

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Kue Dari *Sugar Dough* Untuk Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Produk *Pastry & Bakery*

Development Of Learning Video Media For Making Cakes From Sugar Dough For Xi Grade Students In The Subject Of Pastry & Bakery Products

Dimas Putra Hermawan¹, Andi Hudiah², Haerani^{3*}

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
Dimshermawan05@gmail.com

ABSTRAK - Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk; (1) mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran pembuatan kue dari *sugar dough* untuk siswa kelas XI pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* di SMK Negeri 2 Gowa. (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran pembuatan kue dari *sugar dough*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Gowa. Pengumpulan data melalui metode dokumentasi, observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video pembuatan Sugar Dough melalui tahapan: (1) menganalisis kondisi awal dan kebutuhan pembelajaran; (2) tahapan desain dan membuat media pembelajaran; (3) validasi oleh ahli materi dan ahli media; (4) implementasi produk pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar; (5) tahapan evaluasi dan finalisasi produk. Kualitas media pembelajaran dinyatakan sangat valid oleh validator ahli media dengan nilai 94,86% dan ahli materi dengan nilai 83,03%. Kelayakan video pembelajaran yang diperoleh melalui angket uji coba memperoleh nilai 89,19% pada uji coba skala kecil dan 91,68 pada tahap uji coba skala besar sehingga dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran produk *bakery & pastry*.

Kata Kunci : Produk *Bakery & Pastry*, *Sugar Dough*, Video Pembelajaran

ABSTRACT - This research is research development or *Research and Development* (R&D) which aims to; (1) find out the process of developing learning video media for making cakes from sugar dough for class XI students in the Subject of *Pastry* and *Bakery Products* at SMK Negeri 2 Gowa. (2) find out the feasibility of learning videos on making cakes from sugar dough. The development model used in this study is the ADDIE development model. The subjects of this study were students of class XI at SMK Negeri 2 Gowa. Data collection through the method of documentation, observation, interviews and questionnaires. Data analysis techniques using quantitative descriptive statistical techniques. The results of the research on developing video learning media for making Sugar Dough through the following stages: (1) analyzing the initial conditions and learning needs; (2) design stages and create learning media; (3) validation by material experts and media experts; (4) product implementation in small group trials and large group trials; (5) product evaluation and finalization stages. The quality of learning media was stated to be very valid by media expert validators with a score of 94.86% and material experts with a score of 83.03%. The feasibility of learning videos obtained through a trial questionnaire obtained a score of 89.19% in the small-scale trial and 91.68 in the large-scale trial stage so that it can be said to be effective for use in the subject of *bakery & pastry products*.

Keywords: *Bakery & Pastry Products*, *Sugar Dough*, *Learning Videos*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal utama dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga dibutuhkan pendidikan yang berkualitas untuk mewujudkan hal tersebut. Pendidikan adalah suatu proses yang dimulai sejak anak lahir yang berkaitan dengan diri sendiri dan interaksi lingkungan baik secara formal maupun non formal. Tujuan yang tertuang dalam pendidikan tersebut menuntut pendidik untuk berusaha memberikan pemahaman kepada peserta didik sehingga meningkatkan prestasi belajar.

Peningkatan prestasi belajar yang diinginkan erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Sedangkan proses pembelajaran didefinisikan sebagai suatu perpaduan yang terusun rapi meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Wati, 2016). Namun sering kali proses komunikasi dalam pembelajaran menemui hambatan mana kala materi yang ingin disampaikan oleh pengajar (guru) tidak ditangkap dengan baik oleh pembelajar (siswa) sehingga menghasilkan persepsi yang berbeda. hal tersebut disebabkan karena penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat yaitu hanya dengan menggunakan metode ceramah tanpa didukung dengan bahan ajar yang lain sehingga membuat peserta didik kurang adanya budaya mandiri dan hanya mengandalkan penyampaian materi didalam kelas. Tentu hal ini tidak diinginkan karena bertolak belakang dengan tujuan pendidikan yaitu memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran bagi diri siswa (Suryani, 2018). Berdasarkan pengertian tersebut maka media diharapkan dapat mempermudah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar tercapai tujuan pendidikan.

