

**PENGEMBANGAN VIDEO MASAK MAKANAN SEHAT
UNTUK ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**



**INDAH NAWATI
5515134007**

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

PENGEMBANGAN VIDEO MASAK MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

INDAH NAWATI

Pembimbing : Suci Rahayu dan Nur Riska

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video masak makanan sehat yang dapat digunakan untuk memfasilitasi murid TK Amanah Jakarta dalam memahami pengolahan makanan sehat pada subtema Kebutuhanku tentang makanan dan minuman. Model desain pembelajaran yang digunakan, yaitu ADDIE. Tahapan pengembangannya terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Uji coba berupa evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan rekapitulasi uji coba, didapatkan hasil persentase dari dua orang ahli media yaitu ahli media pertama 92% dan ahli media kedua 91% yang berarti kualitasnya sangat baik. Dari dua orang ahli materi hasil persentase yaitu ahli materi pertama 89,2%, berarti kualitasnya baik, kemudian ahli materi kedua 70,7% berarti kualitasnya baik. Pada uji perorangan didapatkan 96,6% yang berarti kualitasnya sangat baik, 93,9% uji coba kelompok kecil yang berarti kualitasnya sangat baik, dan 95 % pada uji coba lapangan yang berarti kualitasnya sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan kualitas media video masak makanan sehat sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, video masak, makanan sehat

THE DEVELOPMENT OF HEALTHY FOOD COOKING VIDEO FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS

INDAH NAWATI

Preceptor : Suci Rahayu and Nur Riska

ABSTRACT

This study aims to develop healthy food cooking as learning media which can be used to facilitate the kindergarten student in Amanah Jakarta to understand the healthy food processing on the subtheme of My needs “about food and drinks”. The instructional design model used in this research is ADDIE. Stages of the development consist of *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* stage. The trials include evaluation conducted by media experts, subject matter experts, one to one testing, small group testing, and field testing. It is done to make the media eligible to be used as a learning media. Based on the recapitulation of the trial from two media experts, the percentage is 92% on first media experts, and 91% on second media experts, which means the quality is excellent. From two the subject matter experts, percentage is 89.2% from first subject matter experts, which means the quality is excellent. And second subject matter experts is 70.7%, which means the quality is good. 96.6% in one to one testing, which means the quality is excellent, 93.9% in a small group, which means the quality is excellent, and 95% at a field testing means the quality is excellent. The result of those assessment shows that healthy food cooking video can be used..

Key words : Learning media, cooking video, healthy food.

HALAMAN PENGESAHAN

| NAMA DOSEN/JABATAN | TANDA TANGAN | TANGGAL |
|--|---|---------|
| Dra. Suci Rahayu, M.Pd Dosen Pembimbing Materi |  | 22/8/17 |
| Nur Riska, S.Pd, M.Si Dosen Pembimbing Metodologi |  | 22/8/17 |

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

| NAMA DOSEN/JABATAN | TANDA TANGAN | TANGGAL |
|--|--|---------|
| Dr. Rina Febriana, M.Pd Ketua Penguji |   | 22/8/17 |
| Annis Kandriasari, M.Pd Anggota Penguji |  | 22/8/17 |
| Dr. Rusilanti, M.Si Anggota Penguji |  | 22/8/17 |

Tanggal Lulus : 18 Agustus 2017

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 sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan 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, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan



Indah Nawati

5515134007

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 Video Masak Untuk Anak Usia 5-6 Tahun” 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 Kordinator 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. Dra. Suci Rahayu, M.Pd dan Nur Riska, S.Pd, 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 kepada keluarga saya tercinta, orang tua saya Bapak Marjuki dan Ibu Ropiah yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan kasih sayangnya. Serta kepada kakak saya Fajar Akbar, adik saya Reza Ramadhan dan kakak ipar saya Dwi Nita. Selain itu, penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Sahabat-sahabat saya Fiendra, Anisa Mardo, Ernawati, Nikky, Nurfadhillah, Asia dan Mirna yang selalu mendukung, memberikan semangat, mendoakan dan menemani saya selama masa kuliah sampai penyusunan skripsi ini. Serta kepada keluarga fiendra yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada saya.

Tidak lupa terima kasih kepada Ibu Yeni Ismayani, Bapak Sandi dan all crew dari Ph Foodstylish yang telah banyak mendukung dan membantu saya. Dan 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, Agustus 2017
Indah Nawati

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|------------|
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACT | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 5 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 6 |
| 1.4 Perumusan Masalah | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 7 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Konsep Pengembangan Produk | 8 |
| 2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan | 13 |
| 2.3 Kerangka Teoritik | 13 |
| 2.3.1 Pengertian Media pembelajaran | 13 |
| 2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran | 13 |
| 2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran | 18 |
| 2.3.4 Media Video Masak | 19 |
| 2.3.5 Makanan Sehat Untuk Anak Usia 5-6 Tahun | 21 |
| 2.3.6 Model Desain Pembelajaran ADDIE | 29 |
| 2.4 Rancangan Produk | 35 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |

| | |
|--|-----------|
| 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian | 35 |
| 3.2 Metode Pengembangan Produk | 35 |
| 3.2.1 Tujuan Pengembangan | 35 |
| 3.2.2 Metode Pengembangan | 35 |
| 3.2.3 Sasaran Produk | 36 |
| 3.2.4 Kisi-kisi Instrumen | 36 |
| 3.3 Prosedur Pengembangan | 41 |
| 3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi | 41 |
| 3.3.2 Tahap Perencanaan | 41 |
| 3.3.3 Tahap Desain Produk | 44 |
| 3.4 Teknik Pengambilan Data | 45 |
| 3.5 Teknik Analisis Data | 45 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Hasil Pengembangan Produk | 47 |
| 4.1.1 Lokasi Penelitian | 47 |
| 4.1.2 Karakteristik Responden | 47 |
| 4.1.3 Proses Pengembangan Produk | 47 |
| 4.2 Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris) | 52 |
| 4.3 Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba) | 60 |
| 4.4 Pembahasan | 66 |
| 4.4.1 Faktor Pendukung | 67 |
| 4.4.2 Faktor Hambatan | 67 |
| 4.4.3 Kelebihan Produk | 67 |
| 4.4.4 Kekurangan Produk | 68 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN | |
| 5.1 Kesimpulan | 69 |
| 5.2 Implikasi | 70 |
| 5.3 Saran | 70 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |
| LAMPIRAN | 74 |

