

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KLIP
PEMBUATAN SAUS DASAR KONTINENTAL (*MOTHER
SAUCE*) DALAM MATA KULIAH PENGOLAHAN MAKANAN
KONTINENTAL**



**ASIA AL CAHYANI ADNAN
5515133989**

**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KLIP
PEMBUATAN SAUS DASAR KONTINENTAL (*MOTHER SAUCE*)
DALAM MATA KULIAH PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL**

**ASIA AL CAHYANI ADNAN
Pembimbing : Rina Febriana dan Mariani**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce*, sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Bergman and Moore yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Produksi, 5) Penggabungan dan 6) Validasi. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli media dan satu dosen ahli materi, kemudian dilakukan uji coba berupa evaluasi kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ angkatan 2015 dengan 3 tahap uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran video klip dinyatakan melalui pengujian para ahli dan pendapat mahasiswa. Persentase yang dicapai oleh ahli media sebesar 88% dan 90% dapat diartikan bahwa media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* memiliki kualitas sangat baik. Persentase yang dicapai oleh ahli materi adalah 98% dapat diartikan bahwa materi pembuatan *mother sauce* memiliki kualitas yang sangat baik. Persentase pada uji coba perorangan sebesar 86% berarti kualitas media pembelajaran sangat baik, persentase uji coba kelompok kecil sebesar 86,3% yang berarti kualitas media pembelajaran sangat baik dan persentase uji coba lapangan sebesar 95,2% berarti kualitas media pembelajaran sangat baik. Hasil persentase ahli dan mahasiswa menunjukkan bahwa media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* memiliki kualitas sangat baik, sehingga media pembelajaran ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah pengolahan Makanan Kontinental.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Video Klip, *Mother sauce*

THE DEVELOPMENT OF MOTHER SAUCE VIDEO CLIP LEARNING MEDIA IN CONTINENTAL FOOD SUBJECT

ASIA AL CAHYANI ADNAN



Advisors: Rina Febriana and Mariani

ABSTRACT


This study aims to develop a learning media video clip of Mother Sauce, as a learning media in Continental Food subject. The type of this research is Research and Development (R&D) with Bergman and Moore development model consist of 6 steps, that is 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Production, 5) Combining and 6) Validation. Validation was done by two lecturers of media expert and one lecturer of material expert, then conducted a trial in the form of evaluation to the culinary student of the State University of Jakarta for the 2015 generation with 3 stages of trial that is individual test, small group trial, field trial. The results showed that the quality of learning media of video clip products expressed through the testing of experts and student opinions. Percentage that is achieved by media experts is 88% and 90% it can be interpreted that the learning media of mother sauce video clips production has very good quality. Percentage that is achieved by material experts is 98% can be interpreted that the material of mother sauce video clips production has a very good quality. Percentage on individual test is 86% means the quality of learning media is very good, the percentage of small group trial is 86,3% it means the quality of learning media is very good and the percentage of field trial is 95,2%. The result of the percentage of experts and students shows that the learning media of mother sauce video clips production has very good quality, so this learning media deserve to be used as a learning media in Continental Food subject.

Key Word: Learning Media, Video Clip, Mother Sauce

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN/JABATAN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Rina Febriana, M.Pd. Dosen Pembimbing Materi		9/1 2018
Dra. Mariani, M.Si. Dosen Pembimbing Metodologi		9/1 2018

PENGESAHAN PANITIA SKRIPSI

NAMA DOSEN/JABATAN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Sachriani, M.Kes Ketua Penguji		15/1 2018
Dr. Guspri Devi Artanti, M.Si. Anggota Penguji		9/1 2018
Annis Kandriasari, S.Pd., M.Pd. Anggota Penguji		9/1 2018

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi sesuai norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 15 Januari 2018

Yang membuat pernyataan



Asia Al Cahyani Adnan

5515133989

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar Kontinental (*Mother sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental” dengan baik. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Rusilanti, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Ir. Ridawati, M.Si selaku Pembimbing Akademik Pendidikan Tata Boga Angkatan 2013.
3. Dr. Rina Febriana, M.Pd. dan Dra. Mariani, M.Si. selaku Dosen pembimbing Skripsi.
4. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Tata Boga yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya selama masa perkuliahan.
5. Laboran dan Staf Tata Usaha Program Studi Tata Boga atas segala bantuannya.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga saya tercinta yang selalu memberi masukan dan nasihat, orang tua saya Bapak Moh. Hasyim Adnan dan Ibu Endah Zulkarnaen yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan kasih sayangnya. Serta kepada kakak saya Akasa Ashiddiqi Adnan, adik saya Adjie Akbar Adnan dan Anisa Aulia Adnan

Selain itu, penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Sahabat-sahabat saya Mirna, Anisa, Dila, Fiendra, Erna, Indah dan Nikky yang selalu mendukung, memberikan semangat, mendoakan dan menemani saya selama masa kuliah sampai penyusunan skripsi ini.

Tidak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Yeni Ismayani, Bapak Sandi dan *all crew Ph Food Stylist* yang telah banyak mendukung dan membantu saya dalam membuat video pembelajaran. Terima kasih juga kepada seluruh teman-teman Pendidikan Tata Boga angkatan 2013 yang telah memberikan bantuan, semangat dan doa selama ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, untuk itu mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan baik isi maupun tulisan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, Januari 2018
Asia Al Cahyani Adnan

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk	7
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan	8
2.3 Kerangka Teoritik	9
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.3.2 Peran dan Fungsi Media Pembelajaran	13
2.3.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran	17
2.3.4 Pengembangan Media Pembelajaran	23
2.3.5 Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip	27
2.3.6 Model Desain Pembelajaran	36
2.3.7 Saus Dasar Kontinental (<i>Mother sauce</i>)	48
2.4 Rancangan Produk	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	57
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	57
3.2 Metode Pengembangan Produk	57
3.2.1 Tujuan Pengembangan	57
3.2.2 Metode Pengembangan	57
3.2.3 Sasaran Produk	58
3.2.4 Instrumen	58
3.3 Prosedur Pengembangan	62
3.3.1 Tahap Analisis	63
3.3.2 Tahap Desain	63
3.3.3 Tahap Pengembangan	64

3.3.4 Tahap Produksi	64
3.3.5 Tahap Penggabungan	65
3.3.6 Tahap Validasi	65
3.4 Teknik Pengumpulan Data	67
3.5 Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Hasil Penelitian	69
4.1.1 Lokasi Penelitian	69
4.1.2 Proses Pengembangan Produk	69
4.2 Kelayakan Produk (Teoritik Dan Empiris)	79
4.3 Pembahasan	93
4.3.1 Faktor Pendukung	93
4.3.2 Faktor Hambatan	93
4.3.3 Kelebihan Produk	94
4.3.4 Kelemahan Produk	94
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	95
5.1 KESIMPULAN	95
5.2 IMPLIKASI	96
5.3 SARAN	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Sauce Dasar Kontinental	49
Tabel 3.1 Skala Penilaian untuk Ahli	59
Tabel 3.2 Aspek yang Dinilai Ahli Materi	59
Tabel 3.3 Aspek yang Dinilai Ahli Media	60
Tabel 3.4 Skala Penilaian untuk Tahap Evaluasi Terhadap Mahasiswa	60
Tabel 3.5 Aspek pada Uji Coba Perseorangan	61
Tabel 3.6 Aspek pada Uji Coba Kelompok Kecil	61
Tabel 3.7 Aspek pada Uji Coba Lapangan	62
Tabel 3.8 Kriteria Penskoran Kelayakan Produk	67
Tabel 3.9 Pedoman Kriteria Penilaian Kelayakan Media	68
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Media Pertama	81
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Media Kedua	82
Tabel 4.3 Klasifikasi Kualitas Ali Media	83
Tabel 4.4 Kesimpulan dan Saran Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media	83
Tabel 4.5 Uji Coba Ahli Materi	84
Tabel 4.6 Klasifikasi Kualitas Ahli Materi	85
Tabel 4.7 Kesimpulan dan Saran Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi	86
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>)	87
Tabel 4.9 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Peroangan	87
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	89
Tabel 4.11 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	89
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>)	91
Tabel 4.13 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>)	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Dale	22
Gambar 2.2	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	24
Gambar 2.3	Langkah-langkah Produksi Media <i>Audiovisual</i>	30
Gambar 2.4	Model Hannafin & Peck	38
Gambar 2.5	Langkah-langkah Model DDD-E	39
Gambar 2.6	Model Bergman dan Moore	40
Gambar 2.7	Tahap Pengembangan Model Dick & Carey	45
Gambar 2.8	Tahapan ADDIE Model	46
Gambar 2.9	Model Isman	47
Gambar 2.10	Bechamel sauce	49
Gambar 2.11	Veloute Sauce	50
Gambar 2.12	Demi-glace Sauce	51
Gambar 2.13	Tomato Sauce	52
Gambar 2.14	Hollandaise Sauce	52
Gambar 2.15	Bearnaise Sauce	53
Gambar 2.16	Mayonnaise Sauce	53
Gambar 2.17	Vinaigrette Sauce	54
Gambar 2.18	Bagan Rancangan Produk	55
Gambar 3. 1	Tahapan Bergman dan Moore (I Made Tegeh, dkk : 2014)	62
Gambar 4.1	Desain Umum pada Desain Pembuatan Video Klip Mother Sauce	74
Gambar 4.2	Desain Rinci pada Desain Pembuatan Mother Sauce	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Garis-garis Besar Isi Media (GBIM)	100
Lampiran 2	Jabaran Materi (JM)	104
Lampiran 3	Naskah Video Pembuatan <i>Mother Sauce</i>	118
Lampiran 4	<i>Storyboard</i>	131
Lampiran 5	Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran (Ahli Materi)	140
Lampiran 6	Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran (Ahli Media)	142
Lampiran 7	Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran (<i>One to One/Perseorangan</i>)	145
Lampiran 8	Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran (<i>Small Group/Terbatas</i>)	147
Lampiran 9	Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran (<i>Field evaluation/Lapangan</i>)	149
Lampiran 10	RPS	151
Lampiran 11	Silabus	156
Lampiran 12	Hasil Uji Coba Ahli Materi dan Media	159
Lampiran 13	Dokumentasi	168

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia saat ini sudah memasuki pada masa modern yang ditandai dengan berkembangnya bidang ilmu pengetahuan, politik dan teknologi. Hal ini terjadi karena semakin ketatnya persaingan di berbagai bidang, terutama pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena ini menjadi alasan pemerintah mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas SDM serta kesejahteraan masyarakat di Indonesia, sehingga tidak ada masyarakat terlantar, pengangguran, tidak berpendidikan dan lain sebagainya. Pendidikan dibutuhkan manusia dari lahir untuk kesejahteraan bangsa, negara, agama dan pribadi manusia itu sendiri. Maka dari itu pemerintah mengeluarkan peraturan wajib belajar 12 tahun yang terdapat pada Peraturan Pemerintah 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 Jakarta merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang terdapat di pusat Ibu Kota Jakarta, Perguruan Tinggi Negeri berbasis pendidikan ini memiliki 7 Fakultas dan 55 Program Studi (unjka.com, diakses tanggal 14 Juni 2017). Diantaranya Program Studi yang terdapat di Universitas Negeri Jakarta adalah Pendidikan Tata

Boga dan D-III Tata Boga. Pada Program Studi Pendidikan Tata Boga dan D-III Tata Boga terdapat salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa yaitu mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental (PMK). Mahasiswa belajar bagaimana mengolah makanan yang berasal dari Eropa, Amerika dan Australia.

Salah satu materi yang diajarkan pada mata kuliah PMK yaitu Saus Dasar Kontinental atau biasa disebut *Mother Sauce* dan turunannya. *Mother Sauce* ini memiliki 5 jenis saus yaitu *white sauce*, *brown sauce*, *tomato sauce*, *butter sauce* dan *oil sauce*. Kelima jenis *Mother Sauce* dan turunannya perlu dipelajari oleh mahasiswa Tata Boga untuk memudahkan mahasiswa mengolah makanan kontinental yang berkualitas.

Pembelajaran teori *Mother Sauce* kepada mahasiswa Tata Boga Universitas Negeri Jakarta dilaksanakan di dalam kelas dengan fasilitas ruangan 8x10 meter dan ber-AC, papan tulis putih, kursi untuk mahasiswa dan dosen, meja dosen, LCD ukuran 70", sambungan listrik dan pencahayaan yang baik. Teori *Mother Sauce* yang disampaikan yaitu pengertian saus, fungsi saus, bahan pengental yang digunakan dalam pembuatan saus dan terakhir pengelompokan saus dan turunannya. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa *handout* dan metode pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab. Pembahasan tentang *Sauce* bersamaan dengan *Stock* dan *Soup* pada pertemuan ke-4 dengan alokasi waktu kegiatan selama 150 menit (Dahlia dan Artanti, 2012).

Praktikum *Mother Sauce* dilakukan di dapur Tata Boga UNJ dengan fasilitas meja kerja, meja penyajian, tungku kompor, peralatan pengolahan, peralatan penyajian dan penerangan yang baik. Jenis *Mother Sauce* yang dipraktikkan yaitu

Saus dasar putih (*Bechamel* dan *Veloute*) dan saus dasar minyak (*Mayonnaise*), untuk jenis saus lainnya langsung diaplikasikan pada masakan kontinental yang berbeda-beda. Setelah praktikum selesai dilakukan, mahasiswa berkumpul pada meja saji untuk evaluasi dari setiap masakan yang sudah dibuat. Alokasi waktu kegiatan praktikum yang diberikan kepada mahasiswa yaitu 300 menit untuk satu kali pertemuan (Dahlia, wawancara, 10 April, 2017).

Dijelaskan dalam Kerucut Pengalaman Dale (Asyhar, 2011) hasil belajar seseorang dari pengalaman membaca sebanyak 10%, pengalaman mendengar 20%, pengalaman melihat 30%, pengalaman melihat dan mendengar 50%, pengalaman berbicara dan menulis 70% dan pengalaman langsung sebanyak 90%. Menurut Dale, penggunaan media *real object* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mempraktikkan pengolahan *Mother Sauce* atau mengaplikasikan langsung *Mother Sauce* ke dalam makanan kontinental dapat dikategorikan sebagai pengalaman langsung dan metode seperti ini merupakan metode yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun tidak semua jenis *Mother Sauce* dapat dipraktikkan oleh mahasiswa, karena mahasiswa lebih difokuskan untuk mengaplikasikannya langsung ke dalam makanan kontinental dan waktu untuk mempraktikkan setiap jenis saus terbatas. Perlu diingat bahwa *Mother Sauce* merupakan dasar untuk mengolah makanan kontinental, oleh karena itu untuk menghasilkan makanan yang berkualitas mahasiswa diharuskan untuk mempelajari keseluruhannya.

Solusi untuk permasalahan di atas yaitu membuat media pembelajaran yang efisien secara waktu dan penyampaian, namun mudah dipahami dan diserap oleh mahasiswa. Kembali pada teori Kerucut Pengalaman Dale, pengalaman melihat dan

mendengar 50% dengan pengalaman berbicara dan menulis 70%. Contoh media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran *Mother Sauce* dengan pengalaman melihat dan mendengar yaitu video klip, media pembelajaran dengan pengalaman berbicara dan menulis yaitu alat dan bahan yang sesungguhnya dengan model pembelajaran demonstrasi.

Media pembelajaran video klip dengan alat dan bahan sesungguhnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun jika dilihat dari efisiensinya maka media pembelajaran video klip lebih efisien penggunaannya dari pada demonstrasi dengan alat dan bahan yang sesungguhnya.

Menurut Asyhar (2011:74) mengatakan 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 analisis di atas maka peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran video klip untuk meningkatkan kualitas diri mahasiswa dalam mengolah makanan kontinental, penelitian yang diambil yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar Kontinental (*Mother sauce*) pada matakuliah Pengolahan Makanan Kontinental”. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan penelitian efektifitas media pembelajaran video klip pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*) pada mahasiswa Tata Boga.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Apakah media pembelajaran bergambar tepat digunakan pada pembelajaran saus dasar kontinental (*mother sauce*)?
2. Apakah kendala dalam membuat media pembelajaran bergambar membuat saus dasar kontinental (*mother sauce*)?
3. Apakah kelebihan media pembelajaran video klip pada pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*)?
4. Persiapan apakah yang harus dilakukan dalam membuat media pembelajaran video klip saus dasar kontinental (*mother sauce*)?
5. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pada pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*)?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*) dalam mata kuliah pengolahan makanan kontinental.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang ingin diteliti adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*) dalam mata kuliah pengolahan makanan kontinental?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video klip pembuatan saus dasar kontinental (*Mother sauce*) dalam mata kuliah pengolahan makanan kontinental, sehingga dapat digunakan untuk kegiatan belajar mahasiswa tata boga.

1.6 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar Kontinental (*Mother sauce*) pada Matakuliah Pengolahan Makanan Kontinental” ini dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk

1. Memotivasi mahasiswa Tata Boga agar lebih giat dalam mempelajari teori-teori pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental.
2. Menyediakan fasilitas yang dapat membantu mahasiswa pada matakuliah Pengolahan Makanan Kontinental.
3. Media pembelajaran pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental sehingga tercapailah tujuan belajar mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pengembangan Produk

Akhir-akhir ini telah berkembang penelitian-penelitian yang arahnya adalah untuk menghasilkan sesuatu produk tertentu, mengkaji sesuatu dengan mengikuti alur berjalannya periode waktu, mempelajari suatu proses terjadinya atau berlangsungnya suatu peristiwa, keadaan dan objek tertentu. Penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain dan proses seperti ini diidentifikasi sebagai suatu penelitian pengembangan atau *research & development* (R&D) (Setyosari, 2013:221).

Pada proses pengembangan suatu produk menggunakan penelitian R&D memiliki beberapa proses diantaranya yaitu (Tegeh, 2014):

1. Penelitian dan pengumpulan data. Pada tahap ini ada 2 hal yang harus dilakukan yaitu studi literature dan studi lapangan.
2. Perencanaan. Perencanaan mencakup tujuan penggunaan produk, siapa pengguna produk tersebut dan deskripsi komponen produk dan penggunaannya.
3. Pengembangan produk awal. Merupakan draft kasar dari produk yang akan dibuat.
4. Ujicoba awal. Dikembangkan oleh peneliti bekerjasama atau meminta bantuan para ahli yang sesuai dengan keahliannya.
5. Revisi produk. Uji coba atau evaluasi oleh ahli bersifat perkiraan atau judgment, berdasarkan analisis dan pertimbangan logika dari para peneliti dan para ahli.
6. Uji coba Akhir, uji coba ini dilakukan di sekolah atau laboratorium.

7. Revisi produk Operasional, revisi produk sebagaimana disarankan oleh hasil uji lapangan utama.
8. Uji coba dan penyempurnaan produk yang telah disempurnakan.
9. Pengujian produk akhir dan
10. Implementasi dan desimilasi.

2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2011). Supaya pesan tersebut dapat tersampaikan maka diperlukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan strategi pengembangan dengan menggunakan beberapa model pengembangan prosedural, yaitu Dick & Carry, DDD-E, ADDIE dan Isman.

Pengembangan media pembelajran dengan beberapa model pengembangan merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan mengembangkan (*Reasearch and Development*). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sudaryono, 2013:11). Konsep yang digunkan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran video klip ini menggunakan alur metode pembelajaran *Bergman and Moore*.

2.3 Kerangka Teoritik

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

2.3.1.1 Media

Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Asyhar, 2011:4). Sadiman (2014) mengemukakan pengertian media secara harfiah bahwa media merupakan perantara atau pengantar. Para ahli media dan pendidikan pun banyak yang memberikan definisi terminologis mengenai media.

The Association for Education Communcation and Technology (AECT, 1977 dikutip dalam Asyhar 2011:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara menurut Suparman (1997 dikutip dalam Asyhar 2011:4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gagne (1970 dikutip dalam Sadiman 2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara Briggs (1970 dikutip dalam Sadiman, dkk, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Sadiman, dkk, (2014:7) berpendapat bahwa Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audiovisual* serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Berdasarkan deinisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan

perantara yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan kepada penerima, sehingga terjadilah komunikasi yang baik antara pengirim dan penerima.

Asyhar (2011:5) mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Asyhar mengutip dari Barlo, bahwa proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (*media*) dan penerima (*receiver*).

2.3.1.2 Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu *instruction*. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis (Asyhar, 2011). Pengertian lain tentang pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu berasal dari kata “mengajar” dan berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran, yang berarti proses, pembuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (<http://krisna1.blog.uns.ac.id/files/2010/05/pembelajaran5.pdf> diakses pada 05 Mei 2017).

Degeng (1989 dikutip dalam Asyhar 2011:7) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Selain itu pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses

perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. (Wikipedia.com diakses pada 05 Mei 2017).

Pada Undang-undang No. 20/2003, Bab 1 Pasal Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kesimpulannya yaitu pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar dan perubahan tingkah laku jangka panjang, dan media berperan penting sebagai perantara dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik.

2.3.1.3 Media Pembelajaran

Dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: TV, radio, *slide*, fotografer, diagram dan bagan atau objek-objek nyata lainnya (<http://digilib.uinsby.ac.id/1506/5/Bab%202.pdf> diakses pada tanggal 06 Mei 2017).

Media pembelajaran menurut Gerlach & Ely (1917), dikutip dalam Asyhar (2011:8), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer,

televisi, proyektor dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Asyhar juga menyebutkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Pengertian lain dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada, 2008:8 dikutip dalam <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf> diakses pada tanggal 06 Mei 2017).

Media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi (admin padamu, 3 Mei, 2017 diakses pada tanggal 06 Mei 2017).

Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan saat proses belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan contohnya seperti: Televisi, film, CAI, Modul, *Slide* dan program *Audio*.

2.3.2 Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

2.3.2.1 Peran Media Pembelajaran

Pada kegiatan instruksional, peserta didik seringkali dihadapkan dalam hal-hal bersifat kompleks, abstrak dan mataempiris yang sulit dipahami. Materi seperti itu sering tidak efektif diajarkan dengan menggunakan metode konvensional yang hanya mengandalkan verbalistik. Untuk itu diperlukan suatu alatbantu berupa media. Media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media, memfasilitasi interaksi dengan pembelajaran dan memberi kesempatan praktik kepada mereka. Diharapkan dengan segala kemudahan yang dijanjikan sebagai karakteristik intrinsik dari media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran (Asyhar, 2011:29).

Menurut Riyana (2006, dikutip dalam Asyhar 2011:25) melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Menggunakan media berteknologi seperti halnya computer, *multimedia*, internet dan lain-lain sangat membantu peserta didik dalam belajar dan memperkaya pengetahuan.

Asyhar juga mengatakan bahwa program permainan (*games*) pada komputer banyak yang berisi tentang pembelajaran yang dikemas sangat menyenangkan buat siswa, sehingga siswa seolah tidak merasa sedang belajar. Media juga mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran, baik dari sisi waktu maupun jumlah sasaran

yang bisa dijangkau. misalnya media *audio* (radio) atau *audiovisual* (TV) dapat menjangkau peserta didik dalam radius yang luas dan jumlah banyak. Pada hal-hal tertentu media dapat mengurangi keterbatasan dan kekurangan pendidik dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran. Olehnya dengan penggunaan media, guru tidak terlalu banyak memberikan penjelasan verbalistik.

2.3.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2011:29) media pembelajaran memiliki banyak fungsi, yaitu:

1. Media sebagai Sumber Belajar

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa. Dalam batasan tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Mudhoffir dalam Munadi, 2008).

2. Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan *meaning* atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Seringkali, peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda mengenai satu symbol, kata atau istilah tertentu. Olehnya media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi pemahaman yang benar kepada peserta didik. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami peserta didik.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil atau terlalu berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya terlalu lama untuk diobservasi dalam waktu yang terbatas.

4. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

5. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

6. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, fungsi motivasi dan fungsi sosio kultural.

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat mengambil perhatian (*attention catcher*) peserta didik terhadap materi yang dibahas.

2) Fungsi Afektif

Media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu.

4) Fungsi Psikomotorik

Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang dan dinilai penting menjadi target dalam kegiatan pembelajaran. Psikomotorik ini dapat hasil dan kualitas yang baik apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat.

5) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dalam imajinatif merupakan salah satu alternatif strategi yang dapat difungsikan untuk membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif peserta didik. Potensi imajinatif perlu ditumbuhkan pada diri peserta didik sebab dari imajinasi itu seringkali melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif.

6) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Guru dapat mendorong peserta

didiknya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara memberikan atau menimbulkan harapan.

7) Fungsi Sosio-Kultural

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat memungkinkan memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sesuai dengan suatu topik pembelajaran.

2.3.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

2.3.3.1 Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2011:44) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual* dan *multimedia*.

1. Media *Visual*

Media *visual* yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera pengelihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.

Beberapa media *visual* antara lain :

- 1) Media cetak : buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster
- 2) Model dan *prototype* : *globe* bumi
- 3) Media realitas alam sekitar dan sebagainya

2. Media *Audio*

Media *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar

yang akan didapat adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Contoh media *audio* yang umum digunakan adalah *tappe recorder*, *radio* dan *CD player*.

3. Media *Audio-Visual*

Media *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatian sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media *audio-visual* adalah film, video, program TV dan lain-lain.

4. *Multimedia*

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *multimedia* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, *visual* diam, *visual* gerak dan *audio* serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. *Multimedia* memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater dan sebagainya.

2.3.3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Setyosari & Sihkabudden (2005, dikutip dalam Asyhar 2011), mengklasifikasi media pembelajaran dalam 5 kategori, yaitu:

1. Pengelompokan Berdasarkan Ciri Fisik

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat macam, yaitu:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi (2D), adalah media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandang saja dan hanya dilihat dimensi panjang

dan lebarnya saja, misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

- 2) Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tingg/tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya (*real object*). Contoh media 3D adalah model, *prototype*, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung dan alam sekitar.
- 3) Media pandang diam (*still picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak.statis) pada layar. Misalnya foto, tulisan, gambar binatang atau gambar alam semesta yang diproyeksikan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Media pandang gerak (*motion picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televise, film atau video recorder trmasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) di computer atau layar LCD dan sebagainya.

Gerlach dan Ely (1996), dikutip dalam Asyhar (2011) mengelompokkan media berdaarkan ciri fisik ke dalam delapan tipe, yaitu:

- 1) *Real object and model*, yaitu media dari benda dan model sebenarnya.
- 2) *Printed verbal*, berupa media presentasi verbal tercetak merupakan kata-kat yang diproyeksikan melalui film bingkai (*slide*), transparansi, cetakan di papan tulis, majalah dan papan tempel.
- 3) *Printed Visuals*, adalah media *visual* cetak seperti bahan presentasi grafis, bagan, peta, gafik, diagram, lukisan, kartun dan karikatur.

- 4) *Still picture* yaitu potret yang diambil dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dapat dipresentasikan melalui buku, film rangkai (trips film), film bingkai (*slide*) atau majalah/surat kabar.
- 5) *Motion picture* yaitu film atau video tape dari pemotretan/perekaman benda atau kejadian sebenarnya, maupun film dari permohonan gambar-gambar.
- 6) *Audio recorder* yaitu rekaman suara daja yang menggunakan Bahasa verbal maupun efek suara musik (*sound effect*).
- 7) *Programed instruction*, terkenal pula dengan istilah pengajaran terprogram, yaitu sekuen dari informasi baik verbal, *visual* atau *audio* yang sengaja dirancang untuk merangsang adanya respon dari pembelajar. Ada pula yang dipersiapkan dan deprogram melalui mesin komputer.
- 8) *Simulation* adalah peniruan situasi atau proses yang sengaja dirancang untuk mendekati/menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya.