SMK Negeri 2 Gowa adalah salah satu sekolah kejuruan yang terdapat di kabupaten Gowa, tepatnya

terletak di Jalan Masjid Raya no. 46 Sungguminasa, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa. Sesuai dengan kurikulum merdeka yang digunakan, SMK Negeri 2 Gowa memiliki 8 program keahlian yaitu Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Program Keahlian Multimedia, Program Keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, Program Keahlian Tata Busana, Program Keahlian Tata Boga, Program Keahlian Seni Musik Populer, Program Keahlian Seni Tari, dan Program Keahlian Seni Karawitan.

Program keahlian Tata Boga adalah program keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik di bidang pengolahan, penyajian dan pelayanan makanan dan minuman. Pengertian Tata Boga sendiri adalah seni mengolah makanan yang meliputi seluruh ruang lingkup makanan, mulai dari tahap persiapan, pengolahan sampai tahapan menghadirkan makanan, baik itu yang bersifat makanan tradisional ataupun internasional (Bartono, 2010).

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa Program keahlian tata boga yaitu Produk Pastry dan Bakery. Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* terdiri dari pembelajaran teori dan praktek. Siswa diberi pembelajaran teori yang bertujuan untuk memberikan pemahaman untuk bekal dalam pembelajaran praktek, dalam mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembuatan produk kue, kue kering, roti dan komponen yang terdapat dalam penyajian produk *pastry* dan *bakery*. Salah satu standar Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* adalah "Membuat Kue dari *Sugar Dough*". Pada standar kompetensi ini, siswa diharapkan mampu membuat dan menyajikan kue dari *sugar dough*. *Sugar dough* merupakan adonan manis yang dibuat untuk pembuatan kue kering, alas kue dan kulit pie. Materi *sugar dough* sangat penting untuk dikuasai oleh siswa karena merupakan dasar dalam pembuatan berbagai kue kering dan juga kulit pie.

Pengamatan penulis pada saat observasi di SMK Negeri 2 Gowa dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan hanya berbantuan modul cetak sehingga kurang menarik. Selain itu kegiatan pembelajaran tidak memanfaatkan media video dan internet, dimana tidak sesuai dengan perkembangan pendidikan era Revolusi Industri 4.0. Hal ini menyebabkan penyampaian materi ajar menjadi kurang bervariasi sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengembangan

atau pembaharuan perlu dilakukan karena dengan adanya inovasi dan variasi dalam pembelajaran diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih jelas, variatif, efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, penyampaian materi pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat kue dari *Sugar dough* tidak berbasis era digital. Penyampaian materi tidak menggabungkan media yang berunsur gambar, tulisan dan audio. Padahal materi pembuatan kue dari *Sugar dough* membutuhkan gambar contoh yang tepat dan jelas. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kurangnya proses pemahaman siswa mengenai isi materi pembelajaran. Salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kompetensi Dasar Membuat kue dari *Sugar dough* ialah media video pembelajaran. Media video pembelajaran ini mempunyai fungsi: 01) fungsi fiksatif yang berkaitan dengan kemampuan media menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, 2) fungsi manipulatif yang berkaitan dengan kemampuan media yang dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan (Agustiningsih, 2015). Menurut fungsi tersebut, maka media video pembelajaran mampu menampilkan langkah demi langkah metode pembuatan kue dari *Sugar dough*, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kompetensi Dasar Membuat kue dari *Sugar dough* di SMK Negeri 2 Gowa yang dirumuskan dalam bentuk penulisan

skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Kue dari *Sugar Dough* Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Produk *Pastry & Bakery* Di SMK Negeri 2 Gowa”.