DAFTAR TABEL

| | | Halaman |
|-------------|--|---------|
| Tabel 2. 1 | Rata-rata Tinggi dan Berat Badan Murid TK | 22 |
| Tabel 2. 2 | Kecukupan Gizi Rata-rata Anak Pra-Sekolah | 23 |
| Tabel 3. 1 | Skala Penilaian Ahli | 37 |
| Tabel 3. 2 | Aspek Penilaian Untuk Ahli Media | 37 |
| Tabel 3. 3 | Aspek Penilaian Untuk Ahli Materi | 38 |
| Tabel 3. 4 | Skala Penilaian Pengamatan | 38 |
| Tabel 3. 5 | Aspek Penilaian Murid TK | 39 |
| Tabel 4. 1 | Hasil Uji Coba Media Pertama | 54 |
| Tabel 4. 2 | Hasil Uji Coba Ahli Media Kedua | 55 |
| Tabel 4. 3 | Klasifikasi Kualitas Ahli Media | 56 |
| Tabel 4. 4 | Komentar Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media | 56 |
| Tabel 4. 5 | Hasil Uji Coba Ahli Materi Pertama | 57 |
| Tabel 4. 6 | Uji Coba Ahli Materi Kedua | 58 |
| Tabel 4. 7 | Kalsifikasi Kualitas Ahli Materi | 59 |
| Tabel 4. 8 | Komentar Hasil Penilaian Uji Coba Materi | 59 |
| Tabel 4. 9 | Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>) | 60 |
| Tabel 4.10 | Kalsifikasi Kualitas Uji Coba Perorangan | 61 |
| Tabel 4. 11 | Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>) | 62 |
| Tabel 4. 12 | Klasifikasi Kualitas Uji Coba Kelompok Kecil | 63 |
| Tabel 4. 13 | Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>) | 64 |
| Tabel 4. 14 | Klasifikasi Kualitas Uji Coba Lapangan | 65 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---------------------------------------|---------|
| Gambar 2. 1 Langkah-langkah ADDIE | 32 |
| Gambar 2. 2 Bagan Rancangan Produk | 34 |
| Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE | 45 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman | |
|-------------|--|-----|
| Lampiran 1 | Hidangan Makanan Sehat | 75 |
| Lampiran 2 | Garis-gais Besar Isi Media (GBIM) | 81 |
| Lampiran 3 | Jabaran Materi (JM) | 86 |
| Lampiran 4 | Naskah Video Masak Makanan Sehat | 105 |
| Lampiran 5 | Story Board | 125 |
| Lampiran 6 | Intrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media | 135 |
| Lampiran 7 | Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Materi | 138 |
| Lampiran 8 | Instrumen Observasi Murid TK | 141 |
| Lampiran 9 | Hasil Uji Coba Ahli Media | 151 |
| Lampiran 10 | Hasil Uji Coba Ahli Materi | 154 |
| Lampiran 11 | RPPM | 157 |
| Lampiran 12 | RPPH | 160 |
| Lampiran 13 | Dokumentasi | 164 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, kognitif, sosial, emosi, dan spiritual yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Masa usia dini merupakan masa paling penting, karena pada masa ini adalah masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian anak. Selain itu, pada masa ini pertumbuhan otak anak sedang mengalami perkembangan yang pesat. Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorisnya, anak dapat melihat melalui bayangan yang ditangkap matanya, anak mendengarkan bunyi melalui telinganya, anak dapat merasakan panas dan dingin lewat perabaannya, anak dapat membedakan bau melalui hidung dan anak dapat mengetahui aneka rasa melalui lidahnya (Sujiono, 2013). Anak dapat belajar berdasarkan atas apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Proses pembelajaran pada anak harus mengarahkan anak pada berbagai kemampuan yang dapat dilakukan oleh seluruh inderanya. Video merupakan salah satu media yang dapat membantu anak untuk mengoptimalkan pendengarannya dan menggunakan penglihatannya dengan baik. Video merupakan bagian dari media audiovisual yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Anak-anak dapat menunjukkan minat karena adanya ketertarikan dengan gambar-gambar yang didukung dengan audio (suara) yang menghubungkan kata-kata dengan visual yang ditampilkan.

Usia anak-anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, mereka memerlukan asupan zat gizi dari makanan dan minuman yang mereka konsumsi.

Kecukupan gizi dapat mempengaruhi kesehatan dan kecerdasan anak, untuk itu pengetahuan dan kemampuan mengolah makanan sehat pada anak sangatlah penting. Anak usia dini rentan mengalami masalah gizi ganda, yaitu masalah kekurangan gizi atau kelebihan gizi. Pada anak yang mengalami kekurangan gizi, konsentrasi anak menjadi berkurang, tampak kurang ceria dan dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan pada anak. Hal tersebut dipengaruhi oleh pola makan dan makanan yang dikonsumsi anak dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungan.

Lingkungan sangat mempengaruhi konsumsi makanan pada anak, terutama pada lingkungan sekolah anak. Memasuki usia sekolah, seorang anak akan mengalami perubahan yang cukup penting pada pola makannya. Bila sebelumnya sebagian besar kegiatan makan dilakukan di rumah bersama keluarga, maka saat masa sekolah anak lebih banyak melakukan kegiatan makannya di sekolah bersama teman-temannya. Hal ini dapat mempengaruhi pilihan makanan anak, yang baik ataupun yang buruk, misalnya anak yang awalnya tidak menyukai sayur bayam setelah bersekolah menjadi menyukai bayam, karena melihat temannya dengan lahap memakan bayam. Tetapi sebaliknya, anak yang awalnya tidak mengenal *snacks* yang kurang bergizi menjadi suka mengkonsumsinya, karena pernah diberi oleh temannya. Oleh karena itu, penerapan dan pengetahuan tentang makanan sehat, perlu diketahui oleh anak sedini mungkin. Terutama penerapan pola makan yang sehat, yaitu makan pada waktunya (sarapan, makan selingan pagi, makan siang, makan selingan sore, dan makan malam) serta selalu mengonsumsi makanan bergizi seimbang.

Untuk memperkenalkan dan memberikan pengetahuan pada anak tentang jenis-jenis makanan bergizi yang harus dikonsumsi, dapat dilakukan melalui media

sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan adalah video masak. Memasak merupakan cara yang menyenangkan untuk mempelajari banyak hal. Melalui kegiatan memasak anak dapat berhubungan langsung dengan makanannya, dapat mengenal berbagai jenis bahan makanan yang sehat, serta anak akan lebih berani untuk mencoba berbagai jenis makanan baru. Media video masak diduga cukup efektif untuk digunakan pada anak usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran.

Saat ini kurikulum yang digunakan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum PAUD, tema pembelajaran terdapat dalam kompetensi dasar kurikulum. Kompetensi dasar tersebut dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu kompetensi dasar sikap spiritual, kompetensi dasar sikap sosial, kompetensi dasar pengetahuan, kompetensi dasar keterampilan. Semua kompetensi dasar pada kurikulum dituangkan ke dalam tema pembelajaran atau subtema pembelajaran. Subtema yang membahas mengenai makanan sehat terdapat pada subtema kebutuhanku yang membahas mengenai makanan 4 sehat 5 sempurna. Pada TK Amanah Jakarta, materi pembelajaran mengenai makanan sehat terutama pengolahan makanan sehat disampaikan menggunakan gambar. Saat kegiatan praktik membuat makanan, tidak ada media pembelajaran seperti video yang digunakan untuk melakukan praktik membuat makanan tersebut. Murid hanya melihat contoh yang diberikan oleh gurunya. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran tentang pengolahan makanan sehat yang menarik dan efisien dalam proses penggunaannya.

Beberapa penelitian yang mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran video dan kegiatan memasak terkait penelitian ini yaitu pada

penelitian Komang Anggrayeni, dkk, dengan judul “ Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara” menyatakan bahwa penerapan metode bercerita berbantuan audio visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak Kelompok B1 TK Kartika. Adanya peningkatan keterampilan berbicara anak yang dilihat pada siklus penelitian yang dilakukan. Siklus I berada pada 65,48% yang berada pada kategori rendah. Kemudian pada siklus II menjadi 81,25% yang berada pada kategori tinggi. Peningkatan keterampilan anak yaitu sebesar 15,77%. Adanya peningkatan keterampilan berbicara anak dilihat dari rasa tertarik anak didik dalam mendengarkan cerita. Karena cerita yang disampaikan secara menarik dengan bahasa yang sederhana serta isi cerita yang diceritakan sesuai dengan kehidupan disekitar anak dan menggunakan audio visual yang menarik minat anak dalam mendengarkan cerita karena anak menyaksikan langsung cerita sehingga anak lebih bisa menangkap maksud dan isi cerita.