2. Pengelompokan Berdasarkan Unsur Pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasi menjadi tiga, yakni media *visual*, media *audio* dan media *audio-visual*. Ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut oleh Sulaiman (2001), dikutip dalam Asyhar (2011) menjadi sepuluh macam, yaitu:

- 1) Media *audio*: media yang menghasilkan bunyi, misalnya *audio cassette*, tape recorder dan radio.
- 2) Media *visual* : media vidual dua dimensi dan media *visual* tiga dimensi.
- 3) Media *audio-visual* : media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.

- 4) Media *audio motion visual*: penggunaan segala kemampuan *audio* dan *visual* ke dalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette recorder dan sound-film.
- 5) Media *audio still*: media lengkap kecuali penampilan motion/gerakannya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound-*slide* dan rekaman still pada televisi.
- 6) Media *audio semi-motion* media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: *telewriting* dan *recorder telewriting*.
- 7) Media *motion visual*: silent film (film-bisu) dan (*loop-film*).
- 8) Media *still visual* : gambar, *slide*, filmstrips, OHP dan transparansi.
- 9) Media *audio* : telepon, radio, *audio*, *tape recorder* dan *audio disk*.
- 10) Media cetak : media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa *alphanumeric*, seperti buku-buku, modul, majalah, dll.

3. Pengelompokan Berdasarkan Pengalaman Belajar

Dalam bukunya berjudul “*Audio Visual Method in Teaching*”, Edgar Dale (1969 dikutip dalam Asyhar 2011:49) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam suatu bagan yang dikenal dengan nama *Dale’s Cone Experiencees* (Kerucut Pengalaman Dale). Penggambaran Dale dalam kerucutnya itu jenjang pengalaman belajar disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakkan pengalaman. Pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak seperti terlihat pada gambar 2.1 berikut :



Sumber : google.com

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Menurut gambar di atas tampak bahwa pengalaman belajar dengan hanya menggunakan symbol verbal saja, tingkat konkrititasnya lebih tinggi dibandingkan jika menggunakan symbol *visual*. Menurut Dale, pembelajaran yang paling konkret adalah pengalaman langsung atau observasi ke lapangan/lokasi. Artinya, penggunaan media *real object* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Pengelompokan berdasarkan Penggunaan

Menurut Asyhar (2011), penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

1) Berdasarkan Jumlah Penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga macam, yakni (Midun, 2009):

- a. Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual oleh peserta didik.
- b. Media pembelajarana yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, misalnya film, *slides* dan media proyeksi lainnya.

- c. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, misalnya TV, radio, film, *slide*.

2) Berdasarkan Cara Penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta), ritatoon (simbol-simbol grafis), rotation (gambar berseri), dll. Media ini meliputi semua media pembelajaran dan bahan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, laboratorium, di luar kelas, baik kelompok kecil maupun kelompok besar.
- b. Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya.

3) Berdasarkan Hirarki Manfaat Media

Semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin sulit pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sarannya. Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkat medianya, semakin murah biayanya, semakin mudah pengadaannya, sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sarannya semakin terbatas (Midun, 2009: Setrasari dan Sihkabuden, 2005: Munadi, 2008).

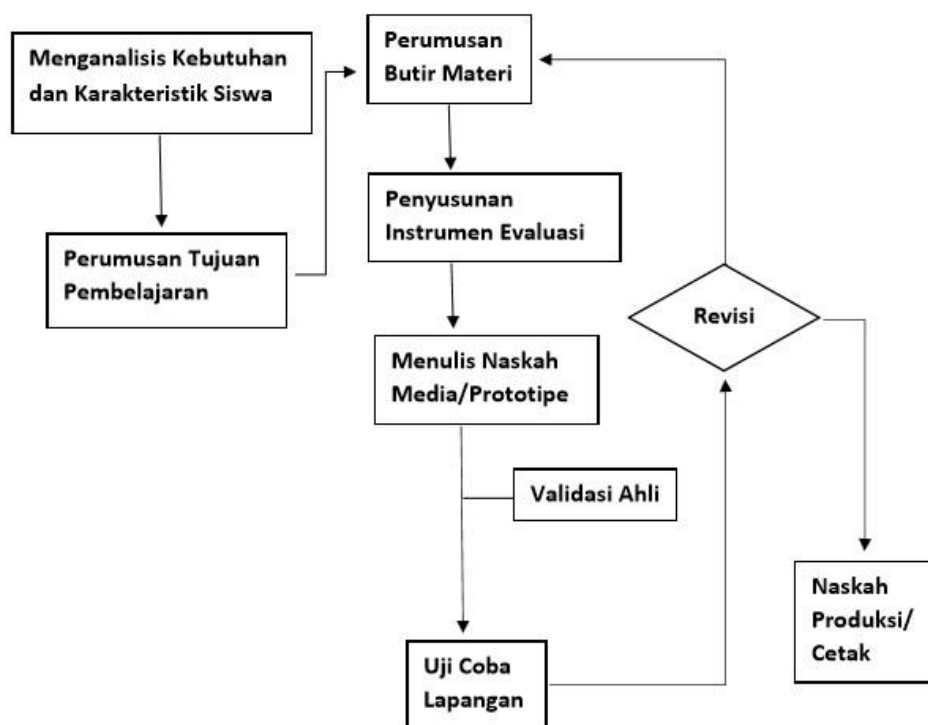
2.3.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Asyhar (2011:94) menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran

lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

Menurut Sadiman, dkk. (2007, dalam Asyhar 2011:94), desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu : (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) perumusan tujuan pembelajaran; (3) perumusan butir-butir materi; (4) penyusunan instrumen evaluasi; (5) penyusunan naskah media/*prototype*; (6) melakukan uji coba produk.. Disamping enam tahap ini, langkah kegiatan yang juga perlu dilakukan ialah validasi produk media.

Secara umum, prosedur perancangan media dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut:



Gambar 2.2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Munadi (2008) menyatakan bahwa karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pegalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

Setidaknya ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa, yaitu :

- a. Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills*, yakni kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup dan status sosial (*sociocultural*).
- c. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, menurut Winkel (1989 dikutip dalam Munadi 2008) meliputi (1) fungsi kognitif mencakup taraf integrasia dan daya kretivitas, bakat khusus, organisasi kognitif, taraf kemampuan berbahasa, daya fantasi, gaya belajar, teknik-teknik belajar; (2) fungsi konatif-dinamika mencakup karakter-hasrat-berkehendak, motivasi belajar, perhatian-konsentrasi; (3) fungsi afektif, mencakup tempramen, perasaan, sikap, minat; (4) fungsi sensori-motorik; (5) dan beberapa hal lain yang menyangkut kepribadian siswa seperti individualitas biologis, kondisi mental, vittalitas psikis dan perkembangan kepribadian.

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan adalah tahap yang sangat penting dalam merencanakan media pembelajaran, karena tujuan merupakan arah dan target kompetensi akhir yang ingin dicapai dari suatu proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga menjadi

dasar bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran, bentuk dan format media serta menyusun instrumen evaluasinya.

Baker (1971 dikutip dalam Munadi 2008) membuat suatu formula teknik perumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Audience* (A), yaitu sasaran sebagai pembelajar yang perlu disebutkan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan itu diberikan. Misalnya siswa kelas 1, kelas 7, kelas 12, semester 1 dan lain-lain.
- b. *Behavior* (B), yaitu perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Behavior ini dirumuskan dalam bentuk kerja keras. Contohnya menjelaskan, menyebutkan, mengklasifikasi, mengidentifikasi, memberikan contoh dan sebagainya.
- c. *Condition* (C), yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran, misalnya dengan cara mengamati, tanpa membaca kamus, dengan menggunakan kalkulator yang benar dan sebagainya..
- d. *Degree* (D), adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Penentuan ini tergantung pada jenis bahan materi, penting tidaknya materi. Contohnya minimal 4 jenis, 3 buah, minimal 80%, empat jenis dan sebagainya.

3. Merumuskan Butir-butir Materi

Materi untuk media pembelajaran harus sinkron dengan tujuan pembelajaran. Di dalam sebuah program media haruslah berisi materi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Jika tujuan sudah dirumuskan dengan baik dan lengkap, maka teknik perumusan materi tidaklah sulit.

4. Menyusun Instrumen Evaluasi

Instrumen ini dimaksudkan untuk mengukur pencapaian pembelajaran, apakah tujuan sudah tercapai atau tidak. Alat pengukur keberhasilan pembelajaran ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan pembelajaran/kompetensi yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan.

5. Menyusun Naskah/Draft Media

Secara umum dibedakan dua bentuk naskah media pembelajaran, yaitu naskah media *audio-visual* dan naskah media berbasis cetakan. Naskah untuk program media perlu disusun karena melalui naskah, tujuan pembelajaran dan materi ajar dituangkan dengan kemasan sesuai jenis media, sehingga media yang dibuat sesuai dengan keperluan.

6. Melakukan Validasi Ahli

Setiap naskah dan *prototype* media pembelajaran yang sudah selesai disusun sebaiknya divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli bahasa. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi dan aspek pembelajara. Ahli bahasa mengkaji kaidah dan pilihan kata sesuai dengan karakteristik sasaran serta aspek kebahasaan secara menyeluruh. Aspek ini meliputi pilihan kata, penggunaan kalimat, hubungan antara paragraph, tanda baca, ejaad dan sebagainya.

2.3.5 Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip

Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan *visual*. Sama halnya media *audio*, unsur suara yang ditampilkan juga berupa: narasi, dialog, *sound effect* dan musik, sedangkan unsur *visual* berupa: gambar/foto diam (*still image*), gambar bergerak (*moton picture*), animasi dan teks (Asyhar,2011).

Menurut Munadi (2008:127), video terdiri dari beberapa karakteristik, diantaranya adalah:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- 2) Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 5) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik
- 7) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- 8) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa
- 9) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
- 10) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar
- 11) Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Munadi (2008:127) mengatakan bahwa pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) Guru harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- 3) Sesudah program video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disiapkan sebelumnya.

- 4) Ada kalanya program video tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.
- 5) Agar siswa tidak memandang program video sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- 6) Dapat dites berapa banyakkah yang dapat siswa tangkap dari program video tersebut.

Pada pengembangan video pembelajaran ini akan dijelaskan pembuatan media *audio-visual*, yang mana video termasuk di dalamnya. Adapun langkah-langkah produksi untuk membuat video menurut Asyhar (2011:112) yaitu melalui tiga tahap kegiatan terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pra produksi adalah tahap persiapan, yakni kegiatan-kegiatan awal sebelum dilakukan pengambilan gambar dan peekaman suara serta ilustrasi-ilustrasi lainnya. Luaran yang dihasilkan pada tahap pra produksi ini adalah berupa naskah media *audio-visual*, yang akan digunakan sebagai pedoman atau rujukan oleh sutradara, pengambil gambar, penata suara dan kru film lainnya dalam tahap proses selanjutnya. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap praproduksi adalah identifikasi program media, penyusunan garis-garis besar media video (GBIMV), penyusunan jabaran materi media dan penulisan naskah media. Tahap produksi terdiri dari rembuk naskah, *hunting*, *casting*, *budgeting*, *shooting* dan rekaman *audio*. Sedangkan pada tahap pasca produksi dilakukan editing, validasi, uji coba, revisi, produksi.



Gambar 2.3 Langkah-langkah Produksi Media *Audiovisual*

1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap perencanaan dan persiapan yang meliputi beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Penentuan identifikasi program media
- b. Penyusunan Garis Besar Isi Media Video (GBIMV)
- c. Penyusunan Jabaran Materi Media (JMM)
- d. Penyusunan Naskah

Hasil akhir yang diharapkan dari tahap pra produksi ini adalah tersusunnya naskah (*skrip*) media pembelajaran yang telah divalidasi dan disetujui oleh tim ahli, sehingga naskah tersebut dianggap layak untuk diproduksi.

1) Penetapan/Identifikasi Program Media

Pencarian ide dan penetapan bentuk dan sajenisnya sebaiknya didasarkan pada hasil telaah kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan kebutuhan sasaran yang dituju. Penelaah kurikulum harus dilakukan secara hati-hati dan teliti agar media yang akan dihasilkan cocok dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan sasaran.

Pada penelaah kurikulum akan dihasilkan apa yang disebut Pola dasar Kegiatan Pembelajaran (PDKP), penyusunannya perlu dimasukkan semua kompetensi

diharapkan beserta indikator keberhasilan untuk topik yang akan dikembangkan medianya. Kompetensi dan indikator itu kemudian ditetapkan jenis atau bentuk media apa yang cocok digunakan dalam pembelajaran.

2) Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)

Penyusunan GBIM harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, indikator kompetensi dan topik materi. GBIM digunakan sebagai pedoman bagi penulis naskah di dalam penulisan naskah media.

Penyusunan GBIM dapat pula digunakan dalam menetapkan jumlah topik dan subtopik yang saling berhubungan dalam program media yang dibuat.

3) Penyusunan Jabaran Materi (JMM)

Penyusunan JMM bertujuan untuk mempermudah penulisan naskah, perkiraan durasi, topik materi dan biaya produksi media.

Dalam penyusunan GBIM dan JMM untuk media *audio* dan video, Riyana (2008, dalam Asyhar 2011: 117) memberikan beberapa tips praktis sebagai berikut:

- a. Topik program dipilih salah satu bagian dari topik materi.
- b. Judul program ditentukan dari topik yang telah ditelaah.
- c. Sasaran, adalah mereka yang menjadi target dari program yang disajikan.
- d. Kompetensi dan indikator, dirumuskan sesuai dengan pengembangan, pendalaman, ataupun pengayaan materi di dalam GBIM.
- e. Topik-topik materi, merupakan hasil jabaran dari kompetensi dan indikator.
- f. Format sajian, penentuan format sajian berdasarkan jumlah materi yang disajikan yang mengacu kepada daya tarik sasaran.

- g. Durasi, lama putran program terbatas dan tidak terlalu panjang. Umumnya untuk program media pembelajaran jenis video, atau *TV sound slide*, program *audio* berlangsung sekitar 15-20 menit.

4) Penulisan Naskah

Nakah dalam perencanaan media diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk *visual*, grafis dan *audio* yang dijadikan acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu. Melalui naskah inilah tujuan dan materi tersebut dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian dengan harapan.

2. Tahap Produksi

Setelah naskah divalidasi dan disetujui, naskah tersebut diserahkan kepada sutradara untuk memulai kegiatan produksi. Setelah menerima nakah, sutradara biasanya akan melakukan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut (Depdiknas, 2009 dikutip dalam Asyhar 2011):

1) Rembuk Naskah (*Script Conference*)

Setelah sutradara menerima dan mempelajari naskah, maka sang sutradara meminta kepada produser untuk dilakukan rembuk naskah dengan penulis naskah, ahli materi dan ahli media. Tujuannya untuk menyamakan persepsi pemahaman terhadap naskah.

2) Pembentukan Tim Produksi (*Production Crew*)

Tim produksi dapat berjumlah besar dan dapat juga berjumlah kecil, hal ini tergantung dari seberapa kompleks naskah yang akan diproduksi. Tim produksi yang besar terdiri dari : Produser, Sutradara + Asisten, *Cameraman* + Asisten,

Soundman + asisten, *Lightingman* + Asisten, Teknisi + Asisten, *VTRman* (Juru Rekam), *Switcherman* (pemandu gambar), *floor manager*, unit manager/pimpinan unit, *Editor* + asisten, *Animator*, penata musik, penata artistik + asisten, penata rias + asisten, pembantu umum, pengemudi.

3) Membuat *Story Board/Shooting Script*

Story board/shooting script yaitu petunjuk operasional dalam kegiatan produksi, ini sudah tergambar secara lengkap dan sistematis setiap adegan bahkan *shoot* (gambar) yang akan diambil. Skenario sangat bermanfaat bagi teknisi dan kerabat produksi yang bertanggung jawab pada pekerjaan teknisi dan kerabat produksi yang bertanggung jawab pada pekerjaan teknisi operasional, seperti *editor*, *cameramen*, penngambil gambar, *soundman* dan pencatat adegan.

4) Penghitungan dan Penyusunan Anggaran

Anggaran disusun adalah total biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan media tersebut, mulai dari perencanaan hingga kegiatan pasca produksi.

5) Pemilihan Pemain (*Casting*)

Pemain merupakan salah satu kunci keberhasilan, memakai bintang atau tidak harus dipertimbangkan dengan matang, sebab ada untung dan ruginya.

6) Pencarian Lokasi (*Hunting*)

Pemilihan lokasi untuk pengambilan gambar harus dilaksanakan sesuai dengan tuntutan naskah.

7) Rapat Tim Produksi (*Production Meeting*)

Pada pertemuan ini dilakukan diskusi teknis pelaksanaan produksi, masing-masing profesi menyampaikan persiapan yang sudah dan sedang dilakukan serta mencari solusi permasalahan yang belum terselesaikan.

8) Setting Lokasi (*locking Area*)

Sebelum melakukan pengambilan gambar sutradara bersama tim produksi mengadakan penatan lokasi dan setting property sesuai yang dibutuhkan dalam naskah.

9) Pengambilan Gambar dan Suara

Kegiatan produksi merupakan kegiatan untuk merubah ide dalam bentuk naskah ke bentuk gambar dan atau suara. Kegiatan produksi harus mencari dan mendapatkan gambar dan atau suara dengan kualitas prima sesuai yang diinginkan.

3. Tahap Pasca Produksi

Setelah produksi selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu pasca produksi. Kegiatan pasca produksi langkah-langkah yang sebaiknya dilakukan, yaitu:

1) *Video editing*

Editing adalah merangkai gambar dengan gambar, gambar dan suara dengan gambar, suara dengan suara menjadi satu rangkaian yang kronologis sehingga mampu menyampaikan pesan sesuai dengan naskah dan enak ditonton. Kegiatan ini adalah gabungan antara seni dan teknik dari bahan dasar berupa potongan gambar dan suara atau populer dengan nama klip yang dipadukan dan diolah sehingga mempunyai arti dan makna yang jelas.

2) Macam-macam *Editing*

Linier Editing, hanya menggambarkan pada hasil gambar yang direkam kamera dan sangat bergantung pada orang yang mengoperasikan kamera. Non Linier Editing ini menggunakan komputer untuk melakukan proses editing. Proses ini hampir seluruhnya dilakukan secara digital dan tidak menggunakan proses mekanik

terkecuali dalam mengimpor dan mengekspor hasil akhir ke dalam kaset atau CD. *Editing* ini pada dasarnya menggunakan metode “*cut and paste*”.

3) Perangkat Lunak *Editing*

Saat ini perangkat lunak (*software*) *editing* sangat beragam dari yang kelas *high-end* sampai yang *low-end* semua perangkat lunak memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Perangkat lunak ini digunakan untuk mengedit video.

4) *Mixing*

Mixing merupakan kegiatan memadukan gambar dan suara agar menjadi satu kesatuan program yang enak dilihat dan didengar.

5) *Preview*

Preview melibatkan Sutradara, ahli materi, ahli media dan penulis. Kegiatan *preview* atau istilah di alam evaluasi disebut *expert judgment* untuk melihat apakah media yang dibuat sesuai dengan perencanaan (naskah).

6) Uji Coba

Uji coba ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian dan efektifitas media dalam pembelajaran. Hasil dari uji coba merupakan masukan untuk dilakukan revisi atau langsung dapat dipakai untuk media pembelajaran di kelas atau disiarkan.

7) Revisi

Revisi bisa sebagian yaitu bagian yang kurang saja, tetapi bisa juga direvisi total tergantung hasil uji coba yang telah dilakukan.

8) Produksi dan distribus

Setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dibuat berdasarkan kekurangan dan diunjukkan media tersebut, maka tahap

terakhir adalah memproduksi media. Jumlah media yang diproduksi harus disesuaikan dengan keperluan di lapangan. Media pembelajaran yang sudah diproduksi didistribusikan kepada pengguna untuk digunakan atau dijual.

2.3.6 Model Desain Pembelajaran

Pembelajaran (*instruksional*) bisa dimaknai sebagai sebuah upaya untuk membelajarkan peserta didik (siswa, mahasiswa, warga, santri, taruna dan sebutan lain yang disepadani pada suatu pendidikan tertentu) (Kemendikbud).

Dalam Wikipedia, desain instruksional adalah praktek menciptakan pengalaman pembelajaran yang membuat perolehan pengetahuan dan keterampilan yang efisien, efektif dan menarik. Proses ini berisi penentuan status awal dan kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran dan merancang investasi untuk membantu terjadinya belajar. Proses ini dibangun berdasarkan teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru atau dalam latar berbasis komunitas. Hasil dari pembelajaran ini dapat diamati secara langsung dan dapat diukur secara ilmiah atau hanya berupa asumsi (Kemendikbud).

Reiser & Dempsey (2007 dikutip dalam modul pelatihan Kemendikbud) mendefinisikan desain intruksional sebagai proses yang sistematis yang digunakan untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan secara konsisten dan dapat diandalkan.

Applied Reserch Laboratory, Penn State University (dikutip dalam Modul Pelatihan Kemendikbud) memandang desain instruksional dari empat posisi, yaitu:

1. Desain instruksional sebagai sebuah proses

Sebagai sebuah proses, desain Instruksional bermakna sebagai pengembangan yang sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan belajar dan teori instruksional untuk menjamin mutu pengajaran.

2. Desain Instruksional sebagai sebuah disiplin

Desain instruksional adalah cabang pengetahuan yang menaruh perhatian pada penelitian dan teori tentang strategi pembelajaran dan proses untuk mengembangkan dan penerapannya.

3. Desain Instruksional sebagai sains

Desain Instruksional adalah ilmu menciptakan spesifikasi rinci untuk pengembangan, implementasi dan evaluasi yang memfasilitasi pembelajaran pada unit-unit besar dan kecil dari materi pelajaran di semua tingkat yang kompleks.

4. Desain Instruksional sebagai realitas

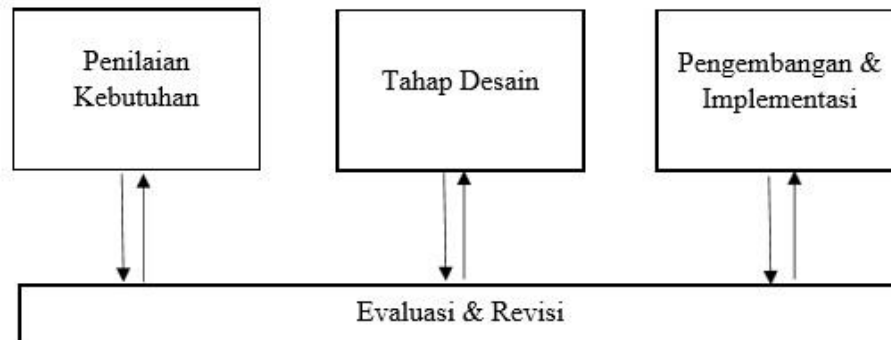
Desain instruksional dapat mulai pada setiap titik dalam proses desain.

Pada desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikembangkan oleh para ahli. Berikut merupakan model-model desain pembelajaran menurut Tegeh dkk (2014), yaitu:

1. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin & Peck (1987), dikutip dalam Tegeh dkk (2014) terdiri dari tiga proses utama. Tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahap melibatkan proses evaluasi dan revisi.

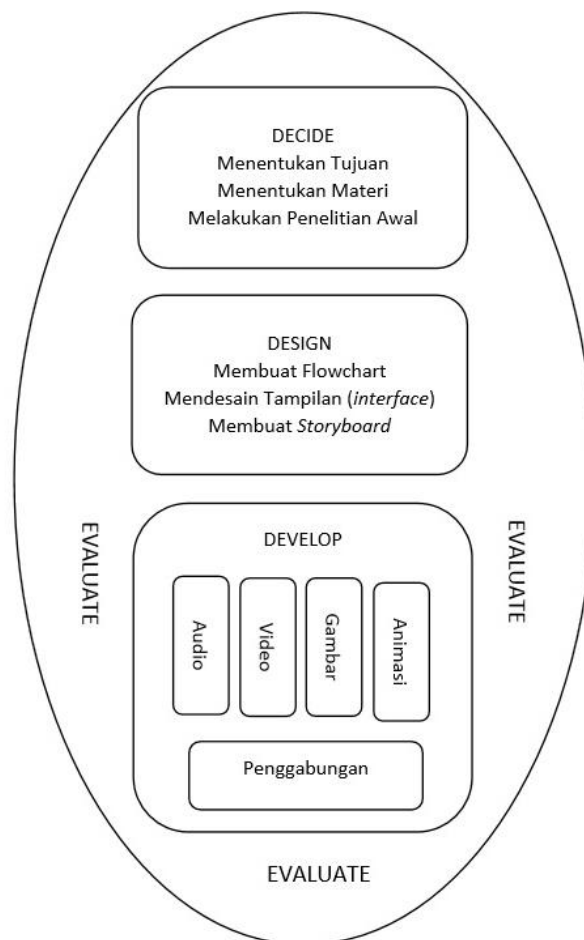
Model desain Hannafin & Peck adalah model yang sederhana namun elegan, ketiga fase terhubung kegiatan “evaluasi dan revisi”. Model ini berfokus pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan (Qureshi, 2004, dikutip dalam Tegeh dkk (2014)). Secara lebih jelas, model Hannafi & Peck dapat dilihat pada Gambar 2.11



Gambar 2.4 Model Hannafin & Peck

2. Model *Decide, Design, Develop, Evaluate* (DDD-E)

Salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan mengembangkan *multimedia* pembelajaran adalah model DDD-E. Pengembangan *multimedia* menggunakan model DDD-E terdiri atas: (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan *multimedia*, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan. *Visualisasi* tahap-tahap model DDD-E disajikan pada Gambar 2.5



Gambar 2.5 Langkah-langkah Model DDD-E

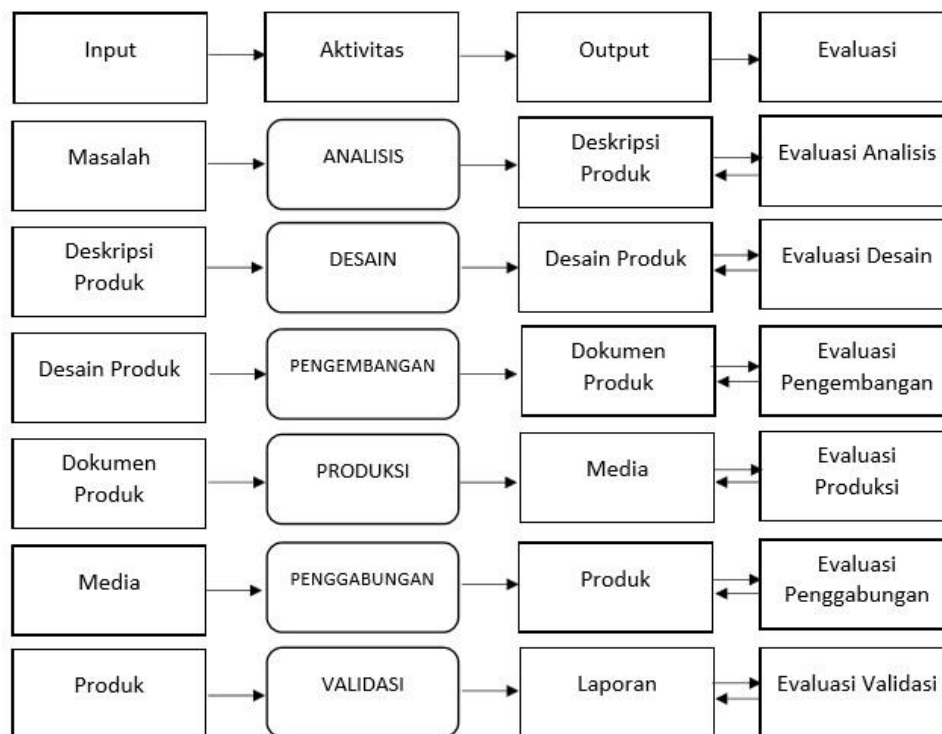
3. Model Bergman dan Moore

Bergman & Moore pertama kali dikembangkan tahun 1990. Model Bergman & Moore (dalam Gustafson & Barch, 2002) secara khusus digunakan sebagai panduan dan manajemen produksi produk video dan *multimedia* interaktif. Walaupun model ini secara khusus sebagai rujukan dalam mengembangkan video dan *multimedia* interaktif, secara umum model ini juga dapat digunakan untuk satu jenis atau lebih produk pembelajaran interaktif lainnya seperti pembelajaran online.