2. METODE PENELITIAN

pendidikan Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R & D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk. penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk (Ghufron, 2007) *Development* adalah model ADDIE yang berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Rancangan atau *storyboard* dikembangkan menjadi video pembelajaran, yaitu melalui proses *shooting*/ pengambilan gambar, proses *dubbing*/ merekam suara, proses *editing* sampai dengan proses akhir *rendering* menjadi video dalam bentuk MPEG layer-4 audio (MP4). Tahap selanjutnya adalah validasi produk, dalam hal ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Jenis data Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala bertingkat (*Rating Scale*) untuk memperoleh data yang dibutuhkan. *Rating scale* (skala bertingkat) adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala (Suharsimi, 2013)

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

Tabel 1: Skor Penilaian Angket Video Pembelajaran

Selanjutnya, setelah diketahui jumlah skor dari responden, maka dapat dihitung skor rata-rata atau peringkat nilai akhir, untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut (Suharsimi, 2013).

$$Persentase = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil presentase kemudian diubah kembali menjadi bentuk kualitatif untuk menentukan kategori kelayakan video pembelajaran

No	Skor dalam Persen	Kategori Kelayakan
1.	0%-25%	Tidak layak
2.	>25%-50%	Kurang layak
3.	>50%-75%	Layak
4.	>75%-100%	Sangat Layak

Tabel 2: Kategori Kelayakan Angket Video Pembelajaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa video pembelajaran pada materi pembuatan kue dari *sugar dough* untuk peserta didik SMK kelas XI. Berikut ini adalah penjelasan tentang tahap-tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan video pembelajaran pembuatan kue dari *sugar dough*:

3.1 Analysis

Aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah sebagai berikut:

3.1.1 Analisis Awal

Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi dalam pembelajaran dikelas XI SMK Negeri 2 Gowa pada saat mata pelajaran produk *pastry & bakery* dan wawancara terhadap siswa di kelas XI SMK Negeri 2 Gowa dan Guru pengampu mata pelajaran *Produk Pastry & Bakery*

3.1.2 Analisis kebutuhan

Wawancara Terhadap Guru Tahap wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Produk *Pastry&Bakery*. Proses wawancara ini bertujuan mencari hal-hal yang berkenaan tentang kebutuhan media pembelajaran yang bisa digunakan disekolah nantinya. Informasi yang didapatkan dari wawancara adalah saat ini SMK Negeri 2 Gowa menggunakan kurikulum 2013 Analisis materi

Harapan hasil pembelajaran pada setiap kompetensi dasar yang dilaksanakan adalah siswa dapat memahami pengertian, bahan, fungsi bahan, langkah kerja dan mempunyai gambaran mengenai praktik membuat produk *pastry & bakery* yang akan dilakukan agar praktik berjalan lancar dan menghasilkan produk yang sesuai dengan karakteristik yang diinginkan (Sugiyono, 2010)

3.2 Design

Design atau perancangan merupakan tahap penyusunan desain media pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahap ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:

menyusun *storyboard* video pembelajaran, membuat *script* atau naskah, dan produksi video pembelajaran.

Pada tahap ini *story board* dibuat secara tertulis. *Story board* berisi garis besar tampilan yang akan dibuat pada video pembelajaran yang meliputi visual, narasi dan musik.

Pada saat membuat *story board* diikuti dengan penulisan *script*. *Script* berisi penjabaran lebih rinci rencana produksi video. *Script* berisi *scene*, *shoot type*, visual, narasi dan tulisan keterangan yang akan ditambahkan kedalam video. Halaman sampel

3.2.1 Membuat Story Borden

Pada saat membuat *story board* diikuti dengan penulisan *script*. *Script* berisi penjabaran lebih rinci rencana produksi video. *Script* berisi *scene*, *shoot type*, visual, narasi dan tulisan keterangan yang akan ditambahkan kedalam video. *Script* dibuat berdasarkan silabus, sehingga video yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan.

3.2.3 Produk Video Pembelajaran

Proses pertama yaitu pengambilan video atau *shooting*. Produksi video dilakukan bertempat di ruang tengah rumah saudara Fadillah yang di *setting* seperti dapur dan disediakan peralatan yang dibutuhkan. Video diambil sesuai dengan *script* yang sudah ditulis dan disesuaikan dengan kebutuhan agar mampu menghasilkan video pembelajaran yang baik.

3.3 Development

Video pembelajaran yang telah dibuat pada tahap perancangan selanjutnya akan dikembangkan melalui proses validasi ahli (*expert appraisal*). Berikut ini beberapa penjelasan lebih rinci tentang proses-proses yang dilakukan pada tahap *development*.