Pada penelitian Muthmainah dengan judul “ Penerapan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia dini” menyatakan bahwa *video clip* adalah salah satu media yang memungkinkan anak belajar dengan melihat dan mendengarkan. Selain itu, *video clip* merupakan salah satu media audio visual yang menarik bagi anak usia dini. Dengan kombinasi warna, gambar yang bergerak, ragam suara yang khas dan lucu, alur cerita yang menarik dan durasi tayangan yang relatif singkat, memungkinkan *video clip* menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut penelitian Lynn M. Walters, MS dan Jane E. Stacey, BS dengan judul “ *Focus on Food: Development of the cooking with Kids Experiential*

Nutrition Education Curriculum” menyatakan bahwa para siswa mempelajari tentang makanan sehat sebesar 98% dan belajar tertarik dengan makanan baru sebesar 93% melalui kegiatan memasak yang dilaksanakan. Anak-anak mengkonsumsi berbagai makanan pada kelas memasak terutama sayuran. Selain itu, anak-anak mengembangkan kemampuan dalam pemilihan, penyimpanan, persiapan, pengolahan, dan menyajikan makanan sehat.

Dari beberapa penelitian diatas dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian ini. Berdasarkan hasil dari ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video (audiovisual) merupakan media yang dapat digunakan untuk menarik minat anak dalam proses belajar dan kegiatan memasak menambah ketertarikan anak untuk mencoba dan membuat makanan sehat sendiri.

Berdasarkan pernyataan diatas, perlu dilakukan pengembangan video masak makanan sehat untuk anak usia 5-6 tahun sebagai salah satu media pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah media yang dikembangkan untuk anak usia 5-6 tahun?
2. Apakah video masak makanan sehat dapat digunakan untuk media pembelajaran anak usia 5-6 tahun?
3. Apa manfaat dari pengembangan video masak makanan sehat bagi anak usia 5-6 tahun?
4. Apakah anak akan tertarik melakukan kegiatan memasak setelah menonton video masak makanan sehat?

5. Apakah video masak makanan sehat menambah pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang pengolahan makanan sehat?
6. Apa saja kelebihan dan kekurangan video masak makanan sehat yang dikembangkan?
7. Bagaimana langkah-langkah dalam melakukan pengembangan video masak makanan sehat untuk anak usia 5-6 tahun?

1.3 Pembatasan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dikemukakan, maka penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada “Pengembangan video masak makanan sehat untuk anak usia 5-6 tahun”.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang diajukan peneliti adalah:

1. Bagaimana pengembangan media yang dikembangkan untuk anak usia 5-6 tahun?
2. Apakah media yang dikembangkan sudah merupakan media yang sesuai untuk digunakan bagi anak usia 5-6 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video masak makanan sehat untuk anak usia 5-6 tahun.

2. Mengevaluasi media yang dikembangkan berdasarkan pendapat pakar dengan menggunakan beberapa tahapan uji coba.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat :

1. Sebagai media pembelajaran bagi anak-anak usia 5-6 tahun, untuk meningkatkan pengetahuan mengenai makanan sehat dan cara mengolah makanan sehat.
2. Untuk mahasiswa Tata Boga UNJ, penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan referensi tentang pengembangan video.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pengembangan Produk

Untuk pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2013:407). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang berorientasikan pada produk yang dikembangkan dan cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Untuk mengembangkan produk tersebut dapat menggunakan beberapa model desain sistem pembelajaran (Pribadi, 2010:98), yaitu:

A. Model Dick & Carey

Model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey (2005) telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Pengembangan model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Komponen sekaligus merupakan langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dkk, terdiri atas:

1. Identifikasi tujuan pembelajaran
2. Analisis instruksional
3. Analisis siswa dan konteks
4. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus
5. Mengembangkan alat atau instrumen penilaian

6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Penggunaan bahan ajar
8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
9. Melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran
10. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif

B. Model ASSURE

Model ASSURE lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran ini terlihat lebih sederhana jika dibandingkan dengan model desain sistem pembelajaran lain, seperti Dick dan Carey. Langkah-langkah penting yang perlu dilakukan dalam model desain sistem pembelajaran ASSURE meliputi:

1. Melakukan analisis karakteristik siswa/*analyze learners*
2. Menetapkan tujuan pembelajaran/*state objectives*
3. Memilih media, metode pembelajaran, dan bahan ajar/*select methods, media, and materials*
4. Memanfaatkan bahan ajar/*utilize materials*
5. Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran/*require learners participation*
6. Mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran/*evaluate and revise*

Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal.

C. Model Jerold E. Kemp, dkk

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Jerold E. Kemp dkk. (2001) berbentuk lingkaran atau *cyle*. Menurut mereka, model berbentuk lingkaran

menunjukkan adanya proses kontinyu dalam menerepkan desain sistem pembelajaran. Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dkk. Terdiri atas komponen-komponen sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran
2. Menentukan dan menganalisis karakteristik siswa
3. Mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen-komponen tugas belajar yang terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran
4. Menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi siswa
5. Membuat sistematika penyampaian materi pelajaran secara sistematis dan logis
6. Merancang strategi pembelajaran
7. Menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran
8. Mengembangkan instrumen evaluasi
9. Memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran

Model ini tergolong dalam taksonomi model yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran individual atau klasikal. Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien, dan menarik.

D. Model Smith dan Ragan

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Smith dan Ragan terdiri atas beberapa langkah dan prosedur pokok sebagai berikut:

1. Analisis lingkungan belajar
2. Analisis karakteristik siswa
3. Analisis tugas pembelajaran
4. Menulis butir soal

5. Menentukan strategi pembelajaran
6. Memproduksi program pembelajaran
7. Melaksanakan evaluasi formatif
8. Merevisi program pembelajaran

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Smith dan Ragan mencerminkan adanya keyakinan filosofis mereka bahwa penerapan solusi untuk memecahkan masalah pembelajaran secara sistematis akan menghasilkan program pembelajaran yang efektif dan efisien. Smith dan Ragan berpandangan bahwa model desain sistem pembelajaran yang diciptakannya merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learner centered instruction*).

E. Model ADDIE

Salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*.

Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis. Implementasi model desain system pembelajaran ADDIE yang dilakukan secara sistematis dan sistemik diharapkan dapat membantu seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan program yang efektif, efisien, dan menarik.

F. Model *Front-end System Design* oleh A.W. Bates

A.W. Bates mengemukakan sebuah model desain pembelajaran yang diberi nama *front-end system design*. Model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh

A.W. Bates sangat erat kaitannya dengan pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk penyelenggaraan Sistem Pendidikan Jarak Jauh (SPJJ).

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Bates menggambarkan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk merancang, memilih, mengembangkan media dan bahan ajar, serta menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Selain itu, Bates juga memasukkan unsur-unsur personel yang terlibat dalam langkah-langkah kegiatan di dalam modelnya. Langkah-langkah sekaligus merupakan komponen-komponen yang terdapat dalam mode tersebut.

