can be said that they are suitable for use in continental food processing courses.

Keywords: croquettes, continental food processing, learning videos

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Era globalisasi yang diwarnai oleh revolusi teknologi komunikasi dan informasi mendorong setiap individu, lembaga dan institusi pendidikan melakukan respon terhadap perubahan.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif agar peserta didik dapat belajar lebih optimal baik secara mandiri maupun pembelajaran di kelas.

Suatu proses pembelajaran, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut saling berkaitan. Upaya untuk meningkatkan pendidikan dalam proses pembelajaran diawali dari kemampuan

seorang guru. Selain penguasaan materi yang baik, guru juga harus memiliki suatu kemampuan untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara tepat agar mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan.

Perkembangan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam hidup sehari-hari. Perkembangan metodologi tersebut telah memasuki berbagai macam sektor, salah satunya dalam sektor pendidikan. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2016). Pendidikan dibutuhkan manusia dari lahir untuk kesejahteraan bangsa, negara dan agama dan pribadi manusia itu sendiri. Maka dari itu pemerintah mengeluarkan peraturan wajib belajar 12 tahun yang terdapat pada peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2008 yang mengatakan wajib belajar adalah program pendidikan minimal yang harus diikuti oleh warga Negara Indonesia atas tanggung jawab pemerintah dan pemerintah daerah. Jika sudah menjalankan 12 tahun wajib belajar, dapat melanjutkan pada jenjang perguruan tinggi.

Perguruan tinggi di Indonesia sudah banyak berkembang, mulai dari Perguruan Tinggi Negeri (PTN) hingga Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Universitas Negeri Makassar (UNM) merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang terletak di kota Makassar, Perguruan Tinggi Negeri berbasis Pendidikan ini memiliki 9 Fakultas dan 86 Program Studi (profesi-unm.com, diakses tanggal 20 Desember 2022). Diantaranya Program Studi yang terdapat di Universitas Negeri Makassar (UNM) adalah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga S1 dan D-IV Tata Boga. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga S1 terdapat 3 konsentrasi yakni Tata Boga, Tata Busana, Tata Rias. Pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga S1 Konsentrasi Tata Boga dan D-IV Tata Boga terdapat salah satu mata kuliah wajib yang harus di tempuh oleh seluruh mahasiswa yaitu mata kuliah Pengolahan Makanan Oriental. Mahasiswa belajar bagaimana mengolah makanan yang berasal dari Eropa, Amerika dan Australia. Salah satu materi yang diajarkan pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental yaitu Kroket. Kroket ini dibuat dengan menggunakan kentang pembuatan Kroket kentang ini perlu dipelajari oleh mahasiswa Tata Boga untuk memudahkan mahasiswa mengolah makanan Kontinental yang berkualitas.

Makanan ringan ini adalah makanan yang bukan merupakan menu utama (makan pagi, makan siang, atau makan malam). Makanan ringan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia, baik masyarakat perkotaan maupun masyarakat pedesaan. Hal ini dikarenakan

harganya relatif murah dan mudah didapatkan. Produk makanan ringan telah banyak dijual di pasaran dengan beragam pilihan rasa dan bentuk. Macam-macam makanan ringan diantaranya donat, stik keju, makaroni, risoles, dan lainnya. Salah satu makanan ringan adalah kroket. Kroket sudah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia, namun tidak jarang beberapa masyarakat tidak mengetahui jenis makanan ringan ini.

Kroket adalah makanan ringan yang terbuat dari kentang yang dihaluskan dan memiliki isian daging dan sayuran Kroket juga memiliki cita rasa gurih, Kroket memiliki daya simpan yang cenderung lebih lama, karena dapat disimpan di freezer.

Oleh karena itu untuk menghasilkan makanan yang berkualitas mahasiswa diharuskan untuk mempelajari keseluruhan.

Solusi untuk pemasalahan di atas yaitu membuat media pembelajaran yang efisien mudah dipahami oleh siswa. Kembali pada teori kerucut melihat dan mendengar 50% dengan pengalaman berbicara dan menulis 70%. Contohnya media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Kroket dengan pengalaman melihat dan mendengar melalui video.