3.3.1 Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menguji validitas/ kelayakan video dilihat 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		Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
2	Kejelasan uraian materi	4	3	87,5%	Sangat Valid
3	Kedalaman materi	4	2	75%	Valid
4	Kelengkapan materi	4	3	87,5%	Sangat Valid
5	Keruntutan penyajian materi	4	2	75%	Valid
6	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	4	3	87,5%	Sangat Valid
7	Ketepatan gambar yang ditampilkan untuk memperjelas materi	4	2	75%	Valid
8	Ketepatan video yang diberikan untuk memperjelas materi	4	2	75%	Valid
9	Ketepatan penggunaan ejaan dan istilah	4	2	75%	Valid
10	Penggunaan bahasa dalam sajian materi	4	3	87,5%	Sangat Valid
Rerata indikator				82,5%	Sangat Valid

Tabel 3 : Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi

Hasil validasi ahli materi terhadap video pembelajaran pembuatan kue dari sugar dough pada mata pe;ajaran produk pastry &

bakery berdasarkan aspek materi pada Tabel 4.7 menunjukkan persentase 82,5% dengan kriteria sangat valid.

3.3.2 Validasi Ahli Media Hasil Validasi Ahli media penelitian disajikan pada tabel berikut.

No	Indikator	Skor		Persentase	Kriteria
1	Suara <i>narrator</i> terdengar dengan jelas	4	4	100%	Sangat Valid
2	Suara <i>narrator</i> memiliki artikulasi yang jelas	4	4	100%	Sangat Valid
3	Program video memiliki penuturan yang informatif	4	4	100%	Sangat Valid
4	Penggunaan kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	4	4	100%	Sangat Valid
5	Narasi yang disajikan memiliki intonasi yang jelas	4	4	100%	Sangat Valid

6	Suara music pengiring (<i>back sound</i>) dan suara <i>narrator</i> seimbang	4	4	100%	Sangat Valid
Rerata indicator				100%	Sangat Valid

Tabel 4: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Suara

Hasil validasi ahli media terhadap video pembelajaran pembuatan kue dari *sugar dough* berdasarkan aspek

3.4 Implementation

Tahap implementasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan video yang dikembangkan jika digunakan dalam pembelajaran. Media dan instrumen penilaian yang telah direvisi

sesuai saran validator ahli yang di sajikan pada tahapan *development* kemudian digunakan dalam proses uji coba terhadap siswa

suara pada Tabel 2 menunjukkan persentase 100% dengan kriteria sangat valid. musik pada Tabel 4.12 menunjukkan persentase 100% dengan kriteria sangat valid.

Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria	Indikator	Rerata
Video pembelajaran menampilkan materi sesuai dengan kompetensi dasar	4,00	100%	Sangat Baik	Video pembelajaran menampilkan materi sesuai dengan kompetensi dasar	4,00
Video pembelajaran menjelaskan pengertian <i>sugar dough</i> secara jelas	3,60	90%	Sangat Baik	Video pembelajaran menjelaskan pengertian <i>sugar dough</i> secara jelas	3,60
Video pembelajaran menampilkan bahan dengan lengkap	3,20	80%	Sangat Baik	Video pembelajaran menampilkan bahan dengan lengkap	3,20
Video pembelajaran menampilkan alat dengan lengkap	3,40	85%	Sangat Baik	Video pembelajaran menampilkan alat dengan lengkap	3,40
Video pembelajaran menampilkan Langkah-langkah pembuatan <i>sugar dough</i> secara runtut	3,80	95%	Sangat Baik	Video pembelajaran menampilkan Langkah-langkah pembuatan <i>sugar dough</i> secara runtut	3,80
Video pembelajaran menampilkan kriteria hasil produk <i>sugar dough</i> yang baik	3,80	85%	Sangat Baik	Video pembelajaran menampilkan kriteria hasil produk <i>sugar dough</i> yang baik	3,80

Tabel 5 : Hasil Rekapitulasi Anket Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kelengkapan Materi

Rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil pada aspek kelengkapan materi yang ditunjukkan pada Tabel 4.21 evaluasi respon mahasiswa untuk aspek

kelengkapan materi dengan rerata 3,69 dengan presentase 83% berada dalam kategori sangat baik.