Unsur-unsur personel dalam model ini antara lain:

1. Pengelola program (*project manager*)
2. Ahli materi atau substansi (*subject matter expert*)
3. Perancang program pembelajaran (*instructional designer*)
4. Ahli media (*media specialist*)
5. Tutor
6. Manajer operasi (*operational manager*), dan
7. Petugas pengujian (*exams officers*)

Setiap model desain sistem pembelajaran memiliki langkah-langkah yang berbeda-beda untuk menciptakan produk, program pembelajaran maupun istilah-istilah yang menjelaskan konsep. Tetapi, hampir semua model desain sistem pembelajaran memiliki beberapa kesamaan pada tahapannya, seperti langkah atau komponen, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Untuk proses pengembangan media video masak, peneliti memilih model desain pembelajaran ADDIE. Karena langkah-langkah dalam ADDIE lebih sederhana dan tahapannya lebih sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat.

2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) R&D, menggunakan beberapa model pengembangan yang disesuaikan dengan konsep produk yang dikembangkan.

Konsep produk yang dikembangkan pada pengembangan video masak ini, peneliti menggunakan model desain pembelajaran dengan metode pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

2.3 Kerangka Teoritik

2.3.1 Pengertian Media pembelajaran

Dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar, media merupakan komponen yang memegang peranan penting saat proses pembelajaran dilaksanakan. Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media sebagai perantara pengirim pesan yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Gagne (1970), diacu dalam Sadiman,dkk (2010:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pendapat ini diperkuat oleh Briggs (1970),dalam Sadiman,dkk (2010:6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangasang siswa untuk belajar.

Menurut Gerlach & Ely (1971), dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dalam buku Sadiman,dkk (2010), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Secara garis besar, media dapat diartikan sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Maka dapat disimpulkan 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. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang dapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Dale (1960:180), dalam Arsyad (2014:27) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses

pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan moderen saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai (1992:2), dalam Arsyad (2014:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15), diacu dalam Arsyad (2014:28) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keberagaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.

- e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Penggunaan media dapat menambah motivasi anak sehingga perhatian anak terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Menurut Sanjaya (2008), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
 3. Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

2.3.4 Media Video Masak

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak. Pesan yang terdapat pada video bisa berupa fakta (kejadian atau peristiwa nyata) maupun fiktif yang bersifat *informative* ataupun instruksional. Video merupakan media yang lebih efektif dalam proses pembelajaran baik itu pembelajaran massal, individual,

maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya.

Kelebihan video antara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar kembali.
- 5) Keras lemah suara bisa diatur.

Kekurangan media video:

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai.
- 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- 3) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memasak berarti membuat (mengolah) panganan, makanan, gulai, dan sebagainya. Sedangkan arti dari memasak-masak berarti mengolah (membuat) berbagai macam panganan, lauk-pauk, dan sebagainya. Dari pengertian tersebut memasak dapat diartikan sebagai proses membuat atau mengolah makanan.

Berdasarkan kalimat penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan video masak adalah media audiovisual yang menampilkan proses pembuatan atau pengolahan makanan. Video masak dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga, selain itu video dapat dikombinasikan dengan karakter animasi. Animasi sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu “anima” yang memberi kehidupan, semangat. Sedangkan karakter animasi merupakan tipe animasi yang menggunakan tokoh-tokoh mirip manusia atau hewan sebagai tokohnya. Dapat dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek.

Dalam video masak ini, ditambahkan animasi dalam bentuk 2D yaitu karakter hewan Panda sebagai seorang koki. Penambahan animasi tersebut bertujuan agar video masak ini lebih menarik dan interaktif bagi anak.

2.3.5 Makanan Sehat Untuk Anak Usia 5-6 Tahun

2.3.5.1 Anak Usia 5-6 Tahun

A. Pengertian Anak Usia 5-6 tahun

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Suyadi, 2013:23). Anak berusia 5-6 tahun termasuk ke dalam anak usia prasekolah, merupakan sosok individu yang mengalami proses perkembangan. Pada usia ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, mental, bahasa, sosial, emosional, kemandirian, seni, moral dan nilai agama. Selain itu, pada usia ini memiliki sejumlah potensi dan karakteristik tertentu seperti berkembangnya konsep diri,

munculnya egosentris, rasa ingin tahu, imajinasi, belajar menimbang rasa, munculnya kontrol internal (tubuh), belajar dari lingkungannya, berkembangnya cara berpikir, berkembangnya kemampuan bahasa, dan munculnya perilaku.

B. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Proses tumbuh kembang anak terdiri atas dua proses yang tidak dapat dipisahkan yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia 5-6 tahun mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pertumbuhan anak usia 5-6 tahun ditandai dengan semakin besarnya ukuran tubuh. Berat badan anak akan bertambah sekitar 1,8-2,3 kg per tahun, bertambah tinggi 2-2,5 inci per tahun, dan ukuran kepala hampir sama dengan ukuran orang dewasa.

Tabel 2.1 Rata-rata Tinggi dan Berat Murid TK

| Usia | Anak laki-laki | | Anak Perempuan | |
|----------------|----------------|------------|----------------|------------|
| | Tinggi (kg) | Berat (cm) | Tinggi (cm) | Berat (kg) |
| 5 tahun | 109 | 18 | 107 | 18 |
| 6 tahun | 115 | 21 | 115 | 20 |
| 7 tahun | 112 | 23 | 121 | 23 |
| 8 tahun | 128 | 25 | 127,5 | 25 |

Sumber : Morrison (2012:254)

Sedangkan, pada proses perkembangan anak usia 5-6 tahun ditandai dengan semakin bertambahnya kemampuan anak seperti koordinasi gerakan, bicara, kecerdasan, pengendalian perasaan, interaksi dengan orang lain. Perkembangan yang dialami anak merupakan rangkaian perubahan yang teratur dari satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya, misalnya dari duduk, berdiri, berjalan, kemudian berlari (Santoso & Ranti, 2004:51).

2.3.5.2 Tingkat Asupan dan Frekuensi Pola Makan Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 tahun bersifat konsumen aktif. Anak sudah dapat memilih makanan yang disukainya sendiri. Pada anak usia ini memerlukan nutrisi yang

tinggi dibandingkan ukuran tubuhnya, karena mereka masih menjalani pertumbuhan dan perkembangan yang cukup tinggi dan biasanya aktif secara fisik. Pemilihan asupan makanan anak tidak hanya mempertimbangkan pada fungsi zat gizi yang terkandung, tetapi kemampuan makanan tersebut untuk dimakan, tingkat pengenyangan, serta nilai emosi dan sosial yang terdapat pada makanan yang dikonsumsi.

Kebutuhan bahan makanan pada anak perlu diatur, sehingga anak mendapatkan asupan gizi yang diperlukan secara utuh sesuai dengan usia dan kebutuhannya. Makanan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan jumlah atau takaran konsumsi makanan, serta frekuensi makanan yang dianjurkan dalam sehari, dan juga penyajian makanan yang menarik dan penggunaan alat hidang yang tepat sesuai anak usia 5-6 tahun. Frekuensi makanan yang dianjurkan untuk anak usia 5-6 tahun adalah 3 kali sehari ditambah 2 kali makanan selingan (selingan pagi dan selingan sore). Melalui cara pemberian makan yang teratur anak dibiasakan makan pada waktu yang telah ditentukan, yang nantinya akan membentuk pola makan pada anak. Rata-rata waktu ideal untuk makan adalah sekitar 15 menit untuk selingan dan 20-30 menit untuk makan utama.