Olehnya pada penelitian ini peneliti menggunakan model Bergman dan Moore untuk dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran video klip saus dasar kontinental (*mother sauce*). Alasannya yaitu karena model ini menekankan

pada evaluasi *output* pada setiap langkah sebelum proses berikutnya, hal ini dilakukan agar tidak terjadi banyak kesalahan saat proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu pengembangan media pembelajaran video klip ini dapat dikatakan sebagai project besar yang membutuhkan ketelitian setiap tahapnya untuk memudahkan pemeran yang membantu saat proses produksi hingga selesai.

Langkah-langkah bergman dan moore tersaji pada Gambar 2.6



Gambar 2.6 Model Bergman dan Moore

Model Bergman dan Moore membuat enam aktivitas utama yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) produksi, (5) penggabungan dan (6) validasi. Setiap langkah memiliki tiga bagian yaitu input, *output* dan evaluasi. Setiap aktivitas atau langkah ini didahului oleh input atau masukan, selanjutnya menghasilkan suatu *output* atau luaran dan pada akhirnya luaran dievaluasi.

1) Analisis

Model Bergman & Moore (1990) mendorong desainer untuk melakukan analisis awal secara menyeluruh dengan cara memeriksa berbagai aspek yang terlibat dalam pengembangan produk. Input pada tahap analisis ini adalah masalah yang sedang terjadi, dan membutuhkan solusi untuk mengatasinya. Model ini menunjukkan empat bidang analisis dalam menentukan tujuan dan kebutuhan pengembangan yaitu :

a. Analisis Masalah

Analisis masalah akan menjadi latar belakang mengapa suatu kegiatan penelitian pengembangan ini dilakukan. Analisis masalah akan mengungkapkan alasan-alasan logis mengapa dilakukan suatu penelitian pengembangan.

b. Analisis Sasaran

Analisis sasaran memaparkan secara jelas siapa sasaran yang akan menggunakan produk pengembangan. Karakteristik sasaran yang akan menggunakan produk pengembangan perlu diuraikan agar produk yang dibuat benar-benar tepat sasaran. Karakteristik sasaran mencakup usia, kemampuan awal yang dimiliki, kemampuan menggunakan komputer, kemampuan berbahasa inggris, gaya belajar yang dimiliki, minat dan bakat.

c. Analisis Tugas

Analisis ini mencakup tugas-tugas apa yang sebaiknya dilakukan oleh sasaran dalam memanfaatkan produk pengembangan. Hal ini berarti sasaran diarahkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam memanfaatkan produk pengembangan. Tugas-tugas yang diberikan kepada sasaran antara lain : menjawab pertanyaan

berkaitan dengan materi pembelajaran, mengerjakan lembar kerja, memecahkan masalah yang diberikan, mendiskusikan topik-topik tertentu, meresume materi, membuat peta konsep dan lainnya.

d. Analisis Lingkungan

Lingkungan fisik dan sarana sekolah atau lembaga pendidikan mesti diperhatikan dalam memanfaatkan produk yang dikembangkan. Dukungan daya listrik yang tersedia, ruangan yang memadai, fasilitas ruangan dan berbagai hal berkenaan prasarana dan sarana perlu dianalisis sebelum mengembangkan suatu produk.

Output yang didapatkan pada tahap analisis berupa dokumen tentang deskripsi produk dengan memberikan tinjauan lengkap apa dan bagaimana produk akan dibuat, sehingga dokumen ini dapat dimanfaatkan sebagai gambaran umum dari produk yang akan dikembangkan. Langkah terakhir dalam tahap analisis adalah evaluasi, jika produk disetujui maka lanjut pada tahap desain.

2) Desain

Tahap desain merupakan lanjutan tahap analisis, input yang digunakan pada tahap desain ini adalah dekripsi produk dari tahap sebelumnya. Pengelompokan tahap desain dibagi menjadi dua tingkat desain umum dan desain rinci.

Desain umum yaitu menentukan urutan segmen program, mulai dari *opening* sampai *closing*. Desain rinci adalah jabaran dari desain umum, namun dijelaskan lebih rinci dan detail seperti menentukan unsur-unsur motivasi, strategi interaksi, jenis media (teks, gambar, animasi, *audio*, video) yang cocok dan metode penilaian.

Output yang didapat adalah dokumen desain produk, terdiri dari desain umum yang berisi penjelasan desain produk secara luas dan desain rinci yang berisi rincian

penjelasan tentang desain produk ke dalam sub produk. Bagian akhir dari tahap desain yaitu evaluasi, penting dilakukan untuk produksi produk yang berkualitas tinggi. Jika dokumen desain sudah disetujui, tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu pengembangan.

3) Pengembangan

Hal pokok pada tahap pengembangan adalah menyiapkan dokumen untuk tahap produksi. Komponen yang dikembangkan pada tahap pengembangan harus sesuai berdasarkan *output* dari tahap desain. Misalnya, urutan sajian materi pada tahap desain dapat dikembangkan menjadi *flowchat* dan *storyboard*. Kebutuhan media *audio* pada tahap desain dikembangkan menjadi *script audio*. Begitu pula kebutuhan video pada tahap desain dikembangkan menjadi *shooting scripts*.

Output dari tahap pengembangan ini berupa dokumen produk, yang di dalamnya terdapat *flowchat*, *storyboard*, *script audio* dan *shooting scripts*. Tentunya semua dokumen kertas tersebut harus melalui tahap evaluasi dan disetujui.

4) Produksi

Tahap produksi yaitu menerjemahkan dokumen kertas (*storyboard*, *script audio* dan *shooting scripts*) dari tahap pengembangan ke tahap produksi. Misalnya *storyboard* pada tahap pengembangan diimplementasikan menjadi tampilan antara muka (*interface*) media dan komponen-komponen media. *Script audio* diimplementasikan melalui kegiatan perekaman untuk menghasilkan media *audio*. Begitu juga *shooting script* diimplementasikan melalui kegiatan perekaman (*shooting*) untuk menghasilkan media video. Tahap-tahap yang dilakukan harus sesuai dengan output yang sudah dibuat pada tahap pengembangan.

Output pada tahap produksi yaitu berupa *audio*, video dan grafis, yang nantinya akan digabungkan di tahap penggabungan. *Audio*, video dan grafis harus dievaluasi terlebih dahulu sebelum lanjut pada tahap pengembangan, tujuannya yaitu untuk meminimalisir kesalahan.

5) Penggabungan

Tahap pengembangan atau dapat disebut *authoring* merupakan tahap mengintegrasikan beberapa media menjadi satu produk yang utuh. Setelah mengintegrasikan beberapa media ada tiga sub aktivitas yang harus dilakukan yaitu pengkodean, pengujian dan penyetelan.

- a. Tahap pengkodean yaitu untuk mengintegrasikan unsur *multimedia* menggunakan kode sesuai *software* yang digunakan menjadi serangkaian presentasi yang utuh. File media sering dikodekan untuk menghemat ruang disk, karena dengan mengkodekan file *audio*, video dan grafis dapat disimpan dalam format kompres yang lebih efisien.
- b. Tahap pengujian yang dilakukan setelah pengkodean adalah satu proses mengeksekusi media untuk mendeteksi dan menemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan dokumen produk. Tujuan utama pengujian adalah untuk memastikan tidak ada kesalahan dan sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan dalam rencana dan perancangan yang telah dibuat dan disetujui.
- c. Tahap penyetelan untuk melihat kelancaran dan memperbaiki presentasi, logika dan interaksi menjadi produk yang siap divalidasi.

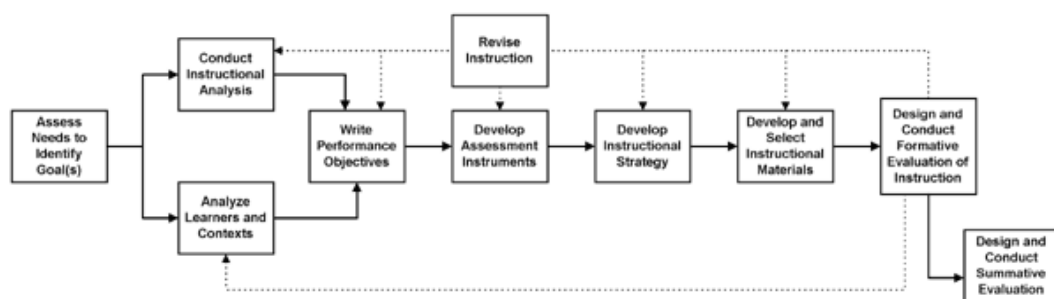
Output yang dihasilkan pada tahap ini yaitu berupa produk yang siap digunakan untuk validasi, namun sebelumnya harus melalui tahap evaluasi dan disetujui.

6) Validasi

Validasi merupakan tahap mengkomparasi produk dengan sasaran. Revisi setelah validasi sebagai bahan untuk meningkatkan efektivitas produk. Bergman & Moore menyarankan tiga langkah untuk aktivitas validasi yaitu : (1) persiapan yaitu membuat instrumen validasi, menentukan validator (ahli) dan membangun lingkungan yang kondusif sebelum validasi yang dilaksanakan; (2) melakukan validasi melalui : pengamatan, wawancara, maupun rekaman; (3) menilai hasil validasi yaitu menganalisis temuan menjadi laporan resmi untuk diperiksa dan untuk menentukan tindakan berikutnya yang mungkin dilakukan.

4. Model Dick dan Carey

Model Dick & Carey adalah yang paling banyak digunakan oleh desainer pembelajaran dan pelatihan. Alur proses pengembangan buku ajar menurut Dick dan Carey adalah seperti Gambar 2.7 berikut.



Sumber : google.com

Gambar 2.7 Tahap Pengembangan Model Dick & Carey

Ada 10 tahapan proses yang dilakukan mulai dari awal pengembangan sampai pada produk sebagai hasil pengembangan, yaitu :

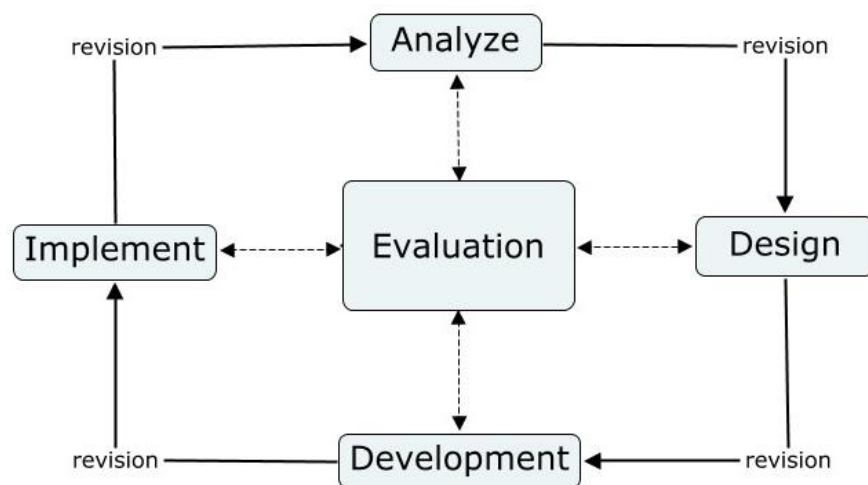
- 1) Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan (*instruction goal*)
- 2) Menganalisis pembelajaran
- 3) Menganalisis pembelajaran dan konteksnya

- 4) Menuliskan tujuan untuk kerja
- 5) Mengembangkan instrumen penelitian
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran
- 7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
- 8) Merancang dan melaksanakan Evaluasi formatif
- 9) Merevisi pembelajaran
- 10) Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.

5. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (1996) mengungkapkan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistematis telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi *audiovisual* dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Model ADDIE tersiri atas lima langkah, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).



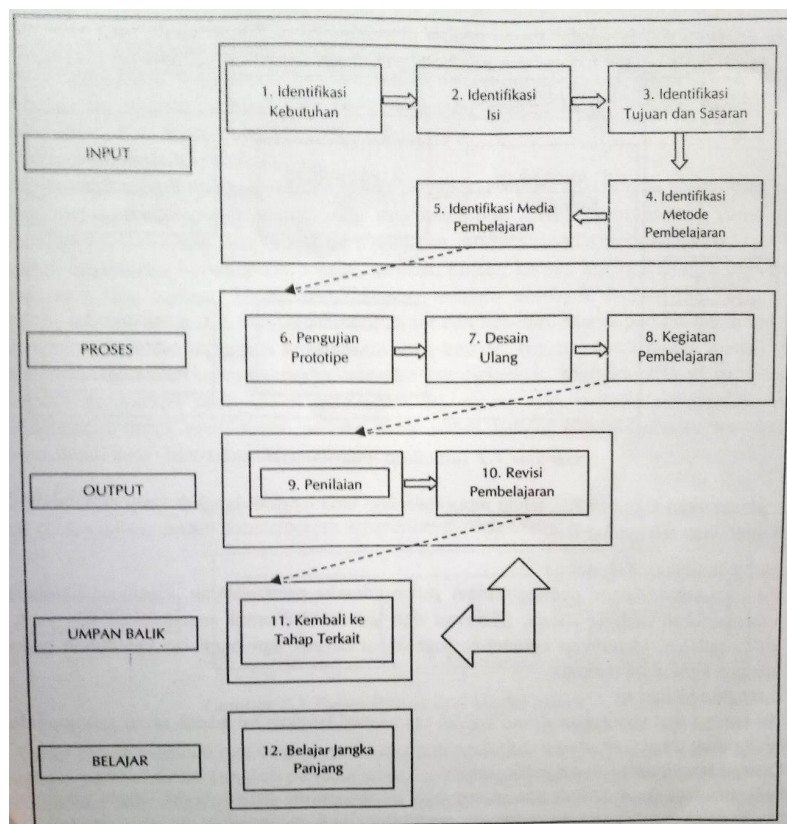
Sumber : google.com

Gambar 2.8 Tahapan ADDIE Model

6. Model Isman

Landasan teori model isman berasal dari aliran behaviorisme, kognitivisme dan pandangan konstruktivisme.

Model Isman memiliki lima langkah sistematis yaitu : input, proses, *output*, umpan balik dan belajar. Langkah pertama dalam model Isman adalah mengidentifikasi faktor input. Input atau masukan adalah dasar dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Tahap proses memiliki tiga langkah yaitu menguji *prototype*, merancang ulang pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Tahap *output* berisi dua langkah yaitu kegiatan penilaian dan revisi pembelajaran. Pada tahap umpan balik adalah kembali ke tahap atau langkah terkait. Tahap belajar merupakan tahap terakhir dari model Isman. Tahap ini dicapai apabila tahap-tahap sebelum tidak mengalami kendala, sehingga tercipta modus *full learning*.



Gambar 2.9 Model Isman

2.3.7 Saus Dasar Kontinental (*Mother sauce*)

Sauce (Sc.) adalah cairan yang dikentalkan dengan salah satu bahan pengental sehingga menjadi semi *liquid* (setengah cair) dan disajikan dengan ikan, unggas, daging dan kue-kue dengan maksud untuk mempertinggi cita rasa dari bahan makanan yang disajikan. *Sauce* dasar kontinental dapat disebut juga dengan *Mother sauce*, sedangkan macam-macam saus atau turunan saus biasa disebut dengan *secondary sauce* dengan jumlah yang sangat banyak (Dahlia dan Artanti, 2012).

Fungsi saus dasar kontinental pada makanan yaitu untuk memberi rasa (kelezatan), memberikan kelembapan, memperkaya aroma, memperindah penampilan, mempertinggi nilai gizi dan mencantumkan dalam nama makanan supaya terlihat lebih menarik (Dahlia dan Artanti, 2012).

Adapun bahan pengental yang biasa digunakan pada pembuatan *Mother sauce* yaitu *roux* yang dapat dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu (Dahlia dan Artanti, 2012):

- 1) *White roux* atau roux putih digunakan sebagai bahan pengental untuk jenis *sauce* berwarna putih.
- 2) *Brown roux* atau roux coklat digunakan sebagai bahan pengental untuk jenis *sauce* yang berwarna coklat.

Kriteria *Mother sauce* yang baik, yaitu :

- 1) Licin (*smooth*) semi liquid, *sauce* disebut berkualitas apabila memiliki kelembutan tertentu tidak ada gumpalan/jendalan dan dalam keadaan panas dapat dialirkan dan meninggalkan lapisan pada sendok.
- 2) Mengkilap (*glossy*), memiliki warna khusus dan berkilau tidak kusam.

- 3) Kaya rasa dan tidak berlemak, sauce mempunyai ciri khas rasa yang diperoleh dari bahan utamanya yang berkualitas serta harus mampu meningkatkan atau melengkapi rasa dari hidangan utamanya.

Mother sauce dapat dikelompokkan dalam 5 kelompok besar, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sauce Dasar Kontinental

Sauce Dasar	Nama Sauce	Bahan Cair	Bahan Pengental
<i>White Sauce</i>	<i>Bechamel</i>	<i>Milk</i>	<i>White Roux</i>
	<i>Veloute</i>	<i>White Stock</i>	<i>White Roux</i>
<i>Brown Sauce atau espagnole</i>	<i>Demiglace</i>	<i>Brown stock/Espagnole</i>	<i>Brown Roux</i>
<i>Sauce dasar tomat</i>	<i>Tomato sauce</i>	<i>White Stock</i>	<i>White or blonde roux</i>
<i>Sauce dasar Butter</i>	<i>Hollandaise</i>	<i>Butter</i>	<i>Yolk/kuning telur</i>
	<i>Bearnaise</i>	<i>Butter</i>	
<i>Sauce dasar minyak selada</i>	<i>Mayonnaise</i>	Minyak selada	<i>Yolk/kuning telur</i>
	<i>Venaigrette / French Dressing</i>	Minyak selada	

Sumber : Dahlia dan Artanti (2012)

1. Saus Dasar Putih (*White Sauce*)

1) *Bechamel Sauce*



Sumber : google.com

Gambar 2.10 *Bechamel sauce*

Bechamel Sauce adalah saus dasar putih yang terbuat dari susu ditambahkan dengan roux (<http://blog.wsd.net/rsagers/files/2010/11/The-Mother-Sauces.pdf> diakses pada 07 Mei 2017). Nama *Bechamel* berasal dari penciptanya yaitu Louis de

Bechamel (1630-1703) yang berasal dari Perancis. Mulanya *Bechamel* terbuat dari *Veloute sauce* yang dikentalkan dengan krim kental, namun sudah banyak diketahui bahwa sekarang *Bechamel* terbuat dari susu yang dicampur dengan roux (SACA Skills Kitchen).

Turunan dari *Bechamel Sauce* yaitu, *Aurora Sauce*, *Chantiilly Sauce*, *Cream Sauce*, *Horseradish Sauce*, *Mornay Sauce* dan *Nantua Sauce* (Pauli, 1979).

2) *Veloute Sauce*



Sumber : google.com

Gambar 2.11 *Veloute Sauce*

Veloute Sauce merupakan saus dasar putih yang terbuat dari kaldu putih (*white stock*), kaldu yang dapat digunakan yaitu kaldu ayam, domba muda atau ikan (<http://blog.wsd.net/rsagers/files/2010/11/The-Mother-Sauces.pdf> diakses pada tanggal 07 Mei 2017). *Veloute* berasal dari Bahasa Perancis *Velour* yang berarti *velvety* atau lembut seperti kain beludru. Persiapan yang harus dilakukan saat membuat saus ini yaitu menyiapkan kaldu yang bening terbuat dari ayam, domba muda atau ikan kemudian dikentalkan dengan roux. Kaldu yang sering digunakan untuk membuat saus ini yaitu kaldu ayam (SACA Skills Kitchen).

Turunan dari *Veloute Sauce* yaitu *Vin Blanc Sauce*, *Supreme Sauce*, *Allemande Sauce*, *Poulette Sauce*, *Bercy Sauce* dan *Normandy Sauce* (SACA Skills Kitchen).

2. Saus Dasar Coklat (*Brown Sauce*)

1) *Demi-glace Sauce*



Sumber : *google.com*

Gambar 2.12 *Demi-glace Sauce*

Demi-glace Sauce adalah saus dasar coklat yang terbuat dari *roux*, *puree tomat* dan *brown stock*. Memiliki rasa yang kuat dan biasa digunakan sebagai dasar suatu masakan (http://nihmkolkata.in/wp-content/uploads/2014/11/UNIT-15_SAUCE.pdf diakses pada tanggal 07 Mei 2017). Menurut chef Auguste Escoffier, *Demi-glace Sauce* dahulunya dibuat secara tradisional dengan menggunakan kaldu domba muda dan *espagnole* yang dimasak dengan api kecil hingga cairan berkurang setengah bagian. Namun saat ini *demi-glace sauce* dapat dibuat dari *brown stock* yang dikentalkan dengan *brown roux*. *Demi-glace sauce* memiliki daya simpan yang baik yaitu selama 6 bulan jika disimpan dalam refrigerator dan bisa disimpan dalam jangka panjang jika dibekukan (SACA Skills Kitchen).

Turunan *Demi-glace Sauce* yaitu, *Bordelaise*, *Robert Sauce*, *Chasseur Sauce*, *Diable*, *Piquante*, *Bigrade Sauce* dan *Chateau Briand Sauce* (SACA Skills Kitchen).

3. Saus Dasar Tomat

1) Tomato Sauce



Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Gambar 2.13 *Tomato Sauce*

Tomato Sauce merupakan saus berbahan dasar tomat, umumnya saus ini digunakan untuk hidangan daging, sayuran dan pasta (http://nihmkolkata.in/wp-content/uploads/2014/11/UNIT-15_SAUCE.pdf). Turunan *Tomato Sauce* yaitu, *Portuguese Sauce* dan *Provencale Sauce* (Puli, 1979).

4. Saus Dasar Butter

1) *Hollandaise Sauce*



Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Gambar 2.14 *Hollandaise Sauce*

Hollandaise Sauce adalah saus berbahan dasar butter atau mentega yang dikentalkan dengan telur dan dapat disajikan di atas hidangan telur, sayur dan ikan. Hal yang harus diperhatikan saat membuat hollandaise sauce yaitu pertama pada saat pemasakan, jangan sampai air terlalu mendidih sehingga suhu yang dihasilkan menjadi tinggi. Kedua, diusahakan saat mengocok saus pada kecepatan yang stabil

atau konsisten sehingga saus tidak pecah (Rombauer, 1975). Turunan dari *hollandaise sauce* yaitu *Maltaise Sauce* dan *Mousseline Sauce* (Pauli, 1979).

2) *Bearnaise Sauce*



Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Gambar 2.15 Bearnaise Sauce

Bearnaise Sauce adalah saus berbahan dasar mentega dan dikentalkan dengan telur, biasanya disajikan untuk daging merah, ikan dan telur (Rombauer, 1975). Proses pembuatannya sama seperti *hollandaise sauce*, yang membedakan kedua saus ini yaitu pada cuka yang digunakan, karena *béarnaise sauce* menggunakan cuka tarragon. Turunan dari *Bearnaise Sauce* yaitu, *Choron Sauce*, *Foyot Sauce* dan *Rachel Sauce* (Pauli, 1979).

5. Saus Dasar Minyak Selada

1) *Mayonnaise Sauce*



Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Gambar 2.16 Mayonnaise Sauce

Mayonnaise Sauce merupakan saus berbahan dasar minyak dan telur, biasanya disajikan bersama salad. *Mayonnaise sauce* yang dibuat menggunakan tangan akan lebih baik hasilnya jika diblender atau mixer, karena tekstur yang dihasilkan tidak

selembut membuat mayonnaise sauce dengan tangan. Penyimpanan *mayonnaise sauce* yaitu dalam refrigerator untuk menghindari pertumbuhan bakteri (Rombauer, 1975). Turunan *mayonnaise sauce* yaitu, *Green Sauce*, *Remoulade Sauce*, *Russe Sauce*, *Tartar Sauce* dan *Tyrolian Sauce* (Pauli, 1979).

2) *Venaigrette/French Dressing*



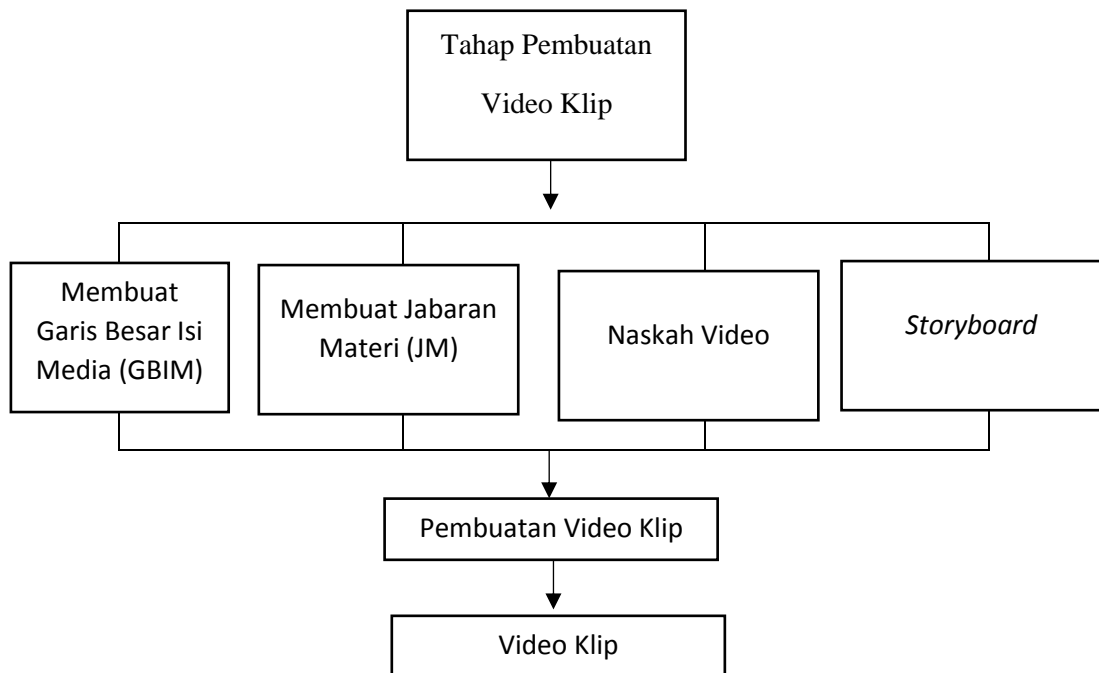
Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Gambar 2.17 *Vinaigrette Sauce*

Sauce Vinaigrette adalah saus berbahan dasar minyak dan cuka, biasanya saus ini disebut sebagai *French dressing*. Sebaiknya *Venaigrette sauce* dibuat sesaat sebelum dikonsumsi, dan aduk sebelum digunakan. Turunan *Venaigrette Sauce* yaitu, *Fisherman's Sauce*, *Norwegian Sauce* dan *Ravigote Sauce* (Pauli, 1979).