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Video pembelajaran menampilkan materi sesuai kompetensi dasar	3,65	91,25%	Sangat Baik
2	Video pembelajaran menjelaskan pengertian <i>sugar dough</i> dengan jelas	3,90	97,50%	Sangat Baik
3	Video pembelajaran menampilkan bahan dengan lengkap	3,95	98,75%	Sangat Baik
4	Video pembelajaran menampilkan alat dengan lengkap	3,45	86,25%	Sangat Baik
5	Video pembelajaran menampilkan Langkah-langkah pembuatan <i>sugar dough</i> secara runtut	3,85	96,25%	Sangat Baik
6	Video pembelajaran menjelaskan kriteria hasil produk <i>sugar dough</i> yang baik	3,70	92,50%	Sangat Baik
7	Urutan penyampaian materi pelajaran disampaikan secara logis dan runtut	3,95	98,75%	Sangat Baik
8	Materi disampaikan secara urut mulai dari persiapan bahan, alat, proses pembuat dan hasil produk pembuatan <i>sugar dough</i>	3,85	96,25%	Sangat Baik
9	Uraian materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik	3,80	95%	Sangat Baik
Rerata indikator		3,78	82,25%	Sangat Baik

Tabel 6 : Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kelengkapan Materi

Rekapitulasi hasil uji coba kelompok besar pada aspek media yang ditunjukkan pada Tabel 4.25 evaluasi respon mahasiswa untuk aspek kelengkapan materi dengan rerata 3,78 dengan presentase 82,25% berada dalam kategori sangat baik.

3.4 Evaluation

Tahap evaluasi berupa finalisasi produk video pembelajaran pembuatan kue dari *sugar dough* dengan mengolah dan menyimpulkan data pada uji coba lapangan yaitu dengan melakukan perbaikan tahap akhir terhadap produk yang dikembangkan melalui saran-saran pada tahapan uji coba lapangan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengungkapkan kualitas produk sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah produk *pastry & bakery* di SMK Negeri 2 Gowa.

4. KESIMPULAN

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

- 4.1 Tahapan pengembangan media pembelajaran video pembuatan kue dari *sugar dough* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* di SMK Negeri 2 Gowa menggunakan model pengembangan ADDIE, meliputi: (1) tahapan analisis awal dan analisis kebutuhan. (2) Tahapan desain yaitu merancang dan membuat video pembelajaran (3) Tahap *development* merupakan pengembangan video pembelajaran melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. (4) Tahapan implementasi video pembuatan kue dari *sugar dough* terhadap siswa kelas XI SMK Negeri 2 Gowa melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. (5) tahapan evaluasi dan

finalisasi produk video pembuatan kue dari *sugar dough* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* di SMK Negeri 2 Gowa.

- 4.2 Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa secara keseluruhan video pembuatan kue dari *sugar dough* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan memperoleh nilai 83,03% dari ahli materi dan 94,86% dari hasil validasi ahli media. Tahap uji coba dilakukan dalam dua tahap yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil uji coba skala kecil memperoleh nilai 89,19% dengan kriteria sangat baik dan hasil uji coba skala besar mendapatkan nilai 91,68% dengan kriteria sangat baik sehingga media pembelajaran video pembuatan kue dari *sugar dough* untuk siswa kelas XI pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan siswa kelas XI pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* di SMK Negeri 2 Gowa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibunda Herlinawati dan Ayahanda Muhammadong 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 Dr.A Hudiah, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Haerani S.Pd.,M.Kes., selaku pembimbing II. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, Bapak Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Yahya, M.Kes., M.Eng., IPU., ASEAN Eng. selaku 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 kelas 04 PKK Tata Boga angkatan 2019.serta seluruh mahasiswa UNM yang telah menemani hingga akhir.

6. REFERENSI

Agustiningsih, 2015. Video Sebagai alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah. *Jurnal PGSD Universitas Jember*, pp. 55-68.

Bartono, 2010. *Tata Boga Industri*. Yogyakarta: ANDI.

Ghufron, A., 2007. *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, A., 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Suryani, N., 2018. *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya .

Wati, E. R., 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.