Untuk mengetahui kecukupan gizi khusus anak pra sekolah, Widya Pangan Karya Nasional dan Gizi ke IV menganjurkan kecukupan gizi yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Kecukupan Gizi Rata-rata Anak Pra-Sekolah

| Golongan Umur | Berat | Tinggi | Energi | Protein |
|---------------|-------|--------|-----------|---------|
| 1-3 tahun | 12 kg | 89 cm | 1220 Kkal | 23 gr |
| 4-6 tahun | 18 kg | 108 cm | 1720 Kkal | 32 gr |

Sumber : Santoso & Ranti, 2004

Memberikan makan pada anak harus dengan kesabaran dan ketekunan, sebaiknya menggunakan cara-cara tertentu seperti dengan membujuk anak. Jangan memaksa anak bila dipaksa akan menimbulkan emosi pada anak sehingga anak menjadi kehilangan nafsu makan (Pudjiadi, 2005), diacu dalam Rusilanti, dkk (2015:168). Syarat makanan yang dianjurkan untuk dikonsumsi anak usia 5-6 tahun, selain sesuai dengan kebutuhan gizi yaitu makanan harus mudah dicerna, tidak merangsang (tidak pedas), bentuk dan warnanya menarik.

2.3.5.3 Pengolahan Makanan Sehat

Makanan merupakan kebutuhan mendasar bagi hidup manusia. Makanan yang dikonsumsi beragam jenis dengan berbagai cara pengolahannya. Pengolahan bahan makanan adalah cara mengolah bahan makanan dengan beberapa teknik masak yang tepat, seperti menggoreng, mengukus, merebus, dan menumis. Pada proses pengolahan makanan yang melibatkan anak, penggunaan api dan alat pengolahan yang berbahaya diminimalisirkan. Serta perlu adanya bimbingan orang dewasa saat proses pengolahan makanan yang dilakukan oleh anak.

Dalam pengolahan makanan sehat perlu diperhatikan pemilihan bahan makanan yang akan diolah. Pemilihan bahan makanan merupakan tindakan memilih bahan pangan atau makanan dengan kualitas yang baik agar dapat menghasilkan makanan yang bergizi (Rusilanti, dkk, 2015:159). Pemilihan bahan makanan yang dimaksud meliputi hal-hal berikut ini:

- a. Dalam memilih bahan makanan sebaiknya perhatikan zat gizi yang terkandung dalam bahan makanan apakah mencukupi kebutuhan gizinya.
- b. Dalam memilih bahan makanan juga harus memperhatikan keadaan ekonomi, pilihlah bahan makanan yang lebih dibutuhkan.

- c. Kualitas bahan makanan, seperti beras, umbi-umbian, tepung-tepungan, daging, ayam, ikan, telur, tempe, tahu, sayuran, buah-buahan, dan susu harus masih dalam keadaan baik, tidak rusak, dan tidak busuk.

Pemilihan bahan makanan dimaksudkan untuk mendapatkan bahan makanan yang aman dikonsumsi dan memenuhi syarat gizi. Cara memilih bahan makanan yang baik, sebagai berikut (Dian, Adriyana, 2011), diacu dalam Rusilanti, dkk (2015:159).

a. Bahan pokok sumber zat tenaga (karbohidrat)

- 1) Beras, pilihlah beras yang berbau segar dan wangi, warna dan bentuknya seragam, tidak banyak pasir, tidak pecah-pecah, kering, tidak kusam, tidak berulat, dan tidak berkutu.
- 2) Singkong, ubi, kentang dan talas, pilihlah yang bersih, segar, tidak busuk, berwarna baik dan bentuk yang utuh.
- 3) Tepung-tepungan, pilihlah yang bersih, tidak berkutu dan masih dikemas dengan baik.

b. Bahan makanan sumber zat pembangun (protein)

- 1) Daging, pilihlah daging yang masih segar, berwarna merah segar, mengkilat, tidak bau busuk, tidak berlendir dan tidak berwarna kebiruan.
- 2) Ayam, pilihlah ayam yang masih segar, kulit mulus berwarna putih agak kemerahan atau kekuningan, tidak berbau busuk dan bentuknya utuh.
- 3) Ikan, pilihlah ikan yang masih segar, insangnya merah, dagingnya kenyal dan berbau segar, kulit mengkilat, mata ikan terlihat bening menonjol, bentuk masih lengkap dan jernih.

- 4) Telur, pilih telur yang segar, kulit bersih, tidak bersuara jika digoyangkan, jika dimasak ke air akan tenggelam dan jika dilihat dengan cahaya matahari atau lampu terlihat terang.
 - 5) Tempe dan tahu, pilihlah tempe dan tahu yang tidak berubah warnanya, masih segar, dan tidak berjamur.
 - 6) Susu, pilihlah susu yang baunya masih segar, kemasannya utuh, warnanya putih, agak krem tidak berbau tengik, dan tidak berjamur.
- c. Bahan makanan sumber zat pengatur (vitamin dan mineral)
- 1) Sayuran, pilihlah sayuran yang bersih, masih muda, berwarna segar, tidak layu dan muda dipatahkan, warnanya seragam dan tidak berbecak.
 - 2) Buah-buahan, pilih buah-buahan yang segar, padat tidak terlalu masak, kulit terlihat licin, tidak berkeriput, tidak berlubang, bentuknya utuh dan tidak berulat.

2.3.5.4 Menyusun Menu Makanan Sehat

Menu adalah susunan makanan yang dimakan oleh seseorang untuk sekali makan atau untuk sehari (Almatsier, 2009: 289). Disesuaikan dengan waktu makan dalam sehari yaitu menu makan pagi (sarapan), selingan siang, makanan siang, selingan sore, dan makan malam. Menu makanan sehat dapat diartikan dengan menu seimbang. Menu seimbang adalah menu yang terdiri dari beraneka ragam makanan dalam jumlah dan proporsi yang sesuai, sehingga memenuhi kebutuhan gizi seseorang guna pemeliharaan dan perbaikan sel-sel tubuh dan proses kehidupan serta pertumbuhan dan perkembangan.

Pola menu seimbang harus mengandung zat gizi yang diperlukan oleh tubuh. Zat gizi merupakan satuan-satuan yang menyusun bahan makanan. Bahan-bahan yang digunakan untuk menyusun menu seimbang yaitu:

a. Golongan Makanan Pokok

Makanan pokok memberikan rasa kenyang. Di antara makanan pokok, jenis padi-padian, seperti beras, jagung, dan gandum mempunyai kadar protein lebih tinggi (7-11%) daripada umbi-umbian, dan sagu (1-2%). Bila menggunakan umbi-umbian sebagai makanan pokok, harus disertai makanan lauk dalam jumlah lebih besar daripada bila menggunakan padi-padian.

b. Golongan Lauk

Lauk memberi rasa nikmat sehingga makanan pokok yang pada umumnya mempunyai rasa netral, lebih terasa enak. Lauk sebaiknya terdiri atas campuran lauk hewani dan nabati. Lauk hewani, seperti daging, ayam, ikan, udang, dan telur mengandung protein dengan nilai biologi lebih tinggi daripada lauk nabati.

c. Golongan Sayuran

Sayuran merupakan sumber vitamin A, vitamin C, asam folat, magnesium, kalium dan serat, serta tidak mengandung lemak dan kolesterol. Sayur juga memberi rasa segar dan melancarkan proses menelan makanan.

d. Golongan Buah

Buah berwarna kuning seperti mangga, papaya dan pisang raja kaya akan provitamin A, sedangkan buah yang kecut seperti jeruk, gandaria, jambu biji, dan rambutan kaya akan vitamin C. Secara keseluruhan buah merupakan sumber vitamin A, vitamin C, kalium, dan serat. Buah tidak mengandung natrium, lemak (kecuali alpukat), dan kolesterol.

e. Susu dan hasil olah susu

Susu merupakan makanan alami yang hamper sempurna. Sebagian besar zat gizi esensial ada dalam susu, yaitu protein bernilai biologi tinggi, kalsium, fosfor, vitamin A, dan tiamin (vitamin B1). Susu merupakan sumber kalsium paling baik, karena di samping kadar kalsium yang tinggi, laktosa di dalam susu membantu absorpsi susu di dalam saluran cerna.