Menurut (Asyar, 2011) bahwa media video dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang realistis. Media video mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis. Media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu), gambar pada video dapat diperbesar dan diperkecil. Media video juga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Menurut hasil penelitian di atas maka peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran video untuk meningkatkan kualitas diri siswa dalam mengolah sebuah produk baru, penelitian yang diambil yaitu "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Kroket Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental"

2. METODE PENELITIAN

Pengembangan video pembelajaran kroket untuk mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses (Mulyatiningsih, 2012). Ada pula pendapat oleh (Sugiyoni, 2018) yang menyatakan bahwa metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan peneliti yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji

Prosedur pengembangan merupakan tahap penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan produk. Berikut ini prosedur model pengembangan yang akan digunakan adalah 4D menurut (Mulyatiningsih, 2012) dengan beberapa langkah – langkah yang di sesuaikan dengan proses pengembangan video pembelajaran kroket. Untuk mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Tahap *Define* (Pendefinisian), tahap design, tahap Develop, Tahap Disseminate.

Uji coba produk Desain ujicoba merupakan tahap dilakukannya evaluasi pengembangan video pembelajaran kroket ubi ungu yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli materi, media, uji coba skala kecil sampai pada uji coba skala besar melalui penilaian angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif, Subjek uji coba yang

dilakukan dalam penelitian terdiri atas beberapa responden. Rincian responden tersebut sebagai berikut: Validator ahli terdiri dari dua validator ahli materi dan dua ahli media. Validator ahli media yaitu. Adapun validator ahli materi yaitu, Subjek untuk uji coba skala kecil berjumlah 5 orang mahasiswa Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Tata Boga. Subjek uji coba skala besar berjumlah 15.

Alat pengumpulan data/instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati (Sugyono, 2016) 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.

No	Aspek Penelitian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Ketepatan isi materi (relevansi silabus)	1	1
		Ketepatan tujuan pembelajaran	2	1
		Kesesuaian dengan karakteristik belajar	3	1
2	Materi	Kejelasan materi	4,5,6	3
		Keruntuan materi	7	1
		Penggunaan bahasa	8	1
		Ketepatan teks/gambar	9,10	2
		Kemudahan untuk dipahami	11	1
3	Manfaat	Dapat digunakan kapan saja	12	1
		Dapat digunakan kapan saja	13	1
		Membantu dalam pembelajaran	14	1
		Mempermudah pemahaman siswa	15	1
		Meningkatkan motivasi belajar	16	1
		Meningkatkan minat belajar	17	1
		Jumlah Item		18

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Penelitian Ahli Materi

Terdapat tiga aspek penilaian apa kisi- kisi instrumen penilaian kelayakan oleh ahli materi yaitu aspek pembelajaran, materi dan manfaat. Aspek media mempunyai 3 indikator yang masing-masing indikator nya berjumlah satu butir soal diantaranya isi media pembelajaran sesuai dengan materi, ketepatan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik belajar. Aspek penilaian materi

mempunyai lima indicator diantaranya kejelasan materi, runtuan materi, penggunaan bahasa, ketepatan teks/ gambar, dan kemudahan untuk dipahami. Aspek manfaat terdapat lima indicator seperti yang sudah disebutkan dalam table.

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
----	-----------------	-----------	----------	--------------

1	Audio	Penggunaan bahasa	1	1
		Penggunaan <i>back sound</i>	2	1
		Kejelasan suara	3,4	2
2	Visual	Kualitas video	5	1
		Keterbacaan teks	6,7,8	3
		Pencahayaan	9	1
		Penggunaan transisi	10	1
		Penyajian video	11	1
		Durasi	12	1
3	Manfaat	Membantu pemahaman dalam pembelajaran	13	1
		Kemudahan pengguna media belajar efektif	14	1
			15	1
		Meningkatkan motivasi	16	1
		Dapat digunakan Kembali	17	1
Jumlah Item				17

Table 3.2 Kisi- Kisi Instrumen Penelitian Ahli Media

Kisi – kisi instrumen penilaian kelayakan oleh ahli media terdapat tiga jenis aspek audio, visual dan manfaat. Aspek penilaian audio mempunyai tiga indikator penilaian diantaranya penggunaan bahasa yang mudah di mengerti oleh peserta didik, back sound atau latar belakang music yang digunakan tidak mengganggu materi dan kejelasan suara. Aspek penilaian visual mempunyai enam indikator penilaian yaitu kualitas video, keterbacaan teks, pencahayaan,

penggunaan transisi, penyajian dan durasi video. Aspek manfaat mempunyai lima indikator penilaian diantaranya membantu pemahaman dalam pembelajaran, kemudahan penggunaan, efektif, dapat meningkatkan motivasi peserta didik, dan dapat di gunakan kembali.