2.4 Rancangan Produk

Produk dirancang berdasarkan bagan di bawah ini



Gambar 2.18 Bagan Rancangan Produk

Keterangan :

1. Ada beberapa yang harus dilakukan sebelum mengembangkan video klip agar video yang dibuat sesuai dengan prosedur penelitian.
2. Tahapan pertama yang harus dilakukan, yaitu membuat Garis Besar Isi Media (GBIM). GBIM ini berisi indikator dimana dari indikator ini dapat ditentukan materi apa saja yang harus dimasukkan ke dalam video klip.
3. Tahap kedua, yaitu membuat Jabaran Materi (JM), Jabaran Materi berisi uraian materi beserta dengan *visualisasi* dari video klip yang akan dibuat sesuai dengan alur program.
4. Tahap ketiga, yaitu membuat naskah video, dimana naskah ini berisi *visualisasi* video beserta skenario yang menjalankan *visualisasi* dalam video klip tersebut.

5. Tahap keempat, yaitu membuat *storyboard*, dimana *storyboard* ini lebih memfokuskan pada panduan pengambilan gambar.
6. Setelah melalui 4 tahap tersebut, video klip sudah bisa dibuat sesuai dengan *visualisasi* yang direncanakan di tahap sebelumnya.
7. Video klip siap digunakan dan dievaluasi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian media pembelajaran video klip dilakukan di Universitas Negeri Jakarta dan pengembangannya dilakukan di *production house* PH Food Stylist yang bergerak pada bidang *food photography* dan *videography*. Penelitian ini dimulai bulan Februari 2017 sampai dengan November 2017, untuk uji coba dilakukan terhadap mahasiswa Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta semester 5 angkatan 2015 yang sudah mengambil mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental.

3.2 Metode Pengembangan Produk

3.2.1 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media pembelajaran video klip ini yaitu untuk memudahkan mahasiswa Tata Boga Universitas Negeri Jakarta dalam memahami materi *mother sauce*, dan membantu dosen pada proses belajar mengajar di kelas.

3.2.2 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sudarsono, dkk. (2013: 186) R&D adalah penelitian yang dilakukan oleh praktisi untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas kinerja atau mengatasi masalah yang terjadi di tempat kerja. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan yaitu suatu proses dalam mengembangkan produk pendidikan yang dilakukan melalui :

1. Studi pendahuluan tentang produk yang akan dikembangkan, dilakukan pada kondisi kontekstual, di lapangan dimana penelitian akan dilakukan.

2. Pembuatan produk awal
3. Validasi produk melalui uji coba ahli (*expert judgement*), uji coba utama (*main field testing*), revisi dan penyempurnaan produk.

3.2.3 Sasaran Produk

Pengembangan media pembelajaran ini digunakan sebagai media pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental, pada materi *Mother sauce*. Media pembelajaran video klip ini ditujukan untuk mahasiswa Tata Boga Universitas Negeri Jakarta.

3.2.4 Instrumen

Instrumen pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi, 2004, diacu dalam Sudaryono, dkk., 2013: 30). Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sudaryono, dkk., 2013: 49-50). Angket berbentuk daftar cek sehingga pengamat hanya memberikan cek (√) pada setiap aspek tersebut sesuai dengan pengamatannya.

Tabel 3.1 Skala Penilaian untuk Ahli

Nilai	Keterangan
5	Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Jelas/ Sangat Tepat (sesuai pernyataan)
4	Baik/ Sesuai/ Jelas/ Tepat (sesuai pernyataan)
3	Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Jelas/ Cukup Tepat (sesuai pernyataan)
2	Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Jelas/ Kurang Tepat (sesuai pernyataan)
1	Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Jelas/ Tidak Tepat (sesuai pernyataan)

Sumber : Sudaryono, Gaguk & Wardani (2013: 49-50)

Tabel 3.2 Aspek yang Dinilai Ahli Materi

No	Indikator Penilaian
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk <i>multimedia</i>
2.	Kejelasan rumusan tujuan instruksional
3.	Kejelasan sasaran
4.	Konsistensi isi dengan tujuan instruksional kegiatan
5.	Kejelasan uraian/penjelasan materi
6.	Kejelasan contoh yang diberikan
9.	Penggunaan logika
10.	Kualitas interaksi pembelajaran
11.	Personalisasi dan individualisasi
12.	Pembabakan/urutan/skuansal

Tabel 3.3 Aspek yang Dinilai Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf
		Bentuk/jenis huruf
		Warna huruf
		Kualitas gambar
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>
		Kejelasan narasi
2.	<i>Audio</i> atau suara	Keefektifan gambar
		Musik pengiring
3.	Kemudahan pengoperasian program	Suara narator
		Program mudah dioperasikan/digunakan
4.	Konsistensi	Sistematika penyajian
		Konsistensi kata, istilah dari kalimat
5.	Navigasi	Konsistensi pembabakan/alur
		Efektivitas navigasi
		Fungsi navigasi

Sumber : Kurniasih dan Setiawan (2013)

Tabel 3.4 Skala Penilaian untuk Tahap Evaluasi Terhadap Mahasiswa

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber : Sudaryono, Gaguk & Wardani (2013: 49-50)

Tabel 3.5 Aspek pada Uji Coba Perseorangan

No	Aspek Kualitas Tampilan
1.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas
2.	Gambar yang ditampilkan berkualitas
3.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (<i>background</i>)
4.	Suara dapat didengar dengan jelas
5.	Daya dukung musik(<i>backsound</i>) yang digunakan menarik
6.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas
No	Aspek Kualitas Penyajian Materi
1.	Tujuan pembelajaran jelas
2.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami
3.	Uraian/isi materi mudah dipahami
4.	Contoh yang diberikan jelas
5.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik
6.	Urutan penyajian sudah tepat

Tabel 3.6 Aspek pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Kualitas Tampilan
1.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas
2.	Gambar yang ditampilkan berkualitas
3.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (<i>background</i>)
4.	Suara dapat didengar dengan jelas
5.	Daya dukung musik(<i>backsound</i>) yang digunakan menarik
6.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas
No	Aspek Kualitas Penyajian Materi
1.	Tujuan pembelajaran jelas
2.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami
3.	Uraian/isi materi mudah dipahami
4.	Contoh yang diberikan jelas
5.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik
6.	Urutan penyajian sudah tepat

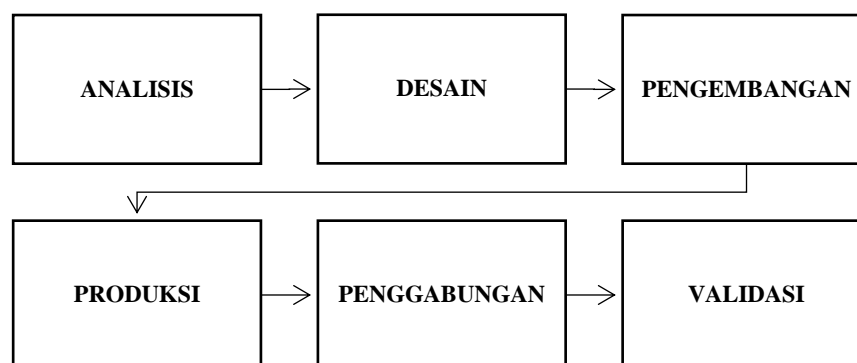
Tabel 3.7 Aspek pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek Kualitas Tampilan
1.	Gambar yang ditampilkan berkualitas
2.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (<i>background</i>)
3.	Suara dapat didengar dengan jelas
4.	Daya dukung musik(<i>backsound</i>) yang digunakan menarik
5.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas
6.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas
7.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas

No	Aspek Kualitas Penyajian Materi
1.	Tujuan pembelajaran jelas
2.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami
4.	Uraian/isi materi mudah dipahami
5.	Contoh yang diberikan jelas
6.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik
7.	Urutan penyajian sudah tepat

3.3 Prosedur Pengembangan

Tahap penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan model pengembangan Bergman dan Moore, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap produksi, tahap penggabungan dan terakhir tahap validasi. Dapat dilihat pada gambar 3.1 tahapan Model Bergman dan Moore:



Gambar 3. 1 Tahapan Bergman dan Moore

3.3.1 Tahap Analisis

Tahap analisis dimulai dengan mendalami masalah yang harus dipecahkan, memahami tujuan pembuatan produk, kepada siapa dan dimana permasalahan itu terjadi. Model Bergman dan Moore menunjukkan empat bidang analisis yaitu :

1. Analisis Masalah

Pada tahap analisis masalah yang dilakukan yaitu mencari permasalahan utama yang ingin dipecahkan. Mencari alasan-alasan logis mengapa penelitian ini harus dikembangkan dan menjabarkannya secara rinci.

2. Analisis Sasaran

Media pembelajaran video klip ini ditujukan untuk mahasiswa Tata Boga Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengambil mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menganalisis dari segi usia, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sasaran.

3. Analisis Tugas

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu merencanakan, membuat dan merincikan tugas apa yang akan diberikan setelah produk digunakan.

4. Analisis Lingkungan

Pada tahap analisis lingkungan, kegiatan yang dilakukan adalah menjabarkan secara jelas bagaimana kondisi lingkungan fisik dan sarana sehingga produk dapat dimanfaatkan sebaik mungkin.

3.3.2 Tahap Desain

Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain yaitu meninjau kompetensi dan indikator yang hendak dicapai. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi, adapun materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah *Mother*

Sauce. Jika semua materi sudah terkumpul, maka tahap selanjutnya yaitu membuat desain umum dan desain rinci. Desain umum yang dimaksud yaitu membuat urutan segmen mulai dari *opening* sampai *closing* dengan bahasan yang sederhana. Desain rinci yaitu mengembangkan desain umum menjadi sebuah dokumen desain yang akan disetujui.

3.3.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah menyiapkan dokumen untuk tahap produksi. Dokumen yang dibuat yaitu Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), naskah video dan *storyboard* yang dibuat berdasarkan indikator *Mother Sauce*, dengan menggunakan Ms. Word 2013. Penjelasan 4 tahapan tersebut, yaitu :

1. Garis Besar Isi Media (GBIM): berisi indikator, materi pokok dan referensi
2. Jabaran Materi (JM): berisi uraian materi, alur program dan *visualisasi* video
3. Naskah video: berisi *visualisasi* hanya saja lebih difokuskan ke skenario dalam video yang akan dibuat
4. *Story board* : berisi *visualisasi* panduan pengambilan gambar pada video yang akan dibuat

3.3.4 Tahap Produksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap produksi yaitu *shooting* video yang rencananya dilakukan di studio PH *Food Stylist*, dengan menggunakan *hand talent* Chef Fauzan Hermawan alumni Pendidikan Tata Boga UNJ angkatan 2011. Pada kegiatan *shooting* video dokumen yang digunakan yaitu *story board*, GBIM dan JM. Kegiatan selanjutnya adalah *dubbing* atau rekaman suara, pada proses ini dokumen yang digunakan yaitu naskah video.

3.3.5 Tahap Penggabungan

Tahap penggabungan merupakan tahap menggabungkan antara video, *audio* dan grafis, jika kegiatan penggabungan telah selesai maka kegiatan selanjutnya yaitu pengkodean. Pengkodean dimaksudkan untuk menghemat ruang *disk*, atau biasa disebut dalam bahasa pemrograman yaitu *comprassing* dengan data yang lebih kecil namun tidak mengubah hasil editing.

Aktivitas selanjutnya adalah pengujian dengan cara mencocokkan antara produk dengan *story board*, GBIM, JM dan naskah video. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan. Aktivitas terakhir yang dilakukan yaitu penyetulan, dengan menayangkan hasil akhir kepada pembimbing peneliti dan tim. Jika sudah disetujui lanjut pada tahap validasi.

3.3.6 Tahap Validasi

Model penelitian pengembangan Bergman dan Moore membagi tiga aktivitas untuk tahap validasi, diantaranya yaitu :

Persiapan, Validasi akan dilakukan kepada 2 ahli media, 1 ahli materi, kemudian akan dilanjutkan uji coba kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ dengan tujuan untuk mengevaluasi produk. Menurut Sadiman (2011: 182) ada tiga tahapan evaluasi kepada mahasiswa antara lain :

1. Evaluasi satu lawan satu (*one to one*)

Pada tahap ini dipilih dua mahasiswa atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Media disajikan secara individual untuk dipelajari oleh mahasiswa. Kedua orang mahasiswa yang telah dipilih hendaknya satu orang dari populasi target yang kemampuan umumnya sedikit

di bawah rata-rata dan satu orang lagi di atas rata-rata. Setelah itu, melakukan evaluasi sesuai prosedur.

2. Evaluasi kelompok kecil (*small grup evaluation*)

Pada tahap ini, media perlu diuji cobakan kepada 10-20 orang mahasiswa yang dapat mewakili populasi target. Mahasiswa yang dipilih dalam evaluasi ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari mahasiswa yang kurang pandai, sedang dan pandai, laki-laki dan perempuan, berbagai usia dan latar belakang.

3. Evaluasi lapangan (*field evaluation*)

Evaluasi lapangan adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas, media yang dibuat sudah mendekati kesempurnaan. Namun, masih harus dibuktikan melalui evaluasi akhir ini. Memilih 30 orang mahasiswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

Pengisian angket atau instrumen yang sudah disediakan oleh peneliti. Namun sebelumnya ahli media, ahli materi dan mahasiswa diminta untuk melihat produk yang dihasilkan, kemudian mengisi instrumen dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihannya.

Penilaian hasil validasi yaitu menganalisis temuan menjadi laporan resmi untuk diperiksa dan untuk menentukan tindakan berikutnya yang mungkin dilakukan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket (kuisoner) dalam mengumpulkan data. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket berstruktur dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Skala penilaian adalah data yang diperoleh berupa angka, kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Sumber data diperoleh dari ahli media, ahli materi dan mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ yang sudah mengambil matakuliah Pengolahan Makanan Kontinental.

3.5 Teknik Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian para ahli dan uji coba terhadap mahasiswa. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari ahli dan hasil uji coba terhadap mahasiswa, kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif dengan mengubah data hasil rata-rata penilaian interval skor. Kriteria penskoran kelayakan produk yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kriteria menurut Sudaryono, Gaguk dan Wardani (2013:49-50). Kriteria penskoran kelayakan produk dapat dilihat pada tabel

Tabel 3.8 Kriteria Penskoran Kelayakan Produk

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil lembar penilaian kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan rata-rata skor jawaban pada masing-masing item yang dinilai. Kriteria penilaian kelayakan media berdasarkan kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2013).

Tabel 3.9 Pedoman Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Kriteria Penilaian	Persentase (%)
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup baik	41% - 60%
Tidak baik	21% - 40%
Sangat baik	0% - 20%

Hasil dari penilaian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

Keterangan:

- P = Angka Persentase
 Total Jumlah Skor = Jumlah skor angket dari aktivitas anak
 Jumlah item = Jumlah frekuensi
 100 = Persentase %
 5 = Angka rata-rata angket sangat baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan produk yang dibahas dalam bab ini meliputi lokasi penelitian dan proses pengembangan video klip pembuatan *mother sauce* pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental .

4.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk tempat uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce*, yaitu di kampus Universitas Negeri Jakarta, alamat di Jalan Rawamangun Muka, Rt.11/Rw.14 Rawamangun, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

4.1.2 Proses Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil penelitian produk yang dilakukan, hasil dapat dijadikan dasar untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan *Mother Sauce* menggunakan model pengembangan Bergman & Moore, tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

4.1.2.1 Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukan empat bidang analisis, didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Analisis Masalah

Analisis masalah pada bagian ini membahas alasan-alasan logis untuk mengembangkan media pembelajaran video klip, hasil yang didapat yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilihat pada RPS dan silabus bahwa proses pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental pada materi *mother sauce* menggunakan *handout*.
- 2) Materi *mother sauce* yang disampaikan yaitu pengertian saus, fungsi saus, karakteristik saus, bahan pengental saus, pengelompokan saus, dan turunannya.
- 3) Materi *mother sauce* disampaikan dosen pada pertemuan ke-4 bersamaan dengan materi *Stock* dan *Soup*, dengan target materi tersampaikan seluruhnya untuk satu kali tatap muka. Waktu yang digunakan dosen untuk satu kali tatap muka yaitu 150 menit.
- 4) Jenis *mother sauce* yang dipraktikkan yaitu Saus dasar putih (*Bechamel* dan *Veloute*) dan saus dasar minyak (*Mayonnaise*), untuk jenis saus lainnya langsung diaplikasikan pada masakan kontinental yang berbeda-beda. Setelah praktikum selesai dilakukan, mahasiswa berkumpul pada meja saji untuk evaluasi dari setiap masakan yang sudah dibuat. Alokasi waktu kegiatan praktikum yang diberikan kepada mahasiswa yaitu 300 menit untuk satu kali pertemuan.
- 5) *Mother Sauce* yang tidak dipraktikkan yaitu *Brown Sauce*, *Tomato Sauce*, *Butter Sauce (Hollandaise Sauce & Bernaise Sauce)* dan *Oil Sauce (Venigrette Sauce)*, dosen kekurangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjukkan cara membuat saus tersebut.
- 6) Untuk meningkatkan kualitas pengolahan makanan kontinental maka dibutuhkan media pembelajaran yang efisien secara waktu, penggunaannya, mudah dipahami dan diserap mahasiswa karena waktu yang digunakan untuk menjabarkan keseluruhan dari saus tersebut terbatas. Sedangkan

mempelajari dasar-dasar saus kontinental penting dilakukan, supaya tercapai tujuan pembelajaran dan menghasilkan makanan kontinental yang berkualitas.

- 7) Dilihat dari Kerucut Pengalaman Dale (Asyhar, 2011) hasil belajar seseorang dari pengalaman membaca sebanyak 10%, pengalaman mendengar 20%, pengalaman melihat 30%, pengalaman melihat dan mendengar 50%, pengalaman berbicara dan menulis 70% dan pengalaman langsung sebanyak 90%. Dilihat dari efisiensi waktu dan penyampaian hasil belajar dengan pengalaman melihat dan mendengar dapat dijadikan pilihan, contoh media pembelajaran dengan melihat dan mendengar yaitu video klip.
- 8) Dengan menonton video klip selama 15-20 menit mahasiswa sudah mendapatkan hasil belajar sebanyak 50%. Kemudian mahasiswa ditugaskan dosen untuk mengaplikasikan *mother sauce* ke dalam masakan kontinental, maka bertambah 90% hasil belajarnya.

2. Analisis Sasaran

Analisis sasaran membahas sasaran yang akan menggunakan produk pengembangan secara umum, hasil yang didapat yaitu:

- 1) Media pembelajaran video klip pembuatan saus dasar kontinental ini ditujukan untuk mahasiswa Pendidikan Tata Boga semester 4 dan Diploma 3 Tata Boga semester 5 Universitas Negeri Jakarta.
- 2) Rata-rata usia sasaran adalah 18-21 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.
- 3) Pada semester tersebut mahasiswa memiliki kemampuan mengoperasikan komputer dengan baik.

- 4) Matakuliah praktik yang sudah ditempuh mahasiswa tersebut pada semester sebelumnya yaitu dasar boga, ilmu bahan makanan, makanan nusantara, dasar roti dan kue serta masakan asia.

3. Analisis Tugas

Analisis ini mencakup tugas-tugas apa yang sebaiknya dilakukan oleh sasaran dalam memanfaatkan produk pengembangan, hasil yang diperoleh yaitu:

- 1) Mengklasifikasikan berbagai jenis saus
- 2) Membuat beberapa jenis saus
- 3) Menganalisis karakter dari setiap saus
- 4) Mengaplikasikan *mother sauce* dalam hidangan kontinental

4. Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan menganalisis dukungan daya listrik yang tersedia, ruangan yang memadai, fasilitas ruangan dan berbagai hal berkenaan prasarana dan sarana yang akan digunakan, hasil yang didapat yaitu :

- 1) Pemberian teori pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental dilaksanakan di lantai 3 gedung Raden Ajeng Kartini Universitas Negeri Jakarta.
- 2) Fasilitas yang terdapat di dalamnya yaitu ruangan ber-AC, ukuran ruang 8x10 meter dengan kapasitas 40 mahasiswa, papan tulis putih, kursi untuk mahasiswa dan dosen, meja dosen, LCD ukuran 70", sambungan listrik dan pencahayaan yang baik.
- 3) Fasilitas dalam kelas ini cukup memungkinkan untuk menayangkan video klip sebagai media pembelajaran.

Menurut hasil analisis, media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yaitu video klip, dengan perkiraan efisien dalam penggunaannya, mudah dioperasikan, menampilkan gambar bergerak, gambar dapat diperbesar dan diperkecil, dapat memanipulasi waktu (dipercepat atau diperlambat) serta dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. Video klip dapat digunakan jika sudah melalui beberapa tahap model penelitian dan pengembangan Bergman & Moore.

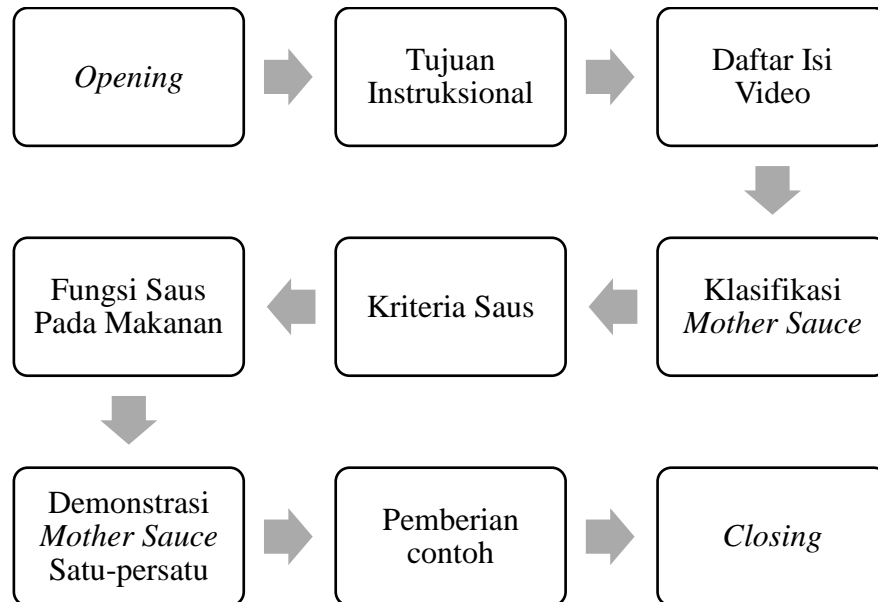
Setelah tahap analisis dilakukan dan didapatkan deskripsi produk, maka peneliti berdiskusi dengan instruktur untuk melanjutkan tahap desain. Setelah melakukan diskusi hasil yang didapat yaitu bahwa media pembelajaran video klip sudah disetujui dan dapat digunakan sebagai alat bantu ajar ketika pemberian teori *mother sauce* di kelas.

4.1.2.2 Desain

Output yang didapat pada tahap analisis dapat digunakan sebagai input pada tahap desain, yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa video klip. Pada tahap desain ini dikelompokkan dalam dua tingkat, yaitu desain umum dan desain rincian. Berikut gambaran dari media pembelajaran yang akan dibuat :

1. Desain Umum

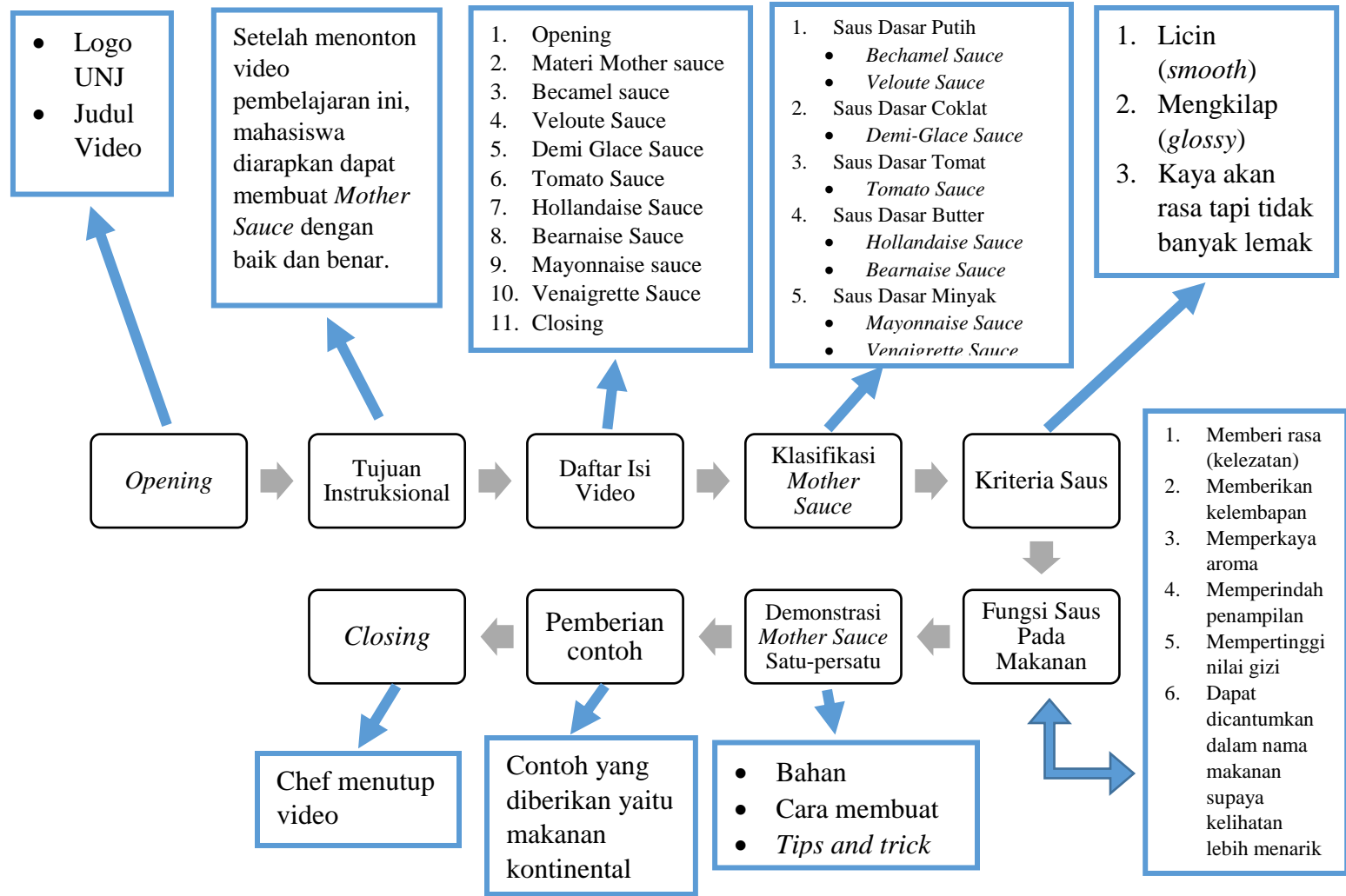
Pada desain umum yang akan dibahas yaitu urutan segmen program, mulai dari opening sampai closing.