Anak dapat memiliki kebiasaan makan dan selera makan, yang terbentuk dari lingkungan masyarakat dimana anak tinggal. Pola makan kelompok tertentu mempengaruhi pola makan anak. Pola makan tersebut mempengaruhi penyusunan menu. Penyusunan menu makanan sehat untuk anak usia 5-6 tahun selain harus memperhatikan kecukupan gizi, harus memperhatikan variasi dan kombinasi dari bahan yang digunakan, rasa, warna, bentuk, konsistensi dari masing-masing hidangan. Selain itu, hidangan yang dikonsumsi bukan hanya terdiri dari satu hidangan, tetapi dapat lebih dari satu hidangan yang merupakan kombinasi yang saling melengkapi. Satu hidangan terdiri dari beberapa bahan makanan yang mengandung zat gizi yang saling melengkapi. Menurut Santoso & Ranti (2004:149), syarat makanan untuk anak TK adalah:

- a. Porsi makanan tidak terlalu besar, untuk anak yang banyak makannya, dapat diberikan tambahan makanan.
- b. Makanan cukup basah karena berkuah (tidak amat kering) agar mudah ditelan anak.
- c. Potongan makanan dan ukuran makanan cukup kecil sehingga mudah dimasukkan ke dalam mulut anak dan mudah dikunyah.
- d. Tidak berduri atau bertulang kecil.

- e. Sedikit atau tidak terasa pedas, asam, dan berbumbu tajam.
- f. Bersih, rapi, dan menarik dari segi warna dan bentuk.
- g. Cukup bervariasi bahan dan jenis hidangannya sehingga anak tidak bosan dan anak belajar mengenal berbagai jenis makanan dan hidangan.
- h. Gunakan alat makan dengan ukuran yang sesuai untuk anak TK, tidak bercahaya (dapat pecah dan tajam seperti kaca), dapat dibersihkan dan disimpan dengan mudah dan baik.

Jadwal makan anak harus diperhatikan juga, sesuai dengan 5 waktu makan yaitu 3 kali makan dan 2 kali makanan selingan. Penerapan jadwal makan sangat penting agar membuat tubuh anak mengalami penyesuaian kapan perut akan diisi. Perhatikan waktu serta lama makan anak yang setiap individunya berbeda-beda sesuai kemampuan anak menelan dan menggunakan alat makan.

2.3.6 Model Desain Pembelajaran ADDIE

Pengembangan desain pembelajaran terdapat beberapa model, salah satunya adalah model ADDIE. ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Pribadi, 2009:125). Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Berikut merupakan tahapan ADDIE:

1. *Analysis*

Istilah analisis ini sering kali muncul dalam proses desain/pengembangan pembelajaran. Analisis dapat ditafsirkan sebagai analisis kebutuhan untuk organisasi, pembelajaran atau pelatihan. Metode analisis menggunakan instrumen yang dirumuskan seperti struktur instrumen penelitian, dengan orientasi pembelajaran dan/atau belajar.

Terkait dengan peserta didik, maka analisis yang dilakukan adalah karakteristik akademik sebagai bagian dari kemampuan prasyarat, lalu analisis tentang gaya belajar. Informasi ini selanjutnya digunakan untuk menentukan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik.

Analisis juga diterjemahkan untuk mengkaji materi ajar, yaitu sebagai analisis materi atau topik. Selain itu, untuk penjejang materi. Istilah analisis dapat diartikan sebagai analisis tugas, di mana pelaksanaan analisis tugas ini diseimbangkan dengan rumus tujuan pembelajaran serta kemampuan prasyarat peserta didik.

2. *Design*

Istilah design atau desain ini menunjukkan penentuan solusi berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis, jika ADDIE dilaksanakan mengikuti alur prosedural. Selain itu, dalam tahapan desain ini, terjadi proses kreatif di mana desainer pembelajaran ditantang untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam rangka membelajarkan. Adapun perincian kegiatan dalam desain ini meliputi:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran (umum dan khusus) berdasarkan analisis tugas.

- 2) Menentukan strategi pembelajaran atau mengolah materi dan penyajian materi, teknik, metode, dan bentuk.
- 3) Membuat desain program atau produk, atau memodifikasi pembelajaran yang ada, menjadi bagian dari proses desain ini. Dalam tahapan ini, desainer pembelajaran perlu merujuk pada landasan teoritis belajar dan pembelajaran.
- 4) Menyusun penilaian belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. *Development*

Pada proses *development* atau pengembangan ini, desainer pembelajaran menyiapkan segala sesuatunya, terkait dengan pelaksanaan uji coba. *Designer* menyiapkan *prototype* program atau produk yang akan digunakan, menyusun pola evaluasi dari *one-on-one* hingga evaluasi lapangan atau implementasi. Seluruh keperluan untuk pengembangan yang disiapkan termasuk dalam *development*.

4. *Implementation*

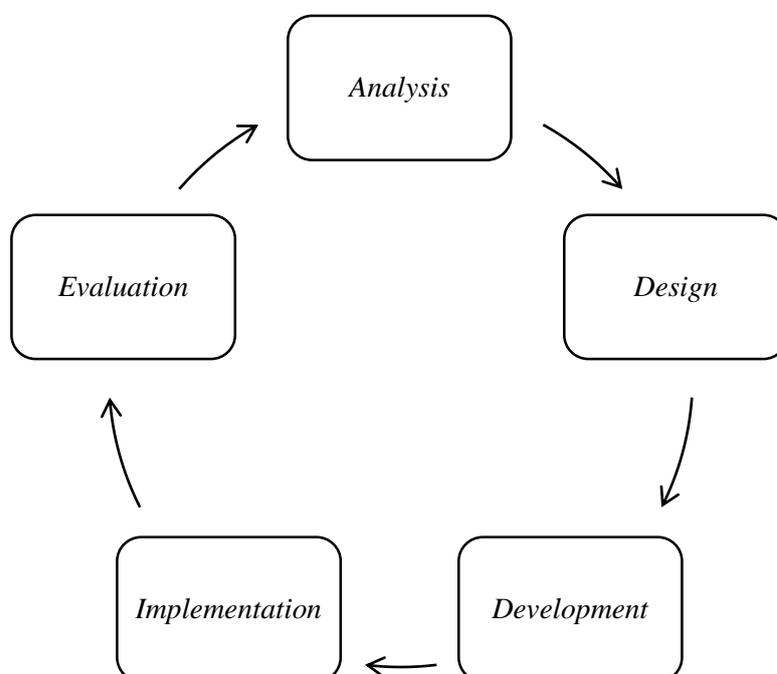
Sebagai bukti bahwa desain pembelajaran bersifat empiris, maka jika persiapan pelaksanaan di lapangan telah selesai pada tahap pengembangan, langkah selanjutnya adalah menerapkan atau menggunakan program/produk dimaksudkan agar apa yang telah diasumsikan pada tahap desain, diuji ketepatannya. Sebagai *end-user*, peserta didik berhak untuk merasakan, menggunakan program atau produk seperti dalam situasi sebenarnya. Untuk itu, diperlukan data melalui instrumen yang telah disiapkan dalam tahap pengembangan. Data yang dikumpulkan terkait dengan proses belajar dalam konteks keadaan sebenarnya, kesulitan yang dihadapi, serta pengujian produk. Pada tahap ini pula, catatan bagaimana seseorang mengalami kendala belajar atau kelancaran dikorelasikan dengan data yang sedang dikumpulkan. Kolaborasi berbagai pihak, selain peserta

didik, yaitu pengajar, desainer pembelajaran, peneliti atau evaluator, narasumber, *desainer* grafis dan ahli media sangat diperlukan.