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Media	Kualitas gambar	1	1
		Kualitas suara	2,3	2
		Kualitas warna	4	1
		Bahasa	5	1
		Kejelasan intonasi suara	6	1
		Dapat digunakan kapan saja	7	1
		Dapat digunakan kapan saja	8	1
		Dapat digunakan secara individu/ kelompok	9	1
		Praktis	10	1
		Kemudahan penggunaan	11	1
2	Materi	Kejelasan materi	12,13	2
		Video mudah dipahami	14	1
		Keruntutan materi	15	1
3	Manfaat	Mempermudah belajar	16,17	2
		Menarik	18	1
		Meningkatkan motivasi belajar	19,20	2
Jumlah Item				20

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Peserta Didik

Aspek penilaian pada kisi-kisi instrument penilaian kelayakan oleh peserta didik mempunyai empat aspek diantaranya aspek media, aspek materi, aspek penggunaan, dan aspek manfaat. Aspek media mempunyai lima indikator yaitu kualitas gambar, kualitas suara, kualitas warna, bahasa yang digunakan, dan kejelasan intonasi suara. Aspek materi mempunyai tiga indikator penilaian yaitu kejelasan materi, video mudah dipahami, dan keruntutan materi.

Aspek penggunaan terdapat lima indikator penilaian dan aspek manfaat mempunyai tiga penilaian indikator penilaian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat diketahui melalui lembar angket yang diberikan kepada para ahli. Terdapat kategori tiga responden yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa. Selanjutnya hasil penelitian dianalisis sebagai berikut (Mulyatiningsih, 2012).

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

Table 3.4 Skor Penilaian Kelayakan Video Pemeblajaran

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
85,01% - 100%	Sangat valid
70,01% - 100%	Cukup valid
50,01% - 100%	Kurang valid
01,00% - 100%	Tidak valid

Tabel 3.5 Rentang Persentase dan Kriteria Kevalidan Produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dihasilkan oleh penelitian ini, ditampilkan dengan tahapantahapan penelitian 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Berikut ini adalah penjelasan tentang tahap – tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan video

pembelajaran pembuatan kroket yang dijabarkan sebagai berikut :

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengukur validitas/ kelayakan video dilihat dari aspek materi. Validasi instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian kelayakan penggunaan lembar validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4.1 sebagai berikut:

No	Indikator	Skor	Presentase	Kriteria
1	Aspek petunjuk	4	100%	Sangat Valid
2	Aspek cakupan	4	100%	Sangat Valid
3	Aspek bahasa	4	100%	Sangat Valid
	Rerata Indikator	4	100%	Sangat Valid

Table 3.1 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai media dari aspek visual media, aspek audio media, manfaat video sebagai media pembelajaran. Validasi instrument dilakukan untuk mengetahui

penilaian kelayakan penggunaan lembar validasi oleh ahli media. Hasil validasi instrument lembar validasi ahli media disajikan pada Tabel 3.2 sebagai berikut:

No	Indikator	Skor	Presentase	Kriteria
1	Aspek petunjuk	4	100%	Sangat Valid
2	Aspek cakupan	4	100%	Sangat Valid
3	Aspek bahasa	4	100%	Sangat Valid
	Rerata Indikator	4,00	100%	Sangat Valid

Tabel 3.2 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Lembar respon peserta didik digunakan untuk mengukur respon peserta didik setelah menonton video pembelajaran pembuatan kroket. Validasi instrumen bertujuan untuk mendapatkan

penilaian kelayakan penggunaan angket respon peserta didik. Hasil validasi instrument angket respon peserta didik disajikan pada Tabel 3.3 sebagai berikut:

No	Indikator	Skor	Prsentase	Kriteria
1	Aspek petunjuk	4	100%	Sangat Valid
2	Aspek cakupan	4	100%	Sangat Valid
3	Aspek bahasa	4	100%	Sangat Valid
Rerata indikator		4,00	100%	Sangat Valid