Gambar 4.1 Desain Umum pada Desain Pembuatan Video Klip *Mother Sauce*

2. Desain Rincian

Desain rinci ini merupakan jabaran dari desain umum, namun dijelaskan lebih rinci dan lebih detail.



Gambar 4.2 Desain Rinci pada Desain Pembuatan *Mother Sauce*

4.1.2.3 Pengembangan

Tahap pengembangan adalah menyiapkan dokumen untuk tahap produksi. Dokumen yang perlu disiapkan yaitu Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), naskah video dan *storyboard* yang dibuat berdasarkan indikator *mother sauce* pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental. Penjelasan 4 tahapan tersebut, yaitu:

1. Garis Besar Isi Media (GBIM): berisi indikator, materi pokok dan referensi (lampiran 1)
2. Jabaran Materi (JM): berisi uraian materi, alur program dan *visualisasi* video (lampiran 2)
3. Naskah video: berisi *visualisasi* hanya saja lebih difokuskan ke scenario dalam video yang akan dibuat (lampiran 3)
4. *Story board* : berisi *visualisasi* panduan pengambilan gambar pada video yang akan dibuat (lampiran 4)

4.1.2.4 Produksi

Tahap produksi yaitu menerjemahkan output pada tahap pengembangan berupa dokumen kertas (GBIM, JM, Naskah dan *Storyboard*). Berikut proses produksi yang dilakukan, yaitu :

1. Produksi dilakukan pada tanggal 12 Maret 2017, dilaksanakan di studio PH *Food Stylist* yang berdomisili di Cibubur, Jakarta Timur.
2. Tim produksi terdiri dari *produser*, sutradara, *cameraman*, *chef & assistant chef*, *clipboard man*, *lighting man*, dan *assistant*.

Tabel 4.1 Pembagian Tugas dan Alat Setiap Seksi

No	Seksi	Tugas	Alat
1.	<i>Produser</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ide, proposal, rancangan produksi • Mengupayakan anggaran • Mengawasi pelaksanaan produksi • Bertanggung jawab atas seluruh produks 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laptop</i> • <i>Prnter</i> • Kertas
2.	<i>Sutradara</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penanggung jawab jalannya produksi • Mengatur jalannya poduksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Naskah • <i>Story board</i>
3.	<i>Cameraman</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan kamera • Memberi arahan pengambilan gambar yang baik • Bertanggung jawab terhadap kualitas gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera Nikon D600 • Kamera Nikon D5500
4.	<i>Chef</i> <i>Asst. Chef</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Chef</i> sebagai talent, memasak semua saus saat proses <i>shooting</i> • <i>Asst. chef</i> menyiapkan semua bahan dan keperluan <i>chef</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Jascook</i> • Alat pengolahan • Alat penyajian
5.	<i>Clipboardman</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat setiap frame yang sedang dishoot di atas <i>clipboard</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Clipboard</i> • Kapur • Penghapus
6.	<i>Lightingman</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menata segala pencahayaan untuk <i>shooting</i> • Bertanggung jawab pada pencahyaaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Lampu LED • <i>Tripod</i> • <i>Softbox</i> • Payung reflektor
7.	<i>Assistant</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu setiap seksi yang membutuhkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Semua peralatan yang dibutuhkan

3. Pemberian arahan (*technical meeting*) kepada tim, untuk meminimalisir kesalahan pada saat proses pengambilan gambar.
4. Proses *video shooting* dengan memerankan tugas masing-masing dan saling membantu.

5. Proses selanjutnya yaitu rekaman suara menggunakan *software Quick Time Player*.

4.1.2.5 Penggabungan

Tahap penggabungan merupakan tahap menggabungkan video, *audio* dan grafis menggunakan *software Final Cut Pro*. Kemudian lanjut pada tiga sub aktivitas yaitu pengkodean, pengujian dan penyetelan.

- 1 Tahap pengkodean yaitu mengkompres file video digital asli (DV) menjadi mp4 yang ukuran filenya lebih kecil, namun kualitas dan tampilan tetap sama.
- 2 Tahap pengujian yang dilakukan setelah pengkodean adalah satu proses mengeksekusi media video dengan dokumen produksi tujuannya untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan.
- 3 Tahap penyetelan yaitu dengan menyetel ulang media video yang sudah siap dievaluasi, supaya benar-benar tidak banyak kesalahan.

Setelah seluruh aktivitas pada tahap pengkodean selesai dilakukan, kemudian video tersebut dievaluasi kepada instruktur. Tidak ada evaluasi yang diberikan dan video sudah disetujui untuk dilakukan validasi.

4.1.2.6 Validasi

Tahap akhir ini merupakan tahap mengkomparasi produk dengan sasaran. Revisi setelah validasi sebagai bahan untuk meningkatkan efektivitas produk. Bergman dan Moore menyarankan tiga langkah untuk aktivitas validasi yaitu :

1. Pertama, validasi akan dilakukan kepada dua ahli media yaitu dosen Tata Boga UNJ dan dosen Teknologi Pendidikan. Ahli materi adalah dosen matakuliah Pengolahan Makanan Kontinental Jurusan Tata Boga UNJ yang sudah mengajar sejak tahun 2011. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba kepada

mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ angkatan 2015 dengan 3 tahap uji coba.

(1) Uji Coba Perorangan, diberikan kepada 3 mahasiswa, (2) Uji Coba Kelompok Kecil, diberikan kepada 10 mahasiswa dan (3) Uji Coba Lapangan, diberikan kepada 30 mahasiswa.

2. Kedua melakukan validasi dengan mengisi angket atau instrumen yang sudah disediakan oleh peneliti. Namun sebelumnya validator diminta untuk melihat media pembelajaran video klip, kemudian mengisi instrumen dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat validator.
3. Ketiga menilai hasil validasi, dilakukan oleh dua ahli media dengan hasil, ahli media pertama 88% kategori produk memiliki kualitas sangat baik dan ahli media kedua 90% kategori produk memiliki kualitas sangat baik. Penilaian oleh satu ahli materi dengan hasil 98%, kategori materi memiliki kualitas sangat baik. Uji coba perorangan terhadap 3 mahasiswa pendidikan Tata boga UNJ, hasil persentase yang didapat yaitu 86% kategori produk sangat baik. Uji coba kelompok kecil terhadap 10 mahasiswa pendidikan tata boga UNJ, hasil persentase yang didapat yaitu 86,3% kategori produk sangat baik. Uji coba lapangan terhadap 30 mahasiswa pendidikan tata boga UNJ, hasil persentase yang didapat yaitu 95,2% kategori produk sangat baik.

4.2 Kelayakan Produk (Teoritik Dan Empiris)

Penelitian pengembangan produk video pembuatan *mother sauce* ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan Bergman & Moore yang tahapan-tahapannya sudah dilakukan sesuai prosedur, hingga menghasilkan produk media pembelajaran video klip pembuatan saus dasar kontinental.

Media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* sebelum diujicobakan kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ angkatan 2015, sudah melalui tahap validasi dosen ahli media dan ahli materi. Tahap validasi ahli dilakukan oleh 2 ahli media yang terdiri dari dosen Pendidikan Tata Boga UNJ dan dosen Teknologi Pendidikan UNJ. Aspek penilaian meliputi keefektifan desain layar (ukuran huruf, bentuk/jenis huruf, warna huruf, kualitas gambar, komposisi warna terhadap warna background, kejelasan narasi, keefektifan gambar), *audio* atau suara (musik pengiring, suara narator), kemudahan pengoperasian program (program mudah dioperasikan/digunakan, sistematika penyajian), konsistensi (konsistensi kata, istilah dari kalimat, konsistensi pembabakan/alur) dan navigasi (efektivitas navigasi, fungsi navigasi). Ahli media menilai video klip pembuatan saus dasar kontinental menggunakan skala penilaian 1 sampai 5.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Tata Boga UNJ yang mengajar mata kuliah pengolahan makanan kontinental sejak tahun 2001. Aspek penilaian meliputi ketepatan pemilihan topik untuk *multimedia*, kejelasan rumusan tujuan instruksional, kejelasan sasara, konsistensi isi dengan tujuan instruksional kegiatan, kejelasan uraian.penjelasan materi, kejelasan contoh yang diberikan, penggunaan logika, kualitas interaksi pembelajaran personalisasi dan individualisasi, pembabakan/urutas/skuansal. Ahli materi menilai video klip pembuatan saus dasar kontinental dengan skala penilaian 1 sampai 5.

Hasil uji ahli media dan ahli materi didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Media Pertama

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf	4
		Bentuk/jenis huruf	4
		Warna huruf	4
		Kualitas gambar	5
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>	5
		Kejelasan narasi	5
		Keefektifan gambar	5
2.	Audio atau suara	Musik pengiring	5
		Suara narrator	4
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/digunakan	5
		Sistematika penyajian	4
4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat	4
		Konsistensi pembabakan/alur	4
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi	4
		Fungsi navigasi	4
Nilai Keseluruhan			66
Nilai Rata-rata			4,4

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

$$P = \frac{66}{15} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 88 \%$$

Kualitas Produk = Sangat Baik

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Media Kedua

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf	5
		Bentuk/jenis huruf	4
		Warna huruf	4
		Kualitas gambar	5
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>	5
		Kejelasan narasi	4
		Keefektifan gambar	5
2.	<i>Audio</i> atau suara	Musik pengiring	4
		Suara narrator	4
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/digunakan	5
		Sistematika penyajian	4
4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat	5
		Konsistensi pembabakan/alur	5
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi	4
		Fungsi navigasi	4
Nilai Keseluruhan			67
Nilai Rata-rata			4,5

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

$$P = \frac{67}{15} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 90 \%$$

Kualitas Produk = Sangat Baik

Tabel 4.4 Klasifikasi Kualitas Ahli Media

Skala Nilai	Kategori	Persentase (%)
5	Sangat Baik	81% - 100%
4	Baik	61% - 80%
3	Cukup baik	41% - 60%
2	Tidak baik	21% - 40%
1	Sangat baik	0% - 20%

Sumber : Riduwan (2013), diacu dalam Retraningrum (2016)

Tabel 4.5 Kategori Skala Penilaian Ahli Media

Nilai	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber : Sudaryono, Gaguk & Wardani (2013: 49-50)

Hasil perhitungan persentase dari kedua ahli media di atas yaitu sangat baik, nilai persentase ahli media pertama 88% dan yang kedua 90%. Menurut hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran video klip pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*) memiliki kualitas sangat baik, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa pendidikan tata boga.

Dilihat dari hasil skor setiap aspek penilaian, skor terendah yang diperoleh yaitu 4 dengan keterangan baik dan skor tertinggi 5 berarti sangat baik. Kesimpulannya tidak ada indikator penilaian yang harus diperbaiki.

Tabel 4.6 Kesimpulan dan Saran Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media

Saran	Revisi
1. Ahli Media Pertama Tulisan (warna) yang backgroundnya pucat sebaiknya jangan putih	Sebagian sudah direvisi, sebagian tidak karena data mentahnya tidak ada
2. Ahli Media Kedua Kemas CD dengan kemasan yang baik, diberi deskripsi ringan tentang isi CD dan tambakan petunjuk penggunaan CD.	Sudah dibuat kemasan dengan baik

Kesimpulan :
Media sudah baik dan mudah untuk dinikmati, artinya tidak membuat yang menonton bosan dan bingung. Media pembelajaran sudah cukup baik dan dapat digunakan sebagai penelitian.

Tabel 4.7 Uji Coba Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk <i>multimedia</i>	5
2.	Kejelasan rumusan tujuan instruksional	5
3.	Kejelasan sasaran	5
4.	Konsistensi isi dengan tujuan instruksional kegiatan	5
5.	Kejelasan uraian/penjelasan materi	5
6.	Kejelasan contoh yang diberikan	5
7.	Penggunaan logika	5
8.	Kualitas interaksi pembelajaran	5
9.	Personalisasi dan individualisasi	5
10.	Pembabakan/urutan/skuansal	4
Nilai Keseluruhan		49
Nilai rata-rata		4,9

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

$$P = \frac{49}{10} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 98\%$$

Kualitas Produk = Sangat Baik

Tabel 4.8 Klasifikasi Kualitas Ahli Materi

Skala Nilai	Kategori	Persentase (%)
5	Sangat Baik	81% - 100%
4	Baik	61% - 80%
3	Cukup baik	41% - 60%
2	Tidak baik	21% - 40%
1	Sangat baik	0% - 20%

Sumber: Riduwan (2013), diacu dalam Retraningrum (2016)

Tabel 4.9 Kategori Skala Penilaian Ahli Materi

Nilai	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Sudaryono, Gaguk & Wardani (2013: 49-50)

Hasil perhitungan persentase di atas yaitu sangat baik, nilai persentase ahli materi sebesar 98 %. Menurut hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* memiliki kualitas sangat baik, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa pendidikan tata boga.

Skor tertinggi dari indikator penilaian menunjukkan pada angka 5 yang berarti sangat baik dan skor terendah 4 yang berarti baik, olehnya tidak ada indikator penilaian yang harus diperbaiki.

Tabel 4.10 Kesimpulan dan Saran Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi

Saran	Revisi
1. Ahli Materi <i>Step by step</i> dijelaskan lebih awal, penjelasan tujuan sasaran belum ditampilkan	Sudah direvisi
Kesimpulan : Media pembelajaran secara umum sudah baik, penampilan materi dan demonstrasi sudah baik dan jelas.	

Setelah uji coba ahli media dan ahli materi dilakukan, tahap selanjutnya yaitu uji coba produk kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ angkatan 2015. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*) berikut merupakan hasil uji coba yang telah dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ angkatan 2015:

1. Uji Coba Perseorangan (*One to One*)

Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 20 September 2017, diberikan kepada tiga mahasiswa pendidikan tata boga UNJ yang sudah mengambil mata kuliah pengolahan makanan kontinental. Mahasiswa ini terdiri dua perempuan dan satu laki-laki.

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Perorangan (One to One)

No	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata Skor
1.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas	12	4
2.	Gambar yang ditampilkan berkualitas	15	5
3.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (background)	13	4,3
4.	Suara dapat didengar dengan jelas	9	3
5.	Daya dukung musik (backsound) yang digunakan menarik	13	4,3
6.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas	15	5
7.	Tujuan pembelajaran jelas	14	4,7
8.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami	13	4,3
9.	Uraian/isi materi mudah dipahami	13	4,3
10.	Contoh yang diberikan jelas	14	4,7
11.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik	12	4
12.	Urutan penyajian sudah tepat	12	4
Nilai keseluruhan		155	51,6
Nilai rata-rata keseluruhan		4,3	

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

$$P = \frac{155}{(12 \times 3)} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 86\%$$

Kualitas Produk = Sangat Baik

Tabel 4.12 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Perorangan

Skala Nilai	Kategori	Persentase (%)
5	Sangat Baik	81% - 100%
4	Baik	61% - 80%
3	Cukup baik	41% - 60%
2	Tidak baik	21% - 40%
1	Sangat baik	0% - 20%

Sumber : Riduwan (2013), diacu dalam Retraningrum (2016)

Tabel 4.13 Kategori Skala Penilaian Perorangan

Nilai	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Sudaryono, Gaguk & Wardani (2013: 49-50)

Hasil perhitungan di atas, persentase yang didapat dari tiga mahasiswa yaitu 86%, klasifikasi kualitasnya masuk ke dalam kategori sangat baik. Rata-rata skor tertinggi yang diperoleh yaitu 5 berarti sangat baik dan rata-rata skor terendah yaitu 3 berarti cukup baik. Skor terendah yang diperoleh yaitu pada aspek penilaian “suara dapat didengar dengan jelas”, untuk menyempurnakan video klip ini maka diperlukan perbaikan pada aspek penilaian tersebut.

Tabel 4.14 Kesimpulan dan Saran Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

Saran	Revisi
Pada aspek penilaian “suara dapat didengar dengan jelas” perlu dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan video klip ini. Bagian yang harus diperbaiki yaitu pada pembuatan <i>hollandaise sauce</i> karena suara <i>chef</i> tidak terdengar jelas.	Sudah direvisi
Kesimpulan :	
Aspek penilaian lainnya sudah baik sehingga tidak diperlukan perbaikan	

2. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji coba ini dilakukan pada tanggal 27 September 2017 kepada 10 mahasiswa yang dipilih secara acak, terdiri dari jenis kelamin wanita dan pria, tingkat kepandaian yang berbeda dan perbedaan usia yang tidak terlalu jauh.

Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

No	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata Skor
1.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas	43	4,3
2.	Gambar yang ditampilkan berkualitas	46	4,6
3.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (<i>background</i>)	46	4,6
4.	Suara dapat didengar dengan jelas	30	3
5.	Daya dukung musik (<i>backsound</i>) yang digunakan menarik	38	3,8
6.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas	47	4,7
7.	Tujuan pembelajaran jelas	47	4,7
8.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami	45	4,5
9.	Uraian/isi materi mudah dipahami	41	4,1
10.	Contoh yang diberikan jelas	47	4,7
11.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik	43	4,3
12.	Urutan penyajian sudah tepat	45	4,5
Nilai keseluruhan		518	51,8
Nilai rata-rata keseluruhan		4,3	

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

$$P = \frac{518}{(12 \times 10)} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 86,3\%$$

Kualitas Produk = Sangat Baik

Tabel 4.16 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Skala Nilai	Kategori	Persentase (%)
5	Sangat Baik	81% - 100%
4	Baik	61% - 80%
3	Cukup baik	41% - 60%
2	Tidak baik	21% - 40%
1	Sangat baik	0% - 20%

Sumber : Riduwan (2013), diacu dalam Retraningrum (2016)

Tabel 4.17 Kategori Skala Penilaian Kelompok Kecil (*Small Group*)

Nilai	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Sudaryono, Gaguk & Wardani (2013: 49-50)

Hasil perhitungan di atas, persentase yang didapat terhadap 10 mahasiswa yaitu 86,3% yang berarti video klip memiliki kualitas sangat baik. Rata-rata skor tertinggi adalah 4,7 yang berarti baik mendekati sangat baik, rata-rata skor terendah yaitu 3 yang berarti cukup baik. Aspek penilaian yang memiliki rata-rata skor terendah adalah “suara dapat didengar dengan jelas”, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan video klip ini.

Tabel 4.18 Kesimpulan dan Saran Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Saran	Revisi
Aspek penilaian yang memiliki rata-rata skor 3 yaitu “suara dapat didengar dengan jelas”, bagian yang harus diperbaiki yaitu pada pengolahan <i>bernaise sauce</i> karena suara <i>chef</i> masih terlalu pelan.	Sudah direvisi
Kesimpulan :	
Aspek penilaian lainnya sudah baik sehingga tidak diperlukan perbaikan	

3. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 02 Oktober 2017 kepada 30 mahasiswa pendidikan tata boga UNJ angkatan 2015 dengan karakteristik yang berbeda. Karakteristik tersebut terdiri dari tingkat kepandaian, jenis kelamin, usia dan pengetahuan yang berbeda.

Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

No	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata Skor
1.	Gambar yang ditampilkan berkualitas	149	5
2.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (background)	142	4,7
3.	Suara dapat didengar dengan jelas	144	4,8
4.	Daya dukung musik (backsound) yang digunakan menarik	141	4,7
5.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas	141	4,7
6.	Program pada video mudah digunakan	147	4,9
7.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas	138	4,6
8.	Tujuan pembelajaran jelas	145	4,8
9.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	142	4,8
10.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami	144	4,8
11.	Uraian/isi materi mudah dipahami	143	4,8
12.	Contoh yang diberikan jelas	146	4,9
13.	Interaksi pembelajar pada video sudah baik	135	4,5
14.	Urutan penyajian sudah tepat	141	4,7
Nilai keseluruhan		1.999	66,6
Nilai rata-rata keseluruhan		4,8	

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

$$P = \frac{1.999}{(14 \times 30)} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 95,2\%$$

Kualitas Produk = Sangat Baik

Tabel 4.20 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Skala Nilai	Kategori	Persentase (%)
5	Sangat Baik	81% - 100%
4	Baik	61% - 80%
3	Cukup baik	41% - 60%
2	Tidak baik	21% - 40%
1	Sangat baik	0% - 20%

Sumber : Riduwan (2013), diacu dalam Retraningrum (2016)

Tabel 4.21 Kategori Skala Penilaian Lapangan (*Field Test*)

Nilai	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Sudaryono, Gaguk & Wardani (2013: 49-50)

Hasil perhitungan uji coba di atas, persentase yang didapat yaitu 95,2% berarti kualitas produk sangat baik. Rata-rata skor terendah yaitu 4,7 yang berarti baik mendekati sangat baik, dan rata-rata skor tertinggi adalah 5 yang masuk pada kategori sangat baik. Rata-rata skor terendah masuk pada kategori baik mendekati sangat baik, maka tidak ada aspek penilaian yang harus diperbaiki.

Tabel 4.22 Kesimpulan dan Saran Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Saran	Revisi
Tidak ada	Tidak ada

Kesimpulan :

Rata-rata skor seluruh aspek penilaian sudah baik sehingga tidak diperlukan perbaikan. Sehingga vide klip *Mother Sauce* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Mahasiswa Tata Boga pada matakuliah Pengolahan Makanan Kontinental.

Kesimpulan dari data di atas adalah video klip pembuatan *Mother Sauce* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental, sehingga Mahasiswa mampu membuat *Mother Sauce* dengan baik dan benar.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Ayuningrum dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental di SMK 2 Godeam”, menyatakan bahwa video

pembelajaran dapat menggambarkan tentang proses pengolahan *soup* kontinental dengan betahap dan video juga mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya sampai dengan penggunaan secara individu.

4.3 Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* ini dilakukan berdasarkan 6 tahap model pengembangan Bergman and Moore, yaitu analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan dan validasi telah dilakukan, ada beberapa faktor pendukung dan penghambat pada proses pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce*.

4.3.1 Faktor Pendukung

Berikut beberapa faktor pendukung penelitian pengembangan media pembelajaran ini :

1. Belum ada media pembelajaran berupa video klip yang membahas pembuatan *mother sauce* secara khusus dan terstruktur.
2. Dosen atau pendidik Pengolahan Makanan Kontinental sangat antusias dalam pembuatan video klip *Mother Sauce* ini, sehingga memudahkan peneliti dalam penyusunan materi.

4.3.2 Faktor Hambatan

Berikut merupakan faktor hambatan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* :

1. Membutuhkan waktu yang lama untuk mendiskusikan video klip ini karena harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran.
2. Kesulitan saat proses penggabungan dan pemotongan video karena durasi terlalu panjang.

4.3.3 Kelebihan Produk

1. Media pembelajaran video klip ini menjelaskan dan menampilkan proses pembuatan *mother sauce* dengan tampilan yang lebih menarik dan memfokuskan pada pembahasan *mother sauce*.
2. Penggunaan media pembelajaran ini mudah digunakan, karena tidak membutuhkan keahlian tinggi pada bidang teknologi.

4.3.4 Kelemahan Produk

Materi *mother sauce* masih belum terlalu dalam karena materi pengental dan turunan saus tidak dimasukkan dalam video ini, sehingga dosen atau pendidik harus menjelaskan kepada mahasiswa dengan media *power point*.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* ini dinilai sangat baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran mahasiswa tata boga pada materi sauce. Video klip ini dapat digunakan sebagai alat alternatif belajar oleh mahasiswa dan alat mengajar oleh dosen pengajar, karena video klip ini efisien digunakan untuk memahami materi tentang *mother sauce*.

Uji coba dilakukan terhadap mahasiswa pendidikan tata boga UNJ angkatan 2015 yang sudah lulus mata kuliah pengolahan makanan kontinental. Uji coba yang digunakan pada penelitian ini antara lain, uji coba perorangan (*one to one*) yang dilakukan kepada 3 mahasiswa, uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan kepada 10 mahasiswa dan uji coba lapangan (*field test*) dilakukan kepada 30 mahasiswa.

Menurut hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* ini menunjukkan bahwa: 1) video klip menerapkan pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan Bergman and Moore yang terdiri dari 6 tahap analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan dan validasi. 2) Validasi dilakukan oleh dua ahli media dengan hasil, ahli media pertama 88% kategori produk memiliki kualitas sangat baik dan ahli media kedua 90% kategori produk memiliki kualitas sangat baik. 3) Penilaian oleh satu ahli materi dengan hasil 98%, kategori materi memiliki kualitas sangat baik. 4) Uji coba perorangan terhadap 3 mahasiswa pendidikan Tata boga UNJ, hasil persentase yang didapat yaitu 86% kategori produk sangat baik. 5) Uji coba

kelompok kecil terhadap 10 mahasiswa pendidikan tataboga UNJ, hasil persentase yang didapat yaitu 86,3% kategori produk sangat baik. 6) Uji coba lapangan terhadap 30 mahasiswa pendidikan tata boga UNJ, hasil persentase yang didapat yaitu 95,2% kategori produk sangat baik. 7) hasil uji coba menunjukkan bahwa video klip pembuatan *mother sauce* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mahasiswa tata boga dalam mempelajari materi *mother sauce*.

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* dengan model pengembangan Bergman and Moore yang terdiri dari 6 tahap analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan dan validasi dapat digunakan mahasiswa tata boga untuk lebih mempelajari materi *mother sauce*, sehingga memudahkan mahasiswa dalam praktikum membuat *mother sauce* dan turunannya.

5.3 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran mata kuliah pengolahan makanan kontinental, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang disajikan.
2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada dosen atau pendidik

untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau pada materi lain, bahkan pada matakuliah lain pada waktu yang mendatang.

3. Perlunya penambahan evaluasi soal pada media pembelajaran video klip ini.
4. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran video klip pembuatan *mother sauce* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran/Azhar Arsyad*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Ceserani, Victor *et al.* (1990). *Pactical Cookery*. Hodder Arnold H&S
- Dahlia, Mutiara. dan Artanti, Guspri D. (2012). *RPKPS/Buku Ajar Pengolahan Makanan Kontinental*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Kurniasih, Farida dan Setiawan, Ngadirin. 2013. *Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa Kelas X Akuntansi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Volume:2 Halaman:29
- Kusuma, Aditya. 2016. [skripsi] *Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembubatan Roti Manis Dalam Mata Kuliah Dasar Roti dan Kue*. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat : Gaung Persada Perss.
- Padamu, admin. (3 mei 2017). *Pengertian Media Pembelajaran*. Diakses pada <http://padamu.net/pengertian-media-pembelajaran> (06 Mei 2017)
- Program Studi Tata Boga. *Pengolahan Makanan Kontinental Stock, Soup and Sauce*. [tersedia dari Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta untuk digunakan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Boga]
- Rombauer, Irma S. (dkk). (1975). *Joy of Cooking 500 New Receipes 400 of the Most Beloved Joy Classics Retested and Updated 4500 Resipes for The Way We Cook Now*. New York : SCRIBNER
- Sadiman, Arif S. (dkk). (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Pauli, Eugen. (1979). *Classical Cooking The Modern Way*. Boston : CBI Publishing Company

Retraningrum, Iqnas. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Pokok Instalasi Sistem Operasi *Open Source* Untuk Siswa Kelas X TKJ di SMKN 2 Lamongan. *Jurnal IT-Edu*, 01: 111-117

Tegeh, Made (dkk). (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Warnadi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Bahasan Turunan Mother sauce Dalam Mata Pelajaran Kontinental di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi* [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

<http://digilib.uinsby.ac.id/1506/5/Bab%202.pdf> [diakses pada 05 Mei 2017]

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf> [diakses pada 05 Mei 2017]

<http://krisna1.blog.uns.ac.id/files/2010/05/pembelajaran5.pdf> [diakses pada 05 Mei 2017]

<http://blog.wsd.net/rsagers/files/2010/11/The-Mother-Sauces.pdf> [diakses pada 07 Mei 2017]

http://nihmkolkata.in/wp-content/uploads/2014/11/UNIT-15_SAUCE.pdf [diakses pada tanggal 07 Mei 2017]

Lampiran 1

**GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)
MEDIA PEMBELAJARAN PENGOLAHAN
“SAUS DASAR KONTINENTAL (*MOTHER SAUCE*)”
TAHUN 2017**

Topik : Saus Dasar Kontinental (*Mother sauce*)

Menu : a. Saus Dasar Putih (White Sauce)

- Bechamel Sauce
- Veloute Sauce

b. Saus Dasar Coklat (Brown Sauce)

- Demi-glace Sauce

c. Saus Dasar Tomat

- Tomato Sauce

d. Saus Dasar Butter

- Hollandaise Sauce
- Bearnise Sauce

e. Saus Dasar Minyak Selada

- Mayonnaise Sauce
- Vinaigrette Sauce

Penulis : Asia Al Cahyani Adnan

Pengkaji Media : Dr. Rina Febriana, M.Pd.