5. Evaluation

Umumnya, dalam tahap ini, *desainer* pembelajaran memperbaiki program atau produk berdasarkan kesimpulan data yang diperoleh sewaktu uji coba (tahap *implementation*). Istilah lain ialah merevisi program atau produk. Pilihan yang ada yaitu jika sifat kesalahan itu kecil, atau tidak banyak, maka program atau produk diperbaiki. Jika ternyata program atau produk itu dinilai tidak memuaskan, maka keputusan yang diambil adalah mendesain ulang program atau produk tersebut.

Istilah evaluasi dapat diartikan berbeda. Tahapan evaluasi dipersepsikan melekat dengan setiap tahapan sebelumnya, yaitu analisis, desain dan pengembangan. Dalam hal ini, evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proses pengembangan berlangsung demi kesempurnaan hasil yang diharapkan.

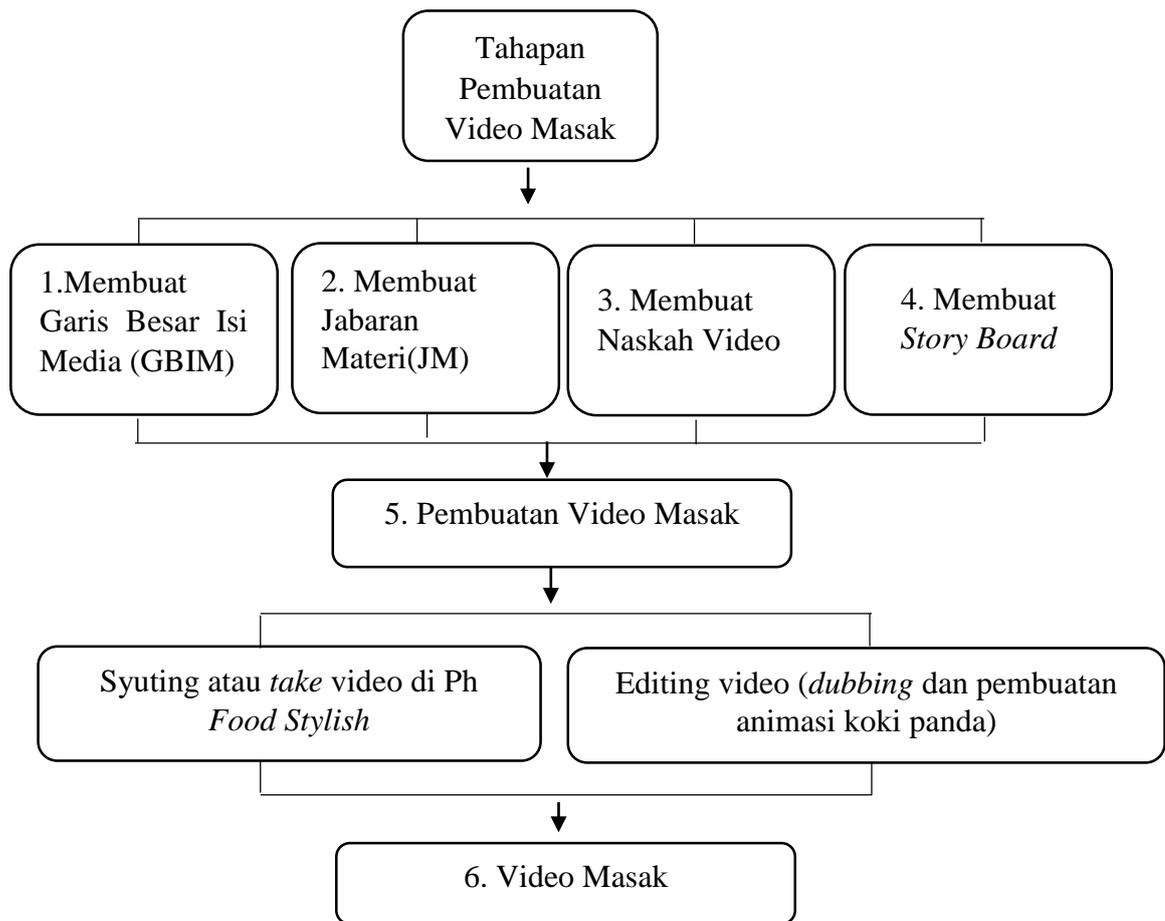


Gambar 2.1 Langkah-langkah Model ADDIE (Prawiradilaga : 2012)

2.4 Rancangan Produk

Tahapan rancangan pembuatan media video masak makanan sehat antara sebagai berikut:

1. Tahapan pertama yang harus dilakukan, yaitu membuat Garis Besar Isi Media (GBIM). GBIM ini berisi indikator materi apa saja yang harus dimasukkan ke dalam video masak, materi pokok dan referensi yang digunakan.
2. Tahap kedua, yaitu membuat Jabaran Materi, berisi uraian materi beserta dengan visualisasi yang disesuaikan dengan alur program.
3. Tahap ketiga, yaitu membuat naskah video, berisi visualisasi video masak yang difokuskan pada skenario dalam video yang dibuat.
4. Tahap keempat, yaitu membuat *story board*, berisi visualisasi panduan pengambilan gambar pada video yang akan dibuat.
5. Setelah pembuatan 4 tahap tersebut, tahap berikutnya adalah pembuatan video masak. Pada tahap ini dilakukan proses syuting di Ph *Food Stylish*, proses editing.
6. Setelah tahapan diatas selesai video masak siap digunakan dan dievaluasi.



Gambar 2. 2 Bagan Rancangan Produk

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video masak makanan sehat dilaksanakan di laboratorium pengolahan program studi Tata Boga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta untuk uji resep, waktu yang diperlukan untuk penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2017 dan Maret 2017. Proses syuting video masak dilaksanakan di *Ph Food Stylish* pada bulan April. Untuk uji coba produk dilakukan terhadap murid TK Amanah Jakarta.

3.2 Metode Pengembangan Produk

3.2.1 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video masak makanan sehat ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran anak usia 5-6 tahun dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

3.2.2 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development R&D*. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development R&D*. Penelitian

dan pengembangan dalam pendidikan yaitu suatu proses dalam mengembangkan produk pendidikan yang dilakukan melalui:

- a. Penentuan masalah penelitian dan pengumpulan informasi lokasi penelitian.
- b. Tahap pra produksi : pembuatan GBIM, JM, naskah, dan *Storyboard*
- c. Tahap produksi : syuting dan rekaman audio (*dubbing*)
- d. Tahap pasca produksi : editing dan pembuatan karakter animasi
- e. Validasi produk melalui uji coba ahli (*expert judgment*), uji coba utama (*main field testing*) dan uji coba lapangan (*operational field testing*), kemudian revisi dan penyempurnaan produk.