Table 4.3 Hasil Validasi Instrument Angket Respon Peserta Didik

Validasi oleh ahli materi menguji validitas/ kelayakan video dari aspek materi yang meliputi: aspek pembelajaran, aspek materi dan manfaat media

video yang sedang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

No	Indikator	Skor	Presentase	Kriteria
1	Materi kroket disajikan sesuai RPS	4	100%	Sangat Valid
2	Media video sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	100%	Sangat Valid
3	Sesuai dengan krakteristik peserta didik yang aktif dan mandiri	4	100%	Sangat Valid
Rerata indicator		4,00	100%	Sangat Valid

Tabel 3.4 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Rerata	Prsentase	Kriteria
1	Aspek pembelajaran	4,00	100%	Sangat Valid
2	Aspek materi	3,75	93,75%	Sangat Valid
3	Aspek manfaat	4,00	100%	Sangat Valid
Rerata indikator		3,91	97,90%	Sangat Valid

Table 3.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Rerata	persentase	Kriteria
1	Aspek audio	4,00	100%	Sangat Valid
2	Aspek visual	4,00	100%	Sangat valid
3	Aspek manfaat	4,00	100%	Sangat Valid
Rerata indikator		4,00	100%	Sangat Valid

Table 3.5 Hasil Validasi Ahli Media

Uji coba kelompok kecil melibatkan subjek 5 orang mahasiswa konsentrasi tata boga. Uji coba kelompok kecil ini mengevaluasi aspek media, aspek

materi, aspek pengguna dan juga aspek manfaat. Hasil angket respon mahasiswa aspek penggunaan media dalam uji coba kelompok kecil ini dapat dilihat dalam Tabel 3.5 sebagai berikut:

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Kualitas video pembelajaran baik	3,40	85%	Cukup Baik
2	Suara narator dalam video dapat terdengar dengan baik	3,60	90%	Sangat Baik
3	<i>Back sound</i> dalam video tidak mengganggu konsentrasi belajar	3,60	90%	Sangat Baik
4	Pencahayaan dalam tampilan video jelas	3,80	95%	Sangat Baik
5	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami	3,80	95%	Sangat Baik
6	Pengucapan dan intonasi suara narator terdengar dengan baik	4,00	100%	Sangat Baik
Rerata indikator		3,70	95%	Sangat Baik

Tabel 3.5 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Media

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Materi kroket diuraikan secara lengkap	3,60	90%	Sangat Baik
2	Materi kroket dijelaskan dengan demonstrasi yang menarik	3,60	90%	Sangat Baik
3	Materi kroket dalam video dapat dipahami dengan mudah	3,80	95%	Sangat Baik
4	Materi kroket diuraikan secara berurutan	4,00	100%	Sangat Baik
Rerata indikator		3,75	93%	Sangat Baik

Tabel 3.5 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Materi

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Video pembelajaran kroket dapat digunakan kapan saja	4,00	100%	Sangat Baik
2	Video pembelajaran kroket dapat digunakan dimana saja	4,00	100%	Sangat Baik
3		4,00	100%	

	Video pembelajaran kroket dapat digunakan secara individual maupun berkelompok				Sangat Baik
					Sangat Baik
4	Video pembelajaran kroket praktis untuk digunakan	4,00	100%		
5	Media video pembelajaran kroket mudah untuk digunakan	4,00	100%		
	Rerata indikator	4,00	100%		Sangat Baik

Tabel 3.7 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Pengguna

Uji coba kelompok besar merupakan tahapan akhir implementasi produk. Uji coba lapangan dilakukan untuk menguji *prototype* akhir produk yang siap digunakan. Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 15 orang subjek uji yang merupakan mahasiswa konsentrasi tata boga. Data yang diperoleh dari kegiatan uji coba kelompok besar akan menjawab kelayakan media pembelajaran video pembuatan

kroket pada mata kuliah pengolahan makanan kontinental dari segi kepraktisan dan keefektifan dalam penggunaannya. Uji coba kelompok besar mengevaluasi aspek media, aspek materi, aspek pengguna dan aspek manfaat. Hasil angket respon mahasiswa aspek penggunaan media dalam uji coba kelompok besar disajikan dalam Tabel 3.8 sebagai berikut:

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Kualitas video pembelajaran baik	3,87	96%	Sangat Baik
2	Suara narrator dalam video dapat terdengar dengan baik	3,87	96%	Sangat Baik
3	<i>Back sound</i> dalam video tidak menggunakan konsentrasi belajar	3,93	98%	Sangat Baik
4	Pencahayaan dalam tampilan video jelas	4,00	100%	Sangat Baik
5	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami	4,00	100%	Sangat Baik
6	Pengucapan dan intonasi suara narrator terdengar dengan baik	4,00	100%	Sangat Baik
	Rerata indikator	3,94	98,00%	Sangat Baik

Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Penggunaan Media

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Materi kroket diuraikan secara lengkap	3,80	95%	Sangat Baik
2	Materi kroket dijelaskan dengan demonstrasi yang menarik	3,87	96%	Sangat Baik

3	Materi kroket dalam video dapat dipahami dengan mudah	3,93	98%	Sangat Baik
4	Materi kroket diuraikan secara berurutan	3,93	98%	Sangat Baik
Rerata indikator		3,88	97,03%	Sangat Baik

Tabel 3.9 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Besar Aspek Materi

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Video pembelajaran kroket dapat digunakan kapan saja	4,00	100%	Sangat Baik
2	Video pembelajaran kroket dapat digunakan dimana saja	4,00	100%	Sangat Baik
3	Video pembelajaran kroket dapat digunakan secara individual maupun berkelompok	4,00	100%	Sangat Baik
4	Video pembelajaran kroket praktis untuk digunakan	4,00	100%	Sangat Baik
5	Media video pembelajar kroket mudah untuk digunakan	4,00	100%	Sangat Baik
Indikator		4,00	100%	Sangat Baik

Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Besar Aspek Pengguna

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan:

4.1. Tahapan pengembangan media pembelajaran video pembuatan kroket pada mata kuliah pengolahan makanan kontinental di Jurusan PKK FT UNM menggunakan model pengembangan 4D, meliputi: (1) tahapan pendefinisian kondisi analisis awal, analisis karakter peserta didik, analisis materi dan analisis pengembangan media pembelajaran. 2) Tahapan design yaitu merancang dan membuat video pembelajaran, tahap ini terbagi menjadi tiga yakni tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. (3) Tahap *development* merupakan pengembangan video pembelajaran melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Video pembuatan kroket terhadap mahasiswa konsentrasi Tata Boga Jurusan PKK FT UNM melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. (4) tahapan penyebaran produk video pembuatan kroket pada mata kuliah pengolahan makanan kontinental di Jurusan PKK FT UNM.

- 4.2. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa secara keseluruhan video pembuatan kroket yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan memperoleh nilai 97,90% dari ahli materi dan 100% dari hasil validasi ahli media.
- 4.3. Hasil terkait kelayakan video pembelajaran dilakukan dalam dua tahap yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil uji coba skala kecil dengan kriteria sangat baik dan hasil uji coba skala besar dengan kriteria sangat baik

sehingga video pembelajaran pembuatan kroket dapat dikatakan layak digunakan sebagai Perangkat pembelajaran untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan mahasiswa pada mata kuliah pengolahan makanan kontinental di Jurusan PKK FT UNM.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Ayahanda Usman dan Ibunda Marjuni. Serta saudara saya yang telah memberikan support dan motivasi terbesar dalam menempuh pendidikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dra. Ratnawati T.M.Hum selaku pembimbing I dan Ibu Prof. Dr. Syamsidah, M.Pd selaku pembimbing II, Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar, Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar serta civitas akademika Universitas Negeri Makassar yang telah membantu jalannya penelitian ini hingga selesai. Tak lupa pula saya ucapkan terima kasih kepada Seluruh teman seperjuangan PKK Tata Boga angkatan 2019, serta seluruh mahasiswa UNM yang telah menemani hingga akhir.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Asyar, R., 2011. *kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyatiningsih, E., 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nazir, M., 2017. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalian Indonesia.
- Sugiyoni, 2018. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, 2012. *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Adminitrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugyono, 2016. *Penelitian RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S., 2010. *Metodelogi Penelitian..* Jakarta: Bumi Aksara.