Durasi : 16 menit 48 detik

INDIKATOR	MATERI POKOK	REFERENSI
<p>Berdasarkan video ini diharapkan mahasiswa dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi Pengertian <i>Mother sauce</i> dan menyebutkan Jenis Saus Dasar Kontinental (<i>Mother sauce</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi pengertian <i>Mother sauce</i> b. Menyebutkan jenis saus dasar kontinental (<i>mother sauce</i>) 	<p>Materi pokok yang ada dalam video ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Pengertian <i>Mother sauce</i> B. Jenis Saus Dasar Kontinental (<i>Mother sauce</i>) : <ol style="list-style-type: none"> 1. Saus Dasar Putih (White Sauce) <ol style="list-style-type: none"> a. Bechamel Sauce b. Veloute Sauce 2. Saus Dasar Coklat (Brown Sauce) <ol style="list-style-type: none"> a. Demi-glace Sauce 3. Saus Dasar Tomat <ol style="list-style-type: none"> a. Tomato Sauce 4. Saus Dasar Butter <ol style="list-style-type: none"> a. Hollandaise Sauce b. Bearnaise Sauce 5. Saus Dasar Minyak Selada <ol style="list-style-type: none"> a. Mayonnaise Sauce b. Venaigrette Sauce 	<p>Ceserani, Victor <i>et al.</i> (1990). <i>Pactical Cookery</i>. Hodder Arnold H&S</p> <p>Rombauer, Irma S. (dkk). (1975). <i>Joy of Cooking 500 New Receipes 400 of the Most Beloved Joy Classics Retested and Updated 4500 Resipes for The Way We Cook Now</i>. New York : SCRIBNER</p> <p>http://blog.wsd.net/rsagers/files/2010/11/The-Mother-Sauces.pdf diakses pada 07 Mei 2017</p> <p>http://nihmkolkata.in/wp-content/uploads/2014/11/UN-IT-15_SAUCE.pdf diakses pada tanggal 07 Mei 2017</p>
<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengidentifikasi Pengertian Saus dasar Kontinental (<i>Mother sauce</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi pengertian Bechamel Sauce 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Bechamel Sauce 2. Pengertian Veloute Sauce 3. Pengertian Demi-glace Sauce 4. Pengertian Tomato Sauce 	

<ul style="list-style-type: none"> b. Mengidentifikasi pengertian Veloute Sauce c. Mengidentifikasi pengertian Demo-Glaze Sauce d. Mengidentifikasi pengertian Tomato Sauce e. Mengidentifikasi pengertian Hollandaise Sauce f. Mengidentifikasi pengertian Bearnaise Sauce g. Mengidentifikasi pengertian Mayonnaise h. Mengidentifikasi pengertian Venaigrette 	<ul style="list-style-type: none"> 5. Pengertian Hollandaise Sauce 6. Pengertian Bearnaise Sauce 7. Pengertian Mayonnaise 8. Pengertian Venaigrette 	
<p>3. Menjelaskan bahan dan cara membuat saus dasar kontinental (<i>Mother sauce</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan bahan dan cara membuat Bechamel Sauce b. Menjelaskan bahan dan cara membuat Veloute Sauce c. Menjelaskan bahan dan cara membuat Demi-glace Sauce d. Menjelaskan bahan dan cara membuat Tomato Sauce e. Menjelaskan bahan dan cara membuat Hollandaise Sauce 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Bahan dan cara membuat Bechamel Sauce 2. Bahan dan cara membuat Veloute Sauce 3. Bahan dan cara membuat Demi-glace Sauce 4. Bahan dan cara membuat Tomato Sauce 5. Bahan dan cara membuat Holandaise Sauce 6. Bahan dan cara membuat Bearnaise Sauce 	

<ul style="list-style-type: none"> f. Menjelaskan bahan dan cara membuat Bearnaise Sauce g. Menjelaskan bahan dan cara membuat Mayonnaise h. Menjelaskan bahan dan cara membuat Venaigrette Sauce 	<ul style="list-style-type: none"> 7. Bahan dan cara membuat Mayonnaise 8. Bahan dan cara membuat Venaigrette Sauce 	
<ul style="list-style-type: none"> 4. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan saus dasar kontinental (<i>mother sauce</i>) <ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Bechamel Sauce b. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Veloute Sauce c. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Demi-glace Sauce d. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Tomato Sauce e. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Hollandaise Sauce f. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Bearnaise Sauce g. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Mayonnaise h. Menentukan menu yang dapat diaplikasikan dengan Venaigrette Sauce 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi menu untuk Bechamel Sauce 2. Aplikasi menu untuk Veloute Sauce 3. Aplikasi menu untuk Demi-glace Sauce 4. Aplikasi menu untuk Tomato Sauce 5. Aplikasi menu untuk Hollandaise Sauce 6. Aplikasi menu untuk Bearnaise Sauce 7. Aplikasi menu untuk Mayonnaise 8. Aplikasi menu untuk Venaigrette Sauce 	

Lampiran 2

JABARAN MATERI (JM)
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PENGOLAHAN
“SAUS DASAR KONTINENTAL (*MOTHER SAUCE*)”
TAHUN 2017

Topik : Saus Dasar Kontinental (*Mother sauce*)

Menu : a. Saus Dasar Putih (White Sauce)

- Bechamel Sauce
- Veloute Sauce

b. Saus Dasar Coklat (Brown Sauce)

- Demi-glace Sauce

c. Saus Dasar Tomat

- Tomato Sauce

d. Saus Dasar Butter

- Hollandaise Sauce
- Bearnaise Sauce

e. Saus Dasar Minyak Selada

- Mayonnaise Sauce
- Venaigrette Sauce

Penulis : Asia Al Cahyani Adnan

Pengkaji Media : Dr. Rina Febriana, M.Pd.

Durasi : 16 menit 48 detik

SEG	URAIAN MATERI	ALUR PROGRAM	VISUALISASI
1	<p>Materi Pokok :</p> <p>A. Pengertian <i>Mother sauce</i> <i>Mother sauce</i> adalah saus dasar kontinental yang terdiri dari 5 saus dasar yaitu</p> <p>B. Macam-macam <i>Mother sauce</i></p> <p>a. Saus Dasar Putih (White Sauce)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bechamel Sauce • Veloute Sauce <p>b. Saus Dasar Coklat (Brown Sauce)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demi-glace Sauce <p>c. Saus Dasar Tomat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tomato Sauce <p>d. Saus Dasar Butter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hollandaise Sauce • Bearnaise Sauce <p>e. Saus Dasar Minyak Selada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mayonnaise Sauce • Venaigrette Sauce 	<p>Opening Video</p> <p>Logo UNJ, Program Studi Pendidikan Tata boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, mempersembahkan</p> <p>“VIDEO PEMBELAJARAN <i>MOTHER SAUCE</i>”</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p><i>Chef</i> memperkenalkan diri dan memberikan pengertian <i>mother sauce</i></p> <p><i>Chef</i> menyebutkan macam-macam Saus Dasar Kontinental (<i>Mother sauce</i>)</p>	<p>Logo UNJ, Program Studi Pendidikan Tata boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, mempersembahkan</p> <p>Title Video Pembelajaran <i>Mother sauce</i></p> <p>Insert : caption Tujuan Pembelajaran</p> <p>Insert : picture (life) Insert narasi <i>Chef</i> memperkenalkan diri dan menjelaskan pengertian <i>Mother sauce</i>.</p> <p>Insert : caption Macam-macam <i>Mother sauce</i></p> <p>a. Saus Dasar Putih (White Sauce)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bechamel Sauce • Veloute Sauce <p>b. Saus Dasar Coklat (Brown Sauce)</p>

			<p>3. Demi-glace Sauce</p> <p>c. Saus Dasar Tomat</p> <p>4. Tomato Sauce</p> <p>d. Saus Dasar Butter</p> <p>5. Hollandaise Sauce</p> <p>6. Bearnaise Sauce</p> <p>e. Saus Dasar Minyak Selada</p> <p>7. Mayonnaise Sauce</p> <p>8. Venaigrette Sauce</p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> menyebut macam-macam Saus Dasar Kontinental</p>
2	<p>A. <i>Bechamel Sauce</i> adalah saus dasar putih yang terbuat dari susu ditambahkan dengan roux.</p> <p>B. Bahan :</p> <p>25 gr Mentega</p> <p>25 gr Tepung Terigu</p> <p>250 ml Susu Cair</p> <p>¼ buah Bawang bombay, sudah ditusuk cengkeh</p> <p>C. Cara membuat :</p>	<p>Membuat Saus Pertama</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Bechamel Sauce</i></p>	<p>Insert : picture</p> <p>Hidangan dan saus</p> <p>Insert : caption</p> <p><i>Bechamel Sauce</i></p> <p>Insert : Picture</p> <p>Hidangan dan saus</p> <p>Insert : caption</p> <p><i>Bechamel Sauce adalah saus dasar putih yang terbuat dari susu ditambahkan dengan roux.</i></p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Bechamel Sauce</i></p>

	<p>1. Panaskan mentega, tambahkan tepung terigu. Aduk hingga rata selama 3-5 menit, lalu kecilkan api. Tuang susu cair, aduk hingga rata dan kental.</p> <p>2. Masukkan bawang Bombay dan masak selama 30 menit dengan api kecil. Saring lalu sajikan.</p>	<p><i>Chef menyebutkan bahan</i></p> <p><i>Chef mulai membuat Bechamel Sauce</i></p> <p>SHOW SLIDE</p> <p>Menampilkan hidangan dan nama masakan</p>	<p>Insert : picture</p> <p>Bahan-bahan di atas meja</p> <p>Insert : caption</p> <p><i>25 gr Mentega</i></p> <p><i>25 gr Tepung Terigu</i></p> <p><i>250 ml Susu Cair</i></p> <p><i>¼ buah Bawang bombay, sudah ditusuk cengkeh</i></p> <p>Graffis tittle pada bahan yang disebutkan</p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan bahan-bahan yang digunakan</p> <p>Insert : picture</p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan tahapan membuat <i>Becamel Sauce</i></p> <p>Insert : caption (saat membuat roux)</p> <p><i>Roux merupakan bahan pengental yang terbuat dari mentega dan tepung dengan perbandingan 1:1.</i></p> <p>Insert : Slide</p> <p>Menampilkan resep <i>Bechamel Sauce</i></p> <p>Insert : picture</p> <p>Insert : caption</p>
--	--	--	---

			<i>Pasta Mushroom</i> Insert narasi Chef menyebutkan hidangan
<p>A. <i>Veloute Sauce</i> merupakan saus dasar putih yang terbuat dari kaldu putih (<i>white stock</i>), kaldu yang dapat digunakan yaitu kaldu ayam, domba muda atau ikan.</p> <p>B. Bahan :</p> <p>25 gr Mentega/Butter 25 gr TepungTerigu 250 ml White Stock</p> <p>C. Cara membuat :</p> <p>1. Panaskan mentega, tambahkan tepung terigu. Aduk hingga rata selama 3-5 menit, lalu kecilkan api. Tuang white stock, aduk hingga rata dan kental.</p> <p>2. Masak selama 1 jam dengan api kecil. Saring lalu sajikan.</p>	<p>Membuat Saus Kedua</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Veloute Sauce</i></p> <p><i>Chef</i> menyebutkan bahan</p> <p><i>Chef</i> mulai membuat <i>Veloute Sauce</i></p>	<p>Insert : caption <i>Veloute Sauce</i></p> <p>Insert : caption <i>Veloute Sauce merupakan saus dasar putih yang terbuat dari kaldu putih (white stock), kaldu yang dapat digunakan yaitu kaldu ayam, domba muda atau ikan.</i></p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Veloute Sauce</i></p> <p>Insert : picture Bahan-bahan di atas meja</p> <p>Insert : caption <i>25 gr Mentega/Butter</i> <i>25 gr TepungTerigu</i> <i>250 ml White Stock</i> Graffis tittle pada bahan yang disebutkan</p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan bahan-bahan yang digunakan</p> <p>Insert : picture Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan tahapan membuat <i>Veloute Sauce</i></p>	

		<p><i>Veloute Sauce</i> sudah jadi, <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan SHOW SLIDE</p> <p>Menampilkan hidangan dan nama masakan</p>	<p>Insert : Slide Menampilkan resep <i>Veloute Sauce</i></p> <p>Insert : picture Insert : caption <i>Fish and Chips</i> Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan hidangan</p>
	<p>A. <i>Demi-glace Sauce</i> adalah saus dasar coklat yang terbuat dari <i>roux, puree tomat</i> dan <i>brown stock</i>. Memiliki rasa yang kuat dan biasa digunakan sebagai dasar suatu masakan.</p> <p>B. Bahan :</p> <p>15 gr Mentega/Butter 20 gr TepungTerigu 6 gr Puree tomat 250 ml Brown Stock</p>	<p>Membuat Saus Ketiga</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Demi-glace Sauce</i></p> <p><i>Chef</i> menyebutkan bahan</p>	<p>Insert : caption <i>Demi-glace Sauce</i></p> <p>Insert : caption <i>Demi-glace Sauce</i> adalah saus dasar coklat yang terbuat dari <i>roux, puree tomat</i> dan <i>brown stock</i>. Memiliki rasa yang kuat dan biasa digunakan sebagai dasar suatu masakan. Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Demi-glace Sauce</i></p> <p>Insert : picture Bahan-bahan di atas meja Insert : caption 15 gr Mentega/Butter 20 gr TepungTerigu</p>

<p>C. Cara membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panaskan mentega, tambahkan terigu masak dengan api sedang hingga berwarna kecoklatan. Kecilkan api tambahkan tomat puree kemudian aduk hingga rata. 2. Tambahkan brown stock aduk rata dan masak dengan api kecil selama 1 jam. 3. Saring, lalu sajikan. 	<p><i>Chef</i> mulai membuat <i>Demi-glace Sauce</i></p> <p>SHOW SLIDE <i>Demi-glace Sauce</i> sudah jadi, <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan</p> <p>Menampilkan hidangan dan nama masakan</p>	<p>6 gr <i>Puree tomat</i> 250 ml <i>Brown Stock</i> Graffis tittle pada bahan yang disebutkan Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan bahan-bahan yang digunakan</p> <p>Insert : picture Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan tahapan membuat <i>Demi-glace Sauce</i></p> <p>Insert : Slide Menampilkan resep <i>Demi-glace Sauce</i></p> <p>Insert : picture Insert : caption <i>Vegetable Beef Steak</i> Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan hidangan</p>
<p>A. <i>Tomato Sauce</i> merupakan saus berbahan dasar tomat, umumnya saus ini digunakan untuk hidangan daging, sayuran dan pasta.</p>	<p>Membuat Saus Keempat</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Tomato Sauce</i></p>	<p>Insert : caption <i>Tomato Sauce</i></p> <p>Insert : caption</p>

<p>B. Bahan : 10 gr Margarin/ butter 10 gr Terigu 100 gr Puree tomat 250 ml Brown Stock ½ suing Bawang putih Garam, lada secukupnya</p> <p>C. Cara membuat : 1. Panaskan mentega, masukkan terigu, aduk hingga bertekstur pasir dan sedikit berwarna. Tambahkan tomat puree, aduk rata kecilkan api. 2. Tuang brown stock aduk rata dan masak hingga mendidih 3. Tambahkan bawang putih, garam dan lada kemudian masak dengan api kecil selama 1 jam. 4. Saring dan sajikan.</p>	<p><i>Chef menyebutkan bahan</i></p> <p><i>Chef mulai membuat Tomato Sauce</i> SHOW SLIDE</p>	<p><i>Tomato Sauce merupakan saus berbahan dasar tomat, umumnya saus ini digunakan untuk masakan daging, sayuran dan pasta.</i> <i>Insert narasi Chef pengertian Tomato Sauce</i></p> <p><i>Insert : picture</i> Bahan-bahan di atas meja <i>Insert : caption</i> <i>10 gr Margarin/ butter</i> <i>10 gr Terigu</i> <i>100 gr Puree tomat</i> <i>250 ml Brown Stock</i> <i>½ suing Bawang putih</i> <i>Garam, lada secukupnya</i> Graffis tittle pada bahan yang disebutkan <i>Insert narasi Chef menyebutkan bahan-bahan yang digunakan</i></p> <p><i>Insert : picture</i> <i>Insert narasi Chef menyebutkan tahapan membuat Tomato Sauce</i> Insert : Slide <i>Menampilkan resep Tomato Sauce</i></p> <p><i>Insert : picture</i></p>
--	---	---

		Menampilkan hidangan dan nama masakan	Insert : caption <i>French Fries</i> Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Tomato Sauce</i>
	<p>A. <i>Hollandaise Sauce</i> adalah saus berbahan dasar butter atau mentega yang dikentalkan dengan telur dan dapat disajikan di atas hidangan telur, sayur dan ikan.</p> <p>B. Bahan :</p> <p>6 butir Lada putih, hancurkan 15 ml Cuka 15 ml Air dingin 2 butir Kuning telur 200 gr Butter, lelehkan Garam dan cabai bubuk secukupnya</p> <p>C. Cara membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan lada putih dan cuka ke dalam mangkuk stainless steal, panaskan sebentar menggunakan teknik mengetim. 2. Tambahkan air dingin dan kuning telur, lalu aduk hingga rata. 	<p>Membuat Saus Kelima</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Hollandaise Sauce</i></p> <p><i>Chef</i> menyebutkan bahan</p>	<p>Insert : caption <i>Hollandaise Sauce</i></p> <p>Insert : caption <i>Hollandaise Sauce</i> adalah saus berbahan dasar butter atau mentega yang dikentalkan dengan telur dan dapat disajikan di atas hidangan telur, sayur dan ikan. Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Hollandaise Sauce</i></p> <p>Insert : picture Bahan-bahan di atas meja Insert : caption <i>6 butir Lada putih, hancurkan</i> <i>15 ml Cuka</i> <i>15 ml Air dingin</i> <i>2 butir Kuning telur</i> <i>200 gr Butter, lelehkan</i> <i>Garam dan cabai bubuk secukupnya</i> Graffis tittle pada bahan yang disebutkan Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan bahan-bahan yang digunakan</p>

	<p>3. Tuang butter sedikit demi sedikit sambil diaduk hingga benar-benar tercampur rata.</p> <p>4. Matikan api dan angkat panci dari atas kompor.</p> <p>5. Tambahkan garam dan cabai bubuk, aduk rata. Sajikan.</p>	<p><i>Chef</i> mulai membuat <i>Hollandaise Sauce</i></p> <p>SHOW SLIDE</p> <p>Menampilkan hidangan dan nama masakan</p>	<p>Insert : picture</p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan tahapan membuat <i>Hollandaise Sauce</i></p> <p>Insert : Slide</p> <p>Menampilkan resep <i>Hollandaise Sauce</i></p> <p>Insert : picture</p> <p>Insert : caption</p> <p><i>Egg Benedict</i></p> <p>Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Hollandaise Sauce</i></p>
	<p>A. <i>Bearnaise Sauce</i> adalah saus berbahan dasar mentega dan dikentalkan dengan telur, biasanya disajikan untuk daging merah dan ikan.</p> <p>B. Bahan :</p> <p>10 gr Bawang merah, cincang</p> <p>6 butir Lada putih, hancurkan</p> <p>5 gr Tarragon</p> <p>15 ml Cuka Tarragon</p> <p>3 butir Kuning telur</p> <p>200 gr Butter, lelehkan</p>	<p>Membuat Saus Keenam</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Hollandaise Sauce</i></p> <p><i>Chef</i> menyebutkan bahan</p>	<p>Insert : caption</p> <p><i>Bearnaise Sauce</i></p> <p>Insert : caption</p> <p><i>Bearnaise Sauce</i> adalah saus berbahan dasar mentega dan dikentalkan dengan telur, biasanya disajikan untuk daging merah dan ikan.</p> <p>Insert : picture</p> <p>Bahan-bahan di atas meja</p> <p>Insert : caption</p> <p><i>10 gr Bawang merah, cincang</i></p> <p><i>6 butir Lada putih, hancurkan</i></p>

	<p>Tarragon cincang dan cevil cincang secukupnya</p> <p>C. Cara membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan bawang merah, lada putih, 1 batang tarragon, dan cuka tarragon ke dalam mangkuk stainless steal, panaskan dengan menggunakan teknik mengetim. 2. Tambahkan telur, aduk rata. 3. Tuang butter sedikit demi sedikit sambil diaduk hingga benar-benar tercampur rata. 4. Matikan api, angkat panci dari atas kompor. 5. Tambahkan tarragon cincang dan cevil cincang, aduk hingga rata. Sajikan. 	<p><i>Chef</i> mulai membuat <i>Bearnaise Sauce</i></p> <p>SHOW SLIDE</p> <p>Menampilkan hidangan dan nama masakan</p>	<p><i>5 gr Tarragon</i> <i>15 ml Cuka Tarragon</i> <i>3 butir Kuning telur</i> <i>200 gr Butter, lelehkan</i> <i>Tarragon cincang dan cevil cincang secukupnya</i></p> <p>Graffis tittle pada bahan yang disebutkan Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan bahan-bahan yang digunakan</p> <p>Insert : picture Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan tahapan membuat <i>Bearnaise Sauce</i></p> <p>Insert : Slide Menampilkan resep <i>Bearnaise Sauce</i></p> <p>Insert : picture Insert : caption <i>Grilled Tuna Steak</i></p>
	<p>A. <i>Mayonnaise Sauce</i> merupakan saus berbahan dasar minyak dan telur, bisanya disajikan bersama salad.</p>	<p>Membuat Saus Kedelapan</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Mayonnaise Sauce</i></p>	<p>Insert : caption <i>Mayonnaise Sauce</i></p> <p>Insert : caption</p>

	<p>B. Bahan : 2 butir Kuning telur 2 sdm Cuka Garam secukupnya 1/8 sdt Mustard 250 ml Minyak Zaitun 1 sdm Air mendidih</p> <p>C. Cara membuat : 1. Masukkan kuning telur, cuka dan garam ke dalam mangkuk, kemudian kocok hingga rata. 2. Tuang minyak zaitun sedikit demi sedikit secara perlahan, lalu lanjutkan mengocok hingga minyak zaitun habis. 3. Tambahkan air mendidih, kocok kembali hingga rata. Sajikan.</p>	<p><i>Chef menyebutkan bahan</i></p> <p><i>Chef mulai membuat Mayonnaise Sauce</i></p> <p>SHOW SLIDE <i>Chef menuang saus di atas hidangan</i></p>	<p><i>Mayonnaise Sauce merupakan saus berbahan dasar minyak dan telur, biasanya disajikan bersama salad.</i> Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Mayonnaise Sauce</i></p> <p>Insert : picture Bahan-bahan di atas meja Insert : caption <i>2 butir Kuning telur</i> <i>2 sdm Cuka</i> <i>Garam secukupnya</i> <i>1/8 sdt Mustard</i> <i>250 ml Minyak Zaitun</i> <i>1 sdm Air mendidih</i> Graffis tittle pada bahan yang disebutkan Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan bahan-bahan yang digunakan</p> <p>Insert : picture Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan tahapan membuat <i>Mayonnaise Sauce</i></p> <p>Insert : Slide Menampilkan resep <i>Mayonnaise Sauce</i></p>
--	---	--	---

		Menampilkan hidangan dan nama masakan	Insert : picture Insert : caption <i>Fruit Salad</i> Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Mayonnaise</i>
	<p>A. <i>Sauce Vinaigrette</i> adalah saus berbahan dasar minyak dan cuka, biasanya saus ini disebut sebagai <i>French dressing</i>.</p> <p>B. Bahan :</p> <p>3 gr Garam 2 gr Lada putih, hancurkan 2 gr Mustard 60ml Air lemon 160 ml Minyak zaitun</p> <p>C. Cara membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> Masukkan garam, lada, mustard dan cuka ke dalam wadah, kocok dengan ballon whisk hingga bahan tercampur rata. Tambahkan minyak zaitun, lalu kocok kembali hingga rata. Sajikan. 	<p>Membuat Saus Ketujuh</p> <p><i>Chef</i> menjelaskan pengertian <i>Sauce Vinaigrette</i></p> <p><i>Chef</i> menyebutkan bahan</p>	<p>Insert : caption <i>Sauce Vinaigrette</i></p> <p>Insert : caption <i>Sauce Vinaigrette</i> adalah saus berbahan dasar minyak dan cuka, biasanya saus ini disebut sebagai <i>French dressing</i>. Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Sauce Vinaigrette</i></p> <p>Insert : picture Bahan-bahan di atas meja Insert : caption 3 gr Garam 2 gr Lada putih, hancurkan 2 gr Mustard 60 ml Air lemon 160 ml Minyak zaitun Graffis tittle pada bahan yang disebutkan Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan bahan-bahan yang digunakan Insert : picture</p>

		<p><i>Chef</i> mulai membuat <i>Sauce Vinaigrette</i></p> <p>SHOW SLIDE <i>Sauce Vinaigrette</i> sudah jadi, <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan</p> <p>Menampilkan hidangan dan nama masakan</p>	<p>Insert narasi <i>Chef</i> menyebutkan tahapan membuat <i>Sauce Vinaigrette</i></p> <p>Insert : Slide Menampilkan resep <i>Sauce Vinaigrette</i></p> <p>Insert : picture Insert : caption <i>Vegetable Salad</i> Insert narasi <i>Chef</i> pengertian <i>Sauce Vinaigrette</i></p>
3		CLOSING	<p>Insert : picture Insert narasi <i>Chef</i> menutup video pembelajaran</p>

**NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN
MEDIA VIDEO PEMBUATAN SAUS DASAR KONTINENTAL (*MOTHER SAUCE*)**

NO	VISUAL	AUDIO
1	<p>OPENING TITLE “VIDEO PEMBELAJARAN <i>MOTHER SAUCE</i>”</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) LS : <i>Chef</i> berdiri di tengah dapur menggunakan <i>chef jacket</i></p> <p>INSERT : CAPTION f. Saus Dasar Putih 9. Bechamel Sauce 10. Veloute Sauce g. Saus Dasar Coklat 11. Demi-glace Sauce h. Saus Dasar Tomat 12. Tomato Sauce i. Saus Dasar Butter 13. Hollandaise Sauce 14. Bearnaise Sauce j. Saus Dasar Minyak Selada 15. Mayonnaise Sauce 16. Venaigrette Sauce</p>	<p style="text-align: center;">Musik</p> <p>“Hallo saya Fauzan Hermawan, dalam video ini saya akan membuat <i>mother sauce</i>. <i>Mother sauce</i> adalah saus paling dasar dalam menu-menu kontinental. <i>Mother sauce</i> terbagi menjadi 5 yaitu...”</p> <p>“Saus Dasar Putih, yang terdiri dari Bechamel Sauce dan Veloute Sauce. Saus Dasar Coklat, yaitu Demi-glace Sauce. Saus Dasar Tomat, yaitu Tomato Sauce. Saus Dasar Butter yaitu Hollandaise Sauce dan Bearnaise sauce. Terakhir Saus Dasar Minyak, yang terdiri dari Mayonnaise Sauce dan Venaigrette Sauce.”</p>
2	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “Bechamel Sauce”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION</p>	Musik Latar Belakang

<p>“<i>Bechamel Sauce</i> adalah saus dasar putih yang terbuat dari susu ditambahkan dengan roux”.</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION 25 gr Mentega 25 gr Tepung Terigu 250 ml Susu Cair ¼ buah Bawang bombay, sudah ditusuk cengkeh</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> memasukkan mentega ke dalam pan CU : <i>Chef</i> memasukkan terigu ke dalam pan</p> <p>INSERT : CAPTION <i>Roux</i> merupakan bahan pengental saus yang terbuat dari mentega dan tepung dengan perbandingan 1:1.</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan susu ke dalam pan</p> <p>CU : <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan bawang bombay ke dalam saus</p> <p>INSERT : CAPTION Bawang bombay dan cengkeh akan menambah aroma dan rasa pada saus</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE)</p>	<p>“<i>Bechamel Sauce</i> adalah saus dasar putih yang terbuat dari campuran susu dan <i>roux</i>”.</p> <p>“Bahan-bahannya yaitu 25 gr Mentega 25 gr Tepung Terigu 250 ml Susu Cair ¼ buah Bawang bombay, sudah ditusuk cengkeh”</p> <p>“Pertama-tama panaskan mentega”</p> <p>“Kemudian masukkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata menjadi roux”</p> <p>Musik Latar Belakang</p> <p>“Masukkan susu secara perlahan, kemudian aduk hingga roux larut dalam susu dan mengental”</p> <p>“Jika sudah mengental, tambahkan bawang bombay yang sudah ditusuk dengan cengkeh. Lalu kita masak selama 30 menit”</p> <p>Musik Latar Belakang</p>
--	--

	<p>CU : <i>Chef</i> menyaring saus</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan</p> <p>INSERT : SLIDE “Resep Bechamel sauce”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Pasta Mushoom</i>”</p>	<p>“Kemudian saring saus”</p> <p>Musik Latar Belakag</p> <p>“<i>Bechamel Sauce</i> dapat diaplikasikan pada hidangan <i>Pasta Mushroom</i>”</p> <p>Musik Latar Belakang</p>
3	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Veloute Sauce</i>”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Veloute Sauce</i> merupakan saus dasar putih yang terbuat dari kaldu putih (<i>white stock</i>), kaldu yang dapat digunakan yaitu kaldu ayam, domba muda atau ikan”.</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION 25 gr Mentega/Butter 25 gr TepungTerigu 250 ml White Stock</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> memasukkan mentega ke dalam pan</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>“<i>Veloute Sauce</i> merupakan saus dasar putih yang terbuat dari kaldu putih (<i>white stock</i>), kaldu yang dapat digunakan yaitu kaldu ayam, kaldu domba muda atau kaldu ikan”.</p> <p>“Bahan-bahannya yaitu 25 gr Mentega 25 gr TepungTerigu 250 ml White Stock”</p> <p>“Masukkan mentega ke dalam pan”</p>

	<p>CU : <i>Chef</i> memasukkan terigu ke dalam pan</p> <p>CU : <i>Chef</i> menuang white stock ke dalam pan</p> <p>INSERT : CAPTION “White stock yaitu kaldu yang terbuat dari tulang ikan, ayam, ayam, tulang sapi dan sayuran.</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menyaring saus INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan INSERT : SLIDE “Resep Veloute sauce”</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Fish and Chips</i>”</p>	<p>“Kemudian tambahkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata menjadi roux”</p> <p>“Masukkan white stock secara perlahan, kemudian aduk hingga roux larut dan mengental. Masak selama 1 jam”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“Saring saus ke dalam wadah”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“<i>Veloute Sauce</i> dapat dinikmati dengan <i>Fish and Chips</i>”</p>
4	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus INSERT : CAPTION “Demi-glace Sauce”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus INSERT : CAPTION “<i>Demi-glace Sauce</i> adalah saus dasar coklat yang terbuat dari <i>roux</i>, <i>puree tomat</i> dan <i>brown stock</i>. Memiliki rasa yang kuat dan biasa digunakan sebagai dasar suatu masakan”.</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>“<i>Demi-glace Sauce</i> adalah saus dasar coklat yang terbuat dari <i>roux</i>, <i>puree tomat</i> dan <i>brown stock</i>. Memiliki rasa yang kuat dan biasa digunakan sebagai dasar suatu masakan”.</p>

<p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION 15 gr Mentega 20 gr TepungTerigu 6 gr Puree tomat 250 ml Brown Stock</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> memasukkan mentega ke dalam pan CU : <i>Chef</i> memasukkan terigu ke dalam pan</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang Brown stock ke dalam pan</p> <p>INSERT : CAPTION “Brown stock yaitu Brown stock yaitu kaldu yang terbuat dari tulang ikan, ayam, ayam, tulang sapi dan sayuran yang diolah melalui proses penggosongan”.</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menyaring saus</p> <p>INSERT : SLIDE “Resep Demi-glace sauce”</p> <p>CU : <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Vegetable Beef Steak</i>”</p>	<p>“Bahan-bahannya yaitu 15 gr Mentega 20 gr TepungTerigu 6 gr Puree tomat 250 ml Brown Stock”</p> <p>“Panaskan mentega”</p> <p>“Kemudian masukkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata”</p> <p>“Masukkan brown stock secara perlahan, kemudian aduk hingga tercampur rata dan mengental. Masak selama 1 jam”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“Kemudian saring saus”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“<i>Demi-glace Sauce</i> dapat disajikan dengan <i>Vegetable Beef Steak</i>”</p>
--	--

5	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus INSERT : CAPTION “Tomato Sauce”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus INSERT : CAPTION “Tomato Sauce merupakan saus berbahan dasar tomat, umumnya saus ini digunakan untuk hidangan daging, sayuran dan pasta”.</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja INSERT : CAPTION 10 gr Mentega 10 gr Terigu 100 gr Puree tomat 250 ml Brown Stock ½ suing Bawang putih Garam, lada secukupnya</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : Chef memasukkan mentega ke dalam pan CU : Chef memasukkan terigu ke dalam pan CU : Chef memasukkan puree tomat ke dalam pan</p> <p>CU : Chef menuang Brown stock ke dalam pan</p> <p>CU : Chef menambahkan bawang putih, garam dan lada ke dalam sauce</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE)</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>“Tomato Sauce merupakan saus berbahan dasar tomat, umumnya saus ini digunakan untuk hidangan daging, sayuran dan pasta”.</p> <p>“Bahan-bahannya yaitu 10 gr Mentega 10 gr Tepung Terigu 100 gr Puree tomat 250 ml Brown Stock ½ suing Bawang putih Garam, lada secukupnya”</p> <p>“Langkah pertama, panaskan mentega”</p> <p>“Kemudian masukkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata”</p> <p>“Masukkan puree tomat aduk hingga rata”</p> <p>“Masukkan brown stock secara perlahan, kemudian aduk hingga tercampur rata dan mengental. “Masukkan bawang putih... tambahkan garam dan lada secukupnya. Aduk hingga rata. Masak selama 1 jam”</p> <p>“Kemudian saring saus”</p>
---	--	--

	<p>CU : <i>Chef</i> menyaring saus</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> mencocol sauce dengan French fries INSERT : SLIDE “Resep Tomato Sauce”</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>French Fries</i>”</p>	<p>Musik Latar Belakang</p> <p>“Tomato sauce dapat disajikan dengan French Fries”</p>
6	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus INSERT : CAPTION “Hollandise Sauce”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “Hollandise Sauce adalah saus berbahan dasar butter atau mentega yang dikentalkan dengan telur dan dapat disajikan di atas hidangan telur,sayur dan ikan”.</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja INSERT : CAPTION 6 butir Lada putih, hancurkan 15 ml Cuka 15 ml Air dingin 2 butir Kuning telur 200 gr Butter, lelehkan Garam dan cabai bubuk secukupnya</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> meletakkan bowl di atas sauce pan</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>“Hollandise Sauce adalah saus berbahan dasar butter atau mentega yang dikentalkan dengan telur, saus ini dapat disajikan di atas hidangan telur,sayur dan ikan”.</p> <p>“Bahan-bahannya yaitu 6 butir Lada putih, hancurkan 15 ml Cuka 15 ml Air dingin 2 butir Kuning telur 200 gr Butter, lelehkan Garam dan cabai bubuk secukupnya”</p> <p>“Teknik yang digunakan untuk membuat Hollandise Sauce yaitu</p>

<p>INSERT : CAPTION Mengetim (au bain marie) adalah memasak menggunakan 2 panci, dapat dilakukan dengan dua cara yaitu di atas air panas atau di dalam oven.</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> memasukkan lada putih ke dalam bowl CU : <i>Chef</i> memasukkan cuka ke dalam bowl CU : <i>Chef</i> menuang air dingin ke dalam bowl</p> <p>CU : <i>Chef</i> memasukkan kuning telur ke dalam bowl</p> <p>INSERT : CAPTION Kuning telur berfungsi sebagai emulsifier yang dapat membantu menjaga kestabilan lemak dan air agar dapat bersatu.</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang butter ke dalam bowl</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> mematikan api dan memindahkan panci</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menambahkan garam dan bubuk cabai</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE)</p>	<p>mengetim, dan suhu yang digunakan tidak lebih dari 60°C”</p> <p>“Pertama-tama masukkan lada putih”</p> <p>“dan cuka, kemudian panaskan sebentar”</p> <p>“Masukkan air dingin”</p> <p>“kuning telur, lalu aduk hingga tercampur rata”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“Tuang butter sedikit demi sedikit sambil diaduk.”</p> <p>“Matikan api dan angkat”</p> <p>“Jika saus sudah mengental, tambahkan garam...dan bubuk cabai. Aduk hingga rata”</p> <p>Musik latar belakang</p>
--	---

	<p>CU : <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan</p> <p>INSERT : SLIDE “Resep Hollandise Sauce”</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>EggBenedict</i>”</p>	<p>“<i>Hollandise sauce</i> dapat disajikan dengan <i>egg benedict</i>”</p>
7	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Bearnaise Sauce</i> adalah saus berbahan dasar mentega dan dikentalkan dengan telur, biasanya disajikan untuk daging merah dan ikan.</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION 10 gr Bawang merah, cincang 6 butir Lada putih, hancurkan 5 gr Tarragon 15 ml Cuka Tarragon 3 butir Kuning telur 200 gr Butter, lelehkan Tarragon cincang dan cevil cincang secukupnya</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> meletakkan bowl di atas sauce pan</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> memasukkan bawang merah ke dalam bowl</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>“<i>Bearnaise Sauce</i> adalah saus berbahan dasar mentega dan dikentalkan dengan telur, biasanya disajikan untuk daging merah dan ikan. Perbedaan <i>hollandaise</i> dan <i>bearnaise sauce</i> yaitu pada cuka yang digunakan”.</p> <p>“Bahan-bahannya yaitu 10 gr Bawang merah yg sudah dicincang 6 butir Lada putih yg sudah dihancurkan 5 gr Tarragon 15 ml Cuka Tarragon 3 butir Kuning telur 200 gr Butter yang sudah dilelehkan Tarragon cincang dan cevil cincang secukupnya”</p> <p>“Pertama-tama masukkan bawang merah”</p>

<p>CU : <i>Chef</i> memasukkan lada putih ke dalam bowl</p> <p>CU : <i>Chef</i> memasukkan tarragon ke dalam bowl</p> <p>CU : <i>Chef</i> menuang cuka tarragon ke dalam bowl</p> <p>CU : <i>Chef</i> memasukkan kuning telur ke dalam bowl</p> <p>INSERT : CAPTION Kuning telur berfungsi sebagai emulsifier yang dapat membantu menjaga kestabilan lemak dan air agar dapat bersatu.</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang butter ke dalam bowl</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> mematikan api dan memindahkan panci</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menambahkan tarragon cincang dan cevil cincang</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan</p> <p>INSERT : SLIDE “Resep Bearnaise Sauce”</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Grilled Tuna Steak</i>”</p>	<p>“lada putih”</p> <p>“tarragon”</p> <p>“dan cuka tarragon, kemudian panaskan sebentar”</p> <p>“Masukkan kuning telur, aduk hingga tercampur rata”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“Tuang butter sedikit demi sedikit sambil diaduk hingga mengental”</p> <p>“Matikan api dan angkat”</p> <p>“Jika sudah mengental, tambahkan tarragon cincang dan cevil cincang, aduk rata”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“<i>Bearnaise sauce</i> dapat disajikan dengan <i>Grilled Tuna Steak</i>”</p>
---	---

8	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Mayonnaise Sauce</i>”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Mayonnaise Sauce</i> merupakan saus berbahan dasar minyak dan telur, bisanya disajikan bersama salad”.</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION 2 butir Kuning telur 2 sdm Cuka Garam secukupnya 1/8 sdt Mustard 250 ml Minyak Zaitun 1 sdm Air mendidih</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> memasukkan telur, garam dan cuka ke dalam bowl</p> <p>CU : <i>Chef</i> memasukkan minyak zaitun ke dalam bowl</p> <p>INSERT : CAPTION Pastikan kecepatan saat mengocok tetap stabil supaya saus tidak pecah</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang air mendidih dan mustard ke dalam bowl</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>”<i>Mayonnaise Sauce</i> merupakan saus berbahan dasar minyak dan telur, bisanya disajikan bersama salad”.</p> <p>“Bahan-bahannya yaitu 2 butir Kuning telur 2 sdm Cuka Garam secukupnya 1/8 sdt Mustard 250 ml Minyak Zaitun 1 sdm Air mendidih”</p> <p>“Langkah pertama, masukkan telur... garam... dan cuka.... Kemudian kocok hingga rata”</p> <p>“Masukkan minyak zaitun sedikit demi sedikit sambil terus dikocok dan minyak zaitun habis”</p> <p>Musik latar belakang</p> <p>“Tambah air mendidih, aduk rata. Kemudian masukkan mustard aduk kembali hingga rata”</p>
---	--	---

	<p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan</p> <p>INSERT : SLIDE “Resep Mayonnaise Sauce”</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Fruit Salad</i>”</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>“<i>Mayonnaise sauce</i> dapat disajikan dengan <i>fruit salad</i>”</p>
9	<p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION “Vinaigrette Sauce”</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar hidangan dan saus</p> <p>INSERT : CAPTION Sauce Vinaigrette adalah saus berbahan dasar minyak dan cuka, biasanya saus ini disebut sebagai French dressing.</p> <p>INSERT : PICTURE Gambar bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION 3 gr Garam 2 gr Lada putih, hancurkan 2 gr Mustard 60ml Air lemon 160 ml Minyak zaitun</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> memasukkan garam, mustard dan lada ke dalam bowl</p> <p>CU : <i>Chef</i> memasukkan cuka ke dalam bowl</p>	<p>Musik latar belakang</p> <p>“Sauce Vinaigrette adalah saus berbahan dasar minyak dan cuka, biasanya saus ini disebut sebagai French dressing”.</p> <p>“Bahan-bahannya yaitu 3 gr Garam 2 gr Lada putih, hancurkan 2 gr Mustard 60ml Air lemon 160 ml Minyak zaitun</p> <p>“Langkah pertama, masukkan garam// mustard// lada putih/ aduk hingga rata”</p> <p>“masukkan cuka ke dalam bowl, aduk hingga rata”.</p>

	<p>CU : <i>Chef</i> memasukkan minyak zaitun ke dalam bowl</p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) CU : <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan</p> <p>INSERT : SLIDE “Resep Vinaigrette Sauce”</p> <p>INSERT : CAPTION “<i>Vegetable salad</i>”</p>	<p>“Terakhir tambahkan minyak zaitun aduk rata</p> <p>Musik Latar Belakang</p> <p>“<i>Vinaigrette sauce</i> dapat disajikan dengan <i>Vegetable Salad</i>”</p>
10	<p>INSERT : PICTURE (LIFE) LS : <i>Chef</i> menutup video pembelajaran pembuatan <i>mother sauce</i> dengan <i>Chef</i></p> <p>INSERT : PICTURE (LIFE) Zoom in : seluruh <i>mother sauce</i></p> <p>INSERT : CAPTION <i>Bechamel Sauce</i> <i>Veloute Sauce</i> <i>Demi-glace Sauce</i> <i>Tomato Sauce</i> <i>Hollandaise Sauce</i> <i>Mayonnaise</i> <i>Sauce Vinaigrette</i></p>	<p>“Demikianlah video pembelajaran pembuatan <i>Mother sauce</i>, semoga bermanfaat selamat mencoba”.</p> <p>Musik latar belakang</p>

Lampiran 4

STORYBOARD**“Pengembangan Video Klip Pembuatan Saus Dasar Kontinental (*Mother sauce*)”**

SEKUENS 1 Scene: 1	Shoot : 1	Judul : Opening
Setting : Dapur	Ext/Int : Int	
Pengambilan Gambar: LS	Musik : -	
Visualisasi		Narasi
LS : <i>Chef</i> berdiri di tengah dapur menggunakan <i>chef jacket</i>		“Hallo saya Fauzan Hermawan, dalam video ini saya akan membuat <i>mother sauce</i> . <i>Mother sauce</i> adalah saus paling dasar dalam menu-menu kontinental. <i>Mother sauce</i> terbagi menjadi 5 yaitu....”
Pemain :	Chef Fauzan Hermawan	
Properti :	Kitchen Set dan perlengkapannya	

SEKUENS 1 Scene: 2	Shoot : 1	Judul : Bechamel Sauce
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	
Visualisasi		Narasi
CU Bahan-bahan untuk membuat Bechamel Sauce		“Bahan-bahannya yaitu 25 gr Mentega, 25 gr Tepung Terigu, 250 ml Susu Cair, ¼ buah Bawang bombay, sudah ditusuk cengkeh”
CU <i>Chef</i> memasukkan mentega ke dalam pan CU <i>Chef</i> memasukkan terigu ke dalam pan CU		“Pertama-tama panaskan mentega” “Kemudian masukkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata menjadi roux”

<p><i>Chef</i> mengambil dan memasukkan susu ke dalam pan</p> <p>CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan bawang bombay ke dalam saus</p>		<p>“Masukkan susu secara perlahan, kemudian aduk hingga roux larut dalam susu dan mengental”</p> <p>“Jika sudah mengental, tambahkan bawang bombay yang sudah ditusuk dengan cengkeh. Masak selama 30 menit”</p>
<p>CU <i>Chef</i> menyaring saus</p>		<p>“Kemudian saring saus”</p>
<p>CU Hidangan dengan béchamel sauce</p>		<p>Musik latar belakang</p>
<p>Pemain :</p>	<p>Fauzan Hermawan</p>	
<p>Properti :</p>	<p>Bahan dan alat</p>	

<p>SEKUENS 1 Scene: 3</p>	<p>Shoot : 1</p>	<p>Judul : Veloute Sauce</p>
<p>Setting : Dapur</p>	<p>Ext/Int : INT</p>	
<p>Pengambilan Gambar: CU</p>	<p>Musik : Instrumenal</p>	
<p>Visualisasi</p>	<p>Narasi</p>	
<p>CU Bahan-bahan untuk membuat Bechamel Sauce</p>	<p>“Bahan-bahannya yaitu 25 gr Mentega, 25 gr Tepung Terigu, 250 ml Susu Cair, ¼ buah Bawang bombay, sudah ditusuk cengkeh”</p>	
<p>CU <i>Chef</i> memasukkan mentega ke dalam pan</p> <p>CU <i>Chef</i> memasukkan terigu ke dalam pan</p> <p>CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan susu ke dalam pan</p> <p>CU</p>	<p>“Pertama-tama panaskan mentega”</p> <p>“Kemudian masukkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata menjadi roux”</p> <p>“Masukkan susu secara perlahan, kemudian aduk hingga roux larut dalam susu dan mengental”</p>	

<i>Chef</i> mengambil dan memasukkan bawang bombay ke dalam saus	“Jika sudah mengental, tambahkan bawang bombay yang sudah ditusuk dengan cengkeh. Masak selama 30 menit”
CU <i>Chef</i> menyaring saus	“Kemudian saring saus”
CU <i>Chef</i> menuang sauce di atas hidangan	Musik latar belakang
Pemain :	Fauzan Hermawan

Properti :	Bahan dan alat	
SEKUENS 1 Scene: 4	Shoot : 1	Judul : Demi-glace Sauce
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	
Visualisasi	Narasi	
CU Bahan-bahan untuk membuat Demi-glace Sauce	“Bahan-bahannya yaitu 15 gr Mentega, 20 gr Tepung Terigu, 6 gr Puree tomat, 250 ml Brown Stock”	
CU <i>Chef</i> memasukkan mentega ke dalam pan CU <i>Chef</i> memasukkan terigu ke dalam pan CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan brown sauce ke dalam pan	“Panaskan mentega” “Kemudian masukkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata” “Masukkan brown stock secara perlahan, kemudian aduk hingga tercampur rata dan mengental. Masak selama 1 jam”	
CU <i>Chef</i> menyaring saus	“Kemudian saring saus”	

CU <i>Chef</i> menuang sauce di atas hidangan	Musik latar belakang
Pemain :	Fauzan Hermawan
Properti :	Bahan dan alat

SEKUENS 1 Scene: 5	Shoot : 1	Judul : Tomato Sauce
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	
Visualisasi	Narasi	
CU Bahan-bahan untuk membuat Tomato Sauce	“Bahan-bahannya yaitu 10 gr Mentega 10 gr Tepung Terigu 100 gr Puree tomat 250 ml Brown Stock ½ suing Bawang putih Garam, lada secukupnya”	
CU <i>Chef</i> memasukkan mentega ke dalam pan CU <i>Chef</i> memasukkan terigu ke dalam pan CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan puree tomat ke dalam pan CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan brown stock ke dalam pan CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan bawang putih, garam dan lada ke dalam saus <i>Chef</i> mengaduk <i>sauce</i>	“Langkah pertama, panaskan mentega” “Kemudian masukkan tepung terigu, aduk hingga tercampur rata” “Masukkan puree tomat aduk hingga rata” “Masukkan brown stock secara perlahan, kemudian aduk hingga tercampur rata dan mengental. “Masukkan bawang putih... tambahkan garam dan lada secukupnya. Aduk hingga rata. Masak selama 1 jam”	

CU <i>Chef</i> menyaring saus	“Kemudian saring saus”
CU <i>Chef</i> mencocol saus	Musik latar belakang
Pemain :	Fauzan Hermawan
Properti :	Bahan dan alat

SEKUENS 1 Scene: 6	Shoot : 1	Judul : Hollandaise Sauce
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	
Visualisasi	Narasi	
CU Bahan-bahan untuk membuat Hollandaise Sauce	“Bahan-bahannya yaitu 6 butir Lada putih, hancurkan 15 ml Cuka 15 ml Air dingin 2 butir Kuning telur 200 gr Butter, lelehkan Garam dan cabai bubuk secukupnya”	
CU <i>Chef</i> memasukkan lada putih dan cuka ke dalam bowl CU <i>Chef</i> memasukkan air dingin CU <i>Chef</i> memasukkan kuning telur lalu mengaduknya CU <i>Chef</i> menuang butter sedikit demi sedikit sambil mengaduk CU <i>Chef</i> mematikan kompor CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan garam, lada dan bubuk cabai ke dalam bowl dan mengaduk sauce	“Pertama-tama masukkan lada putih dan cuka, kemudian panaskan sebentar” “Masukkan air dingin” “kuning telur, lalu aduk hingga tercampur rata” “Tuang butter sedikit demi sedikit sambil diaduk.” “Matikan api dan angkat” “Jika saus sudah mengental, tambahkan garam... dan bubuk cabai. Aduk hingga rata”	

CU <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan		Musik latar belakang
Pemain :	Fauzan Hermawan	
Properti :	Bahan dan alat	
SEKUENS 1 Scene: 7	Shoot : 1	Judul : Bearnaise Sauce
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	
Visualisasi	Narasi	
CU Bahan-bahan untuk membuat Bearnaise Sauce	“Bahan-bahannya yaitu 10 gr Bawang merah yg sudah dicincang 6 butir Lada putih yg sudah dihancurkan 5 gr Tarragon 15 ml Cuka Tarragon 3 butir Kuning telur 200 gr Butter yang sudah dilelehkan Tarragon cincang dan Cevil cincang secukupnya”	
CU <i>Chef</i> memasukkan bawang merah, lada putih tarragon dan cuka tarragon ke dalam bowl CU <i>Chef</i> memasukkan kuning telur, dan mengaduk CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan butter ke dalam bowl CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan butter ke dalam bowl CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan tarragon cincang dan cevil cincang ke dalam bowl dan mengaduk sauce	“Pertama-tama masukkan bawang merah, lada putih, tarragon dan cuka tarragon, kemudian panaskan sebentar” “Masukkan kuning telur, aduk hingga tercampur rata” “Tuang butter sedikit demi sedikit sambil diaduk hingga mengental” “Matikan api dan angkat” “Jika sudah mengental, tambahkan tarragon cincang dan cevil cincang, aduk rata”	

CU <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan	Musik latar belakang
Pemain :	Fauzan Hermawan
Properti :	Bahan dan alat

SEKUENS 1 Scene: 8	Shoot : 1	Judul : Mayonnaise Sauce
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	
Visualisasi	Narasi	
CU Bahan-bahan untuk membuat Mayonnaise Sauce	“Bahan-bahannya yaitu 2 butir Kuning telur 2 sdm Cuka Garam secukupnya 1/8 sdt Mustard 250 ml Minyak Zaitun 1 sdm Air mendidih”	
CU <i>Chef</i> memasukkan telur, garam, cuka ke dalam bowl kemudian <i>chef</i> mengocoknya CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan minyak zaitun ke dalam bowl sambil mengocok CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan air mendidih ke dalam bowl kemudian diaduk	“Langkah pertama, masukkan telur... garam... dan cuka.... Kemudian kocok hingga rata” “Masukkan minyak zaitun sedikit demi sedikit sambil terus dikocok dan minyak zaitun habis” “Tambah air mendidih, aduk rata. Kemudian masukkan mustard aduk kembali hingga rata”	
CU <i>Chef</i> menuang saus di atas hidangan	Musik latar belakang	
Pemain :	Fauzan Hermawan	
Properti :	Bahan dan alat	

SEKUENS 1 Scene: 9	Shoot : 1	Judul : Venaigrette Sauce
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	
Visualisasi	Narasi	
CU Bahan-bahan untuk membuat Venaigrette Sauce	“Bahan-bahannya yaitu 3 gr Garam 2 gr Lada putih, hancurkan, 2 gr Mustard, 60ml Air lemon, 160 ml Minyak zaitun	
CU <i>Chef</i> memasukkan garam, mustard, lada putih ke dalam bowl kemudian mengaduk CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan cuka ke dalam bowl kemudian mengaduk CU <i>Chef</i> mengambil dan memasukkan minyak zaitun ke dalam bowl kemudian mengaduk	“Langkah pertama, masukkan garam// mustard// lada putih/ aduk hingga rata” “masukkan cuka ke dalam bowl, aduk hingga rata”. “Terakhir tambahkan minyak zaitun aduk rata”	
CU <i>Chef</i> menuang saus	Musik latar belakang	
Pemain :	Fauzan Hermawan	
Properti :	Bahan dan alat	

SEKUENS 1 Scene: 10	Shoot : 1	Judul : Closing
Setting : Dapur	Ext/Int : INT	
Pengambilan Gambar: CU	Musik : Instrumenal	

Visualisasi		Narasi
LS <i>Chef</i> berdiri di tengah dapur menggunakan <i>chef jacket</i>		“Demikianlah video pembelajaran pembuatan <i>Mother sauce</i> , semoga bermanfaat selamat mencoba”.
CU Seluruh hasil <i>sauce</i>		Musik latar belakang
Pemain :	Fauzan Hermawan	
Properti :	Wadah sauce dan bahan tambahan	

Lampiran 5

INSTRUMEN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

(Untuk Ahli Materi)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : *Mother Sauce* (Dasar Saus Kontinental)

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Jelas/ Sangat Tepat (sesuai pernyataan)
4	Baik/ Sesuai/ Jelas/ Tepat (sesuai pernyataan)
3	Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Jelas/ Cukup Tepat (sesuai pernyataan)
2	Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Jelas/ Kurang Tepat (sesuai pernyataan)
1	Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Jelas/ Tidak Tepat (sesuai pernyataan)

3. Mohon diberi tanda ceklis (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif

B. Instrumen

No	Indikator Penilaian	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk <i>multimedia</i>					
2.	Kejelasan rumusan tujuan instruksional					
3.	Kejelasan sasaran					
4.	Konsistensi isi dengan tujuan instruksional kegiatan					
5.	Kejelasan uraian/penjelasan materi					
6.	Kejelasan contoh yang diberikan					
9.	Penggunaan logika					
10.	Kualitas interaksi pembelajaran					
11.	Personalisasi dan individualisasi					
12.	Pembabakan/urutan/skuansal					

C. Kesimpulan

.....

.....

D. Saran

.....

.....

Jakarta, / / 2017

.....
NIP.

Lampiran 6

INSTRUMEN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN (Untuk Ahli Media)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : Mother Sauce (Dasar Saus Kontinental)

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Evaluasi terdiri dari : keefektivan desain layar, *audio* atau suara, kemudahan pengoperasian program, konsentrasi dan navigasi
3. Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Jelas/ Sangat Tepat (sesuai pernyataan)
4	Baik/ Sesuai/ Jelas/ Tepat (sesuai pernyataan)
3	Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Jelas/ Cukup Tepat (sesuai pernyataan)
2	Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Jelas/ Kurang Tepat (sesuai pernyataan)
1	Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Jelas/ Tidak Tepat (sesuai pernyataan)

4. Mohon diberi tanda ceklis (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif

B. Instrumen

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Tingkat Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf					
		Bentuk/jenis huruf					
		Warna huruf					
		Kualitas gambar					
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>					
		Kejelasan narasi					
		Keefektifan gambar					
2.	<i>Audio</i> atau suara	Musik pengiring					
		Suara narator					
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/digunakan					
		Sistematika penyajian					
4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat					
		Konsistensi pembabakan/alur					
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi					
		Fungsi navigasi					

Sumber : Kurniasih dan Setiawan (2013)

C. Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jakarta,// 2017

.....
NIP.

Lampiran 7

INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERSEORANGAN (Untuk Uji *One to One*/Peseorangan)

Nama :

No registrasi :

Mengambil mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental (PMK): Sudah / Belum*

Nilai yang diperoleh pada mata kuliah PMK :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar Kontinental (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : *Mother Sauce* (Dasar Saus Kontinental)

Petunjuk Umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan Anda telah menonton video pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*)
2. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang sudah disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak Anda mengerti, bertanyalah pada Dosen atau Peneliti

Petunjuk Penilaian

- Isilah dengan tanda (√) pada pilihan yang telah disediakan
- Kriteria Penilaian

5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

- Atas ketersediaan Anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

Pernyataan

No	Aspek Kualitas Tampilan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas					
2.	Gambar yang ditampilkan berkualitas					
3.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (<i>background</i>)					
4.	Suara dapat didengar dengan jelas					
5.	Daya dukung musik (<i>backsound</i>) yang digunakan menarik					
6.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas					
No	Aspek Kualitas Penyajian Materi	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tujuan pembelajaran jelas					
2.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami					
3.	Uraian/isi materi mudah dipahami					
4.	Contoh yang diberikan jelas					
5.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik					
6.	Urutan penyajian sudah tepat					

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

Jakarta,// 2017

.....

Lampiran 8

INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA TERBATAS

(Untuk Uji *Small Group*/Terbatas)

Nama :

No registrasi :

Mengambil mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental (PMK): Sudah / Belum*

Nilai yang diperoleh pada mata kuliah PMK :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar Kontinental (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : *Mother Sauce* (Dasar Saus Kontinental)

Petunjuk Umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan Anda telah menonton video pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*)
2. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang sudah disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak Anda mengerti, bertanyalah pada Dosen atau Peneliti

Petunjuk Penilaian

- Isilah dengan tanda (√) pada pilihan yang telah disediakan
- Kriteria Penilaian

5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

- Atas ketersediaan Anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

Pernyataan

No	Aspek Kualitas Tampilan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas					
2.	Gambar yang ditampilkan berkualitas					
3.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (<i>background</i>)					
4.	Suara dapat didengar dengan jelas					
5.	Daya dukung musik (<i>backsound</i>) yang digunakan menarik					
6.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas					
No	Aspek Kualitas Penyajian Materi	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tujuan pembelajaran jelas					
2.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami					
3.	Uraian/isi materi mudah dipahami					
4.	Contoh yang diberikan jelas					
5.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik					
6.	Urutan penyajian sudah tepat					

Komentar dan Saran :

.....

Jakarta,// 2017

.....

Lampiran 9

INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN

(Untuk Uji *Field Evaluation*/Lapangan)

Nama :

No registrasi :

Mengambil mata kuliah Pengolahan Makanan Kontinental (PMK): Sudah / Belum*

Nilai yang diperoleh pada mata kuliah PMK :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar Kontinental (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : *Mother Sauce* (Dasar Saus Kontinental)

Petunjuk Umum

5. Sebelum mengisi angket ini, pastikan Anda telah menonton video pembuatan saus dasar kontinental (*mother sauce*)
6. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang sudah disediakan
7. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memilih jawaban
8. Jika ada yang tidak Anda mengerti, bertanyalah pada Dosen atau Peneliti

Petunjuk Penilaian

- Isilah dengan tanda (√) pada pilihan yang telah disediakan
- Kriteria Penilaian

5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

- Atas ketersediaan Anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

Pernyataan

No	Aspek Kualitas Tampilan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan berkualitas					
2.	Komposisi warna sudah sesuai dengan latar belakang (<i>background</i>)					
3.	Suara dapat didengar dengan jelas					
4.	Daya dukung musik (<i>backsound</i>) yang digunakan menarik					
5.	Tulisan/teks dapat dibaca dengan jelas					
6.	Program pada video mudah digunakan					
7.	Petunjuk penggunaan program sudah jelas					
No	Aspek Kualitas Penyajian Materi	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tujuan pembelajaran jelas					
2.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kalimat pada teks/tulisan mudah dipahami					
4.	Uraian/isi materi mudah dipahami					
5.	Contoh yang diberikan jelas					
6.	Interaksi pembelajaran pada video sudah baik					
7.	Urutan penyajian sudah tepat					

Komentar dan Saran :

.....

Jakarta,// 2017

.....

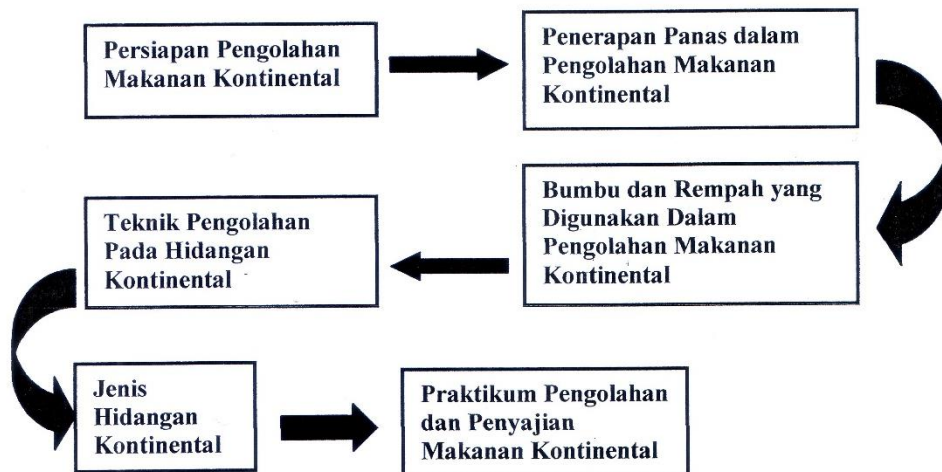
Lampiran 10

I. RENCANA PROGRAM KEGIATAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)

1.1 Rencana Pembelajaran

- A. Nama Mata Kuliah : Makanan Kontinental
- B. Kode/SKS : 5515-058-3 / 3
- C. Semester : Genap
- D. Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini mempelajari tentang persiapan pengolahan makanan kontinental; penerapan panas; bumbu dan rempah yang digunakan dalam pengolahan makanan continental; teknik pengolahan hidangan kontinental; menu dan penggolongan hidangan; *food stylish* dalam hidangan kontinental; teori dan praktek *breakfast menu, appetizer, soup, fish and shelfish, poultry, meat, pasta, potato and vegetable*, serta *dessert*.

Peta Kompetensi :



- E. Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengolah, menata, dan menyajikan makanan Kontinental.

F. *Outcome* Pembelajaran :

Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa :

- a. Memahami/ memiliki pengetahuan tentang makanan kontinental (Eropa dan Amerika)
- b. Menjelaskan konsep pola makan di negara Eropa dan Amerika.
- c. Menjelaskan proses persiapan pengolahan makanan kontinental
- d. Menjelaskan teknik pengolahan dan penyajian makanan kontinental.
- e. Mempraktekkan berbagai masakan kontinental.

G. Alokasi Waktu Kegiatan :

Jenis Kegiatan	Jumlah Jam	Keterangan
Tatap Muka	5 tatap muka x 3 sks x 50 menit	Melaksanakan PBM melalui teori
	7 tatap muka x 3 sks x 100 menit	Melaksanakan PBM melalui praktikum
UTS dan UAS	2 x 60 menit	Mengerjakan soal pada saat UTS dan UAS
Tugas Terstruktur	100 menit	Mengerjakan soal/tugas lainnya di luar waktu tatap muka
Belajar Mandiri	1 x 50 menit	Memberikan tugas/pekerjaan rumah

H. Jadwal Kegiatan Mingguan :

Minggu/PTM Ke	Topik	Substansi	Metode
1	Kontrak Belajar/Perkuliahan	- Penjelasan tentang mata kuliah, tugas dan praktikum	- Ceramah - Diskusi
2	Persiapan Pengolahan Masakan Kontinental	- Menu dan Penggolongan hidangan - Bumbu - Istilah ukuran - penerapan panas	- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab
3	Teori : - Appetizer - Sandwich - Egg Cookery	- Pengertian - Fungsi - Jenis/ klasifikasi - Contoh Hidangan	- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab

4	Teori : - Stock - Sauce - Farinacheus Dishes	- Pengertian - Fungsi - Jenis/ klasifikasi - Contoh Hidangan	- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab
5	Teori : - Fish and Shellfish - Poultry - Meat	- Pengertian - Fungsi - Jenis/ klasifikasi - Bentuk Potongan - Teknik Pengolahan - Contoh Hidangan	- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab - Menonton Tayangan/ Demonstrasi
6	Teori : - Potatoes and Vegetables - Dessert	- Pengertian - Fungsi - Jenis/ klasifikasi - Bentuk Potongan - Teknik Pengolahan - Contoh Hidangan	Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab - Menonton Tayangan/ Demonstrasi
7	Praktikum 1	Ragam hidangan Breakfast	Praktek Kelompok
8	Ujian Tengah Semester		Tes Pilihan Ganda Dan Essai
9	Praktikum 2	Ragam <i>salad</i> dan <i>soup</i> (makanan pembuka)	Praktek Kelompok
10	Praktikum 3	Ragam masakan dari : - <i>fish and shellfish</i> - <i>Pasta</i>	Praktek Kelompok
11	Praktikum 4	Ragam hidangan <i>Poultry</i> dan <i>vegetables</i>	Praktek Kelompok
12	Praktikum 5	Ragam masakan dari <i>Meat</i> dan <i>Potatoes</i>	Praktek Kelompok
13	Praktikum 6	aneka crepes aneka bavarois aneka pudding	Praktek Kelompok
14	Ujian Praktikum :	Penataan (<i>food stylish</i>) dan Penyajian Makanan Kontinental	Praktek Mandiri
15	Presentasi Paper Akhir		Presentasi Per Kelompok Mahasiswa
16	Ujian Akhir Semester		Tes Pilihan Ganda Dan Essai

I. Kriteria Penilaian :

Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
Kehadiran	Jika nilai akhir kurang maka kehadiran > 90 % akan sedikit mengangkat nilai akhir	5
Keaktifan dalam proses perkuliahan	Aktif dalam diskusi atau bertanya	5
UTS	Memahami minimal 80 % dari materi yang diberikan	20
Praktikum	Menguasai berbagai macam jenis masakan dalam hidangan kontinental, dengan tingkat kompetensi minimal 70	35
Tugas Individu & Kelompok	Menyelesaikan 100% tugas – tugas terstruktur	15
UAS	Memahami minimal 80 % dari materi yang diberikan	20
Jumlah		100

J. Sumber Belajar :

- Bartono. Dasar Pengolahan Makanan. Jakarta : Penerbit Andi, 2011
- Ceserani Victor & Kinton Ronald. *Practical Cookery*. Australia : Edward Arnold.
- Departemen Pariwisata, Seni dan Budaya. *Sauce Recipe*. Bandung : Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.
- Henky Untumene. *Mengolah Makanan Eropa*. Jakarta : Gramedia. 2003
- Pauli Eugen. *Classical Cooking The Modern Way*. Boston : CBI Publishing Company, INC. 2006

1.2 MONITORING DAN UMPAN BALIK

Rencana Dokumen Kegiatan Mingguan :

Minggu ke	Jenis Kegiatan	Target	Sumber Verifikasi
1	Pengantar Kuliah dan Pre Test	Kontrak belajar disepakati Mahasiswa paham materi kuliah Ada data pemahaman awal mahasiswa	Notulen kontrak belajar - Hasil pre-test
2	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi kuliah untuk satu tatap muka tersampaikan	Bahan ajar, Handout
3	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi kuliah untuk satu tatap muka tersampaikan	Bahan ajar, Handout
4	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi kuliah untuk satu tatap muka tersampaikan	Bahan ajar, Handout
5	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi kuliah untuk satu tatap muka tersampaikan	Bahan ajar, Handout
6	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi kuliah untuk satu tatap muka tersampaikan	Bahan ajar, Handout
7	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi praktikum untuk satu tatap muka tersampaikan	Job Sheet, Bahan Ajar
8	U T S	50% mahasiswa paham materi perkuliahan	50% mahasiswa mendapat nilai ≥ 70
9	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi praktikum untuk satu tatap muka tersampaikan	Job Sheet, Bahan Ajar
10	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi praktikum untuk satu tatap muka tersampaikan	Job Sheet, Bahan Ajar
11	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi praktikum untuk satu tatap muka tersampaikan	Job Sheet, Bahan Ajar
12	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi praktikum untuk satu tatap muka tersampaikan	Job Sheet, Bahan Ajar
13	Perkuliahan/ Tatap Muka	Materi praktikum untuk satu tatap muka tersampaikan	Job Sheet, Bahan Ajar
14	Perkuliahan/ Tatap Muka	80 % Mahasiswa mampu membuat 1 set menu hidangan kontinental	Job Sheet, Bahan Ajar
15	Presentasi Paper Akhir	Mahasiswa mampu menyajikan makalah yang disusun dengan baik	
16	U A S	80% mahasiswa paham materi perkuliahan	80% mahasiswa mendapat nilai A dan B

Lampiran 11

II. SILABUS

Nama Mata Kuliah : Makanan Kontinental

Program Studi : Pendidikan Tata Boga

Pertemuan/ Tanggal	Kompetensi/ Indikator	Substansi Kajian	Pengalaman Belajar			Strategi Pembelajaran	Tagihan	Pustaka
			T	P	L			
1	Pendahuluan	- Kontrak mata kuliah - Penjelasan Praktikum	√			- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab		<ul style="list-style-type: none"> Eugen Pauli. Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. Kinton & Cesserani. Practical Cookery. London : Edward Arnold.
2	Menjelaskan penerapan teknik pengolahan penyajian makanan kontinental	Persiapan Pengolahan dan Penyajian Masakan Kontinental	√			- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab	<ul style="list-style-type: none"> Paper kecil berbagai teknik pengolahan pada masakan continental. 	<ul style="list-style-type: none"> Eugen Pauli. Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. Kinton & Cesserani. Practical Cookery. London : Edward Arnold. Bartono, Dasar Pengolahan Makanan. Jakarta : Penerbit Andi, 2011
3	Menjelaskan tentang prinsip pengolahan makanan kontinental	Teori : - Appetizer - Sandwich - Egg Cookery	√			- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab		<ul style="list-style-type: none"> Eugen Pauli. Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. Kinton & Cesserani. Practical Cookery. London : Edward Arnold.
4	Menjelaskan tentang	Teori :				- Ceramah	<ul style="list-style-type: none"> Membuat bagan 	<ul style="list-style-type: none"> Eugen Pauli. Classical

	prinsip pengolahan makanan kontinental	<ul style="list-style-type: none"> - Stock - Sauce - Farinacheus Dishes 				<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab 	sauce	<ul style="list-style-type: none"> • Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery.London : Edward Arnold. • _____, Time Life Series. The Good Cook.
5	Menjelaskan tentang prinsip pengolahan makanan kontinental	Teori : <ul style="list-style-type: none"> - Fish and Shellfish - Poultry - Meat 				<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat berbagai potongan ikan, unggas dan daging pada pengolahan hidangan kontinental 	<ul style="list-style-type: none"> • Eugen Pauli. Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery.London : Edward Arnold. • _____, Time Life Series. The Good Cook.
6	Menjelaskan tentang prinsip pengolahan makanan kontinental	Teori : <ul style="list-style-type: none"> - Potatoes and Vegetables - Dessert 				<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat berbagai potongan sayur dan kentang pada pengolahan hidangan kontinental 	<ul style="list-style-type: none"> • Eugen Pauli. Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery.London : Edward Arnold. • _____, Time Life Series. The Good Cook.
7	Membuat berbagai masakan continental	Ragam hidangan dari telur (Egg Dishes)				Praktek Kelompok	Membuat mayonnaise sauce	
8	UTS							
9	Membuat berbagai masakan continental	Ragam hidangan <i>salad</i> dan <i>soup</i> (makanan pembuka)				Praktek Kelompok	Membuat kaldu putih dan kaldu coklat	<ul style="list-style-type: none"> • Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery.London : Edward

10	Membuat berbagai masakan continental	Ragam hidangan dari : - <i>fish and shellfish</i> - <i>Pasta</i>				Praktek Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Arnold. • Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery. London : Edward Arnold.
11	Membuat berbagai masakan continental	Ragam hidangan <i>Poultry</i> dan <i>vegetables</i>				Praktek Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Arnold. • Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery. London : Edward Arnold.
12	Membuat berbagai masakan continental	Ragam hidangan dari <i>Meat</i> dan <i>Potatoes</i>				Praktek Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Arnold. • Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery. London : Edward Arnold.
13	Membuat berbagai masakan continental	aneka crepes aneka bavarois aneka pudding				Praktek Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Arnold. • Classical Cooking The Modern Way. CBlm Publishing Co. • Kinton & Cesserani. Practical Cookery. London : Edward Arnold.
14	Ujian Praktikum	Penataan (<i>food stylish</i>) dan Penyajian Makanan Kontinental				Praktek Mandiri	
15	Presentasi Paper Akhir	Sesuai Tema yang telah di sepakati di awal perkuliahan				Kelompok	
16		Ujian Akhir Semester (Teori) *					

Lampiran 12

INSTRUMEN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

(Untuk Ahli Media)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : Mother Sauce (Dasar Saus Kontinental)

C. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Evaluasi terdiri dari : keefektivan desain layar, *audio* atau suara, kemudahan pengoperasian program, konsentrasi dan navigasi
3. Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Jelas/ Sangat Tepat (sesuai pernyataan)
4	Baik/ Sesuai/ Jelas/ Tepat (sesuai pernyataan)
3	Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Jelas/ Cukup Tepat (sesuai pernyataan)
2	Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Jelas/ Kurang Tepat (sesuai pernyataan)
1	Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Jelas/ Tidak Tepat (sesuai pernyataan)

4. Mohon diberi tanda ceklis (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif

D. Instrumen

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Tingkat Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf				✓	
		Bentuk/jenis huruf				✓	
		Warna huruf				✓	
		Kualitas gambar					✓
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>					✓
		Kejelasan narasi					✓
		Keefektifan gambar					✓
2.	Audio atau suara	Musik pengiring					✓
		Suara narator				✓	
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/digunakan					✓
		Sistematika penyajian				✓	
4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat				✓	
		Konsistensi pembabakan/alur				✓	
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi				✓	
		Fungsi navigasi				✓	

Sumber : Kurniasih dan Setiawan (2013)


A. Kesimpulan

Media sudah baik dan mudah untuk dinikmati
artinya tidak membuat yang menonton bosan dan
bingung

B. Saran

tulisan (warna) yang backgroundnya pucat
sebaiknya jangan pucat

Jakarta, 20 / 07 / 2017


Annis Kandriasoni, M.Pd.
NIP. 19841104 2014 04 2 002

INSTRUMEN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN
(Untuk Ahli Media)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : Mother Sauce (Dasar Saus Kontinental)

C. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Evaluasi terdiri dari : keefektivan desain layar, *audio* atau suara, kemudahan pengoperasian program, konsentrasi dan navigasi
3. Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Jelas/ Sangat Tepat (sesuai pernyataan)
4	Baik/ Sesuai/ Jelas/ Tepat (sesuai pernyataan)
3	Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Jelas/ Cukup Tepat (sesuai pernyataan)
2	Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Jelas/ Kurang Tepat (sesuai pernyataan)
1	Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Jelas/ Tidak Tepat (sesuai pernyataan)

4. Mohon diberi tanda ceklis (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif

D. Instrumen

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Tingkat Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf					✓
		Bentuk/jenis huruf				✓	
		Warna huruf				✓	
		Kualitas gambar					✓
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>					✓
		Kejelasan narasi				✓	
		Keefektifan gambar					✓
2.	Audio atau suara	Musik pengiring				✓	
		Suara narator				✓	
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/digunakan					✓
		Sistematika penyajian				✓	
4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat					✓
		Konsistensi pembabakan/alur					✓
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi				✓	
		Fungsi navigasi				✓	

Sumber : Kurniasih dan Setiawan (2013)

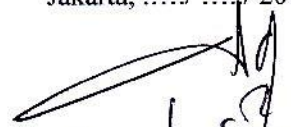
A. Kesimpulan

Sudah cukup baik sudah digurakan untuk penelitian

B. Saran

- ① Temas dengan baik
- ② Tambahkan deskripsi program
- ③ Tambahkan petunjuk penggunaan

Jakarta, 13 / 09 / 2017


Ledy Kusfandi
NIP. 198001201990001

INSTRUMEN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN
(Untuk Ahli Materi)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Saus Dasar (*Mother Sauce*) Dalam Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental

Mata Kuliah : Pengolahan Makanan Kontinental (PMK)

Materi Pokok : *Mother Sauce* (Dasar Saus Kontinental)

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Jelas/ Sangat Tepat (sesuai pernyataan)
4	Baik/ Sesuai/ Jelas/ Tepat (sesuai pernyataan)
3	Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Jelas/ Cukup Tepat (sesuai pernyataan)
2	Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Jelas/ Kurang Tepat (sesuai pernyataan)
1	Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Jelas/ Tidak Tepat (sesuai pernyataan)

3. Mohon diberi tanda ceklis (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif

B. Instrumen

No	Indikator Penilaian	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia					✓
2.	Kejelasan rumusan tujuan instruksional					✓
3.	Kejelasan sasaran					✓
4.	Konsistensi isi dengan tujuan instruksional kegiatan					✓
5.	Kejelasan uraian/penjelasan materi					✓
6.	Kejelasan contoh yang diberikan					✓
9.	Penggunaan logika					✓
10.	Kualitas interaksi pembelajaran					✓
11.	Personalisasi dan individualisasi					✓
12.	Pembabakan/urutan/skuansal				✓	

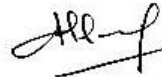
A. Kesimpulan

Untuk media pembelajaran Video
Secara umum sudah baik,
Penampilan materi & Demonstrasi
sudah baik dan jelas

B. Saran

Step by Step dijelaskan lebih awal.
Penjelasan tujuan sasaran belum
ditampilkan.

Jakarta, 24/07/2017



Dra. Mutiara Dahlia M.Kes
NIP. 19630111491032001

Lampiran 13



Asia Al Cahyani Adnan

*“Bekerjalah untuk duniamu seakan kamu hidup selamanya
dan bekerjalah untuk akhiratmu seakan kamu mati esok”*



DATA PRIBADI

TTL :
Tulungagung, 04-09-1993

Alamat :
JL KH Abu Mansyur No.03
Rt.03/Rw.01 Tawang Sari –
Kedungwaru -
Tulungagung

Jenis Kelamin :
Perempuan

Agama :
Islam

MEDIA SOSIAL

 **085707271086**
 **asiaalcahyani@gmail.com**
 **Asia Alcahyani**
 **asia_alcahyani**

KEMAMPUAN

- Mengetahui Dasar Pengolahan Roti dan Kue.
- Mengetahui Dasar Pengolahan Makanan Nusantara.
- Mengetahui Dasar Pengolahan Makanan Asia.
- Mengetahui Dasar Pengolahan Makanan Kontinental.
- Menguasai Pelayanan Restaurant
- Kemampuan komputer
- Mengetahui Teknik Seni Kuliner
- Mengetahui Dekorasi Kue

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

2001 - 2006 : SD Negeri 01 Tawang Sari Tulungagung
2006 - 2009 : MTs. Darul Hikmah Tulungagung
2009 - 2012 : MA Darul Hikmah Tulungagung
2013 - 2018 : Sarjana Pendidikan Tata Boga UNJ

PENGALAMAN KERJA

1. Tata Usaha di MTs. Darul Hikmah Tulungagung
2. Panitia UN 2012/2013 MTs. Darul Hikmah Tulungagung
3. Terrace Cafe : Manager dan Marketing
4. Beranda Resto : Marketing dan Cook Helper
5. PH Food Stylist : Recipes Planner, Nutritionist, Fianance