3.2.3 Sasaran Produk

Pengembangan media pembelajaran ini digunakan sebagai media pembelajaran mengenai pengolahan makanan sehat. Media pembelajaran ini ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu murid TK Amanah Jakarta.

3.2.4 Kisi-kisi Instrumen

Instrumen merupakan alat bantu dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) dan berbentuk observasi di dalam kelas. Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Kuesioner ini diberikan kepada ahli media dan ahli media untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Dan instrumen observasi yang ditujukan kepada murid TK untuk menilai video masak dengan mengamati perilaku murid TK saat menonton video masak . Instrumen observasi diisi oleh observer (peneliti dan kolaborator). Berikut aspek penilaian untuk Ahli Media, Ahli Materi dan murid TK sebagai berikut:

A. Instrumen Penilaian Ahli

Tabel 3.1 Skala Penilaian Ahli

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

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

Kemudian hasil dari penilaian tersebut 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

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Untuk 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 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 |
| 6. | Kemanfaatan | Memberikan fokus perhatian Mempermudah guru/siswa |

Referensi : Kurniasih dan Setiawan (2013)

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Untuk Ahli Materi

| No | Aspek yang Dinilai |
|-----|--|
| 1. | Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia |
| 2. | Kesesuaian dengan karakteristik sasaran |
| 3. | Konsistensi isi kegiatan |
| 4. | Kejelasan uraian/penejelasan materi |
| 5. | Kesesuaian contoh dengan uraian |
| 6. | Kejelasan contoh |
| 7. | Sistematika penyajian |
| 8. | Efektivitas |
| 9. | Kualitas interaksi pembelajaran |
| 10. | Pemberian motivasi |
| 11. | Kejelasan umpan balik/respon |
| 12. | Penggunaan bahasa |
| 13. | Pembabakan/urutan/sekuansal |

B. Instrument Pengamatan Murid TK

Tabel 3.4 Skala Penilaian Pengamatan

| 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 Tidak Baik | 0% - 20% |

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

Kemudian hasil dari penilaian tersebut 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

Tabel 3.5 Aspek Penialain Murid TK

| Aspek | Indikator | No. | Aspek Penilaian | Skor | | |
|----------------|------------------|-------------------|--|-------------|---|---|
| Kualitas Media | | 1. | Anak sangat patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 5 | | |
| | | | Anak patuh , ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 4 | | |
| | | | Anak cukup patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 3 | | |
| | | | Anak tidak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 2 | | |
| | | | Anak sangat tidak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 1 | | |
| Keaktifan Anak | | 2. | Anak sangat antusias dan merasa senang menonton video | 5 | | |
| | | | Anak antusias dan merasa senang menonton video | 4 | | |
| | | | Anak cukup antusias dan merasa senang menonton video | 3 | | |
| | | | Anak tidak antusias dan merasa senang menonton video | 2 | | |
| | | | Anak sangat tidak antusias dan merasa senang menonton | 1 | | |
| | | 3. | Anak sangat merespon tayangan video dengan baik | 5 | | |
| | | | Anak merespon tayangan video dengan baik | 4 | | |
| | | | Anak cukup merespon tanyangan video dengan baik | 3 | | |
| | | | Anak tidak merespon tayangan video dengan baik | 2 | | |
| | | | Anak sangat tidak merespon tayangan video dengan baik | 1 | | |
| | | Ketertarikan Anak | | 4. | Anak sangat menyukai tokoh panda pada video | 5 |
| | | | | | Anak menyukai tokoh panda pada video | 4 |
| | | | | | Anak cukup menyukai tokoh panda pada video | 3 |
| | | | | | Anak tidak menyukai tokoh panda pada video | 2 |
| | | | | | Anak sangat tidak menyukai tokoh panda pada video | 1 |

| | | | |
|-------------------------------|----|--|---|
| | 5. | Anak sangat fokus menonton video | 5 |
| | | Anak fokus menonton video | 4 |
| | | Anak cukup fokus menonton video | 3 |
| | | Anak tidak fokus menonton video | 2 |
| | | Anak sangat tidak fokus menonton video | 1 |
| | 6. | Anak menonton video sampai habis | 5 |
| | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 20 | 4 |
| | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 15 | 3 |
| | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 10 | 2 |
| | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 5 | 1 |
| Kualitas Materi | 7. | Anak dapat menyebutkan 3 bahan makanan dalam tayangan video | 5 |
| | | Anak dapat menyebutkan 2 bahan makanan dalam tayangan video | 4 |
| | | Anak dapat menyebutkan 1 bahan makanan dalam tayangan video | 3 |
| | | Anak kurang dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 2 |
| | | Anak tidak dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 1 |
| Pengetahuan dan Motivasi Anak | 8. | Anak sangat memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 5 |
| | | Anak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 4 |
| | | Anak cukup memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 3 |
| | | Anak tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 2 |
| | | Anak sangat tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 1 |

3.3 Prosedur Pengembangan

3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penggunaan video sebagai media pembelajaran di TK Amanah sangatlah kurang. Kebanyakan guru biasanya menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dari RPPM dan RPPH, hampir setiap subtema menggunakan gambar sebagai media pembelajarannya. Dalam subtema kebutuhanku murid TK mempelajari tentang makanan dan minuman, dimana terdapat materi mengenai makanan sehat dalam subtema tersebut. Pengembangan media video masak dapat menjadi salah satu media yang membantu dalam proses pembelajaran pada subtema kebutuhanku. Murid TK dapat mempelajari bagaimana cara mengolah makanan sehat, serta dapat mempraktikkan membuat makanan sehat sendiri di sekolah maupun di rumah. Dengan video masak memudahkan murid TK untuk mengetahui cara membuat makanan sehat.

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi dalam penelitian ini berdasarkan model penelitian pengembangan yaitu model ADDIE. Tahapan pengumpulan informasi model penelitian ini yaitu tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*.

3.3.2 Tahap Perencanaan

3.3.2.1 Analysis

Pada tahap ini, dapat dianalisis beberapa hal diantara lain:

1. Minimnya variasi media pembelajaran di TK Amanah Jakarta, terutama untuk media pembelajaran video.
2. Menentukan media pembelajaran video masak sesuai dengan subtema yang digunakan pada proses pembelajaran.

3. Menentukan menu dan resep yang akan diolah dalam video masak yang disesuaikan dengan anak usia 5-6 tahun.
4. Menganalisis dan mengevaluasi apakah media pembelajaran media masak dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis diatas, dipilih penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran video masak makanan sehat untuk anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Jakarta, sebagai salah satu media pembelajaran pengetahuan mengenai pengolahan makanan sehat.

3.3.2.2 Design

Pada tahap *design*, dilakukan 4 tahapan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran video masak makanan sehat. Tahap tersebut antara lain membuat Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), naskah video, *story board*. Berikut penjelasan ke empat tahapan tersebut:

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 dan difokuskan ke skenario dalam video yang dibuat
4. *Story board*: berisi visualisasi panduan pengambilan gambar pada video yang akan dibuat

Keempat tahapan tersebut sebagai tahap perencanaan untuk mengembangkan video masak makanan sehat yang ditujukan kepada anak usia 5-6 tahun.

3.3.2.3 Development

Dalam tahap *development* ini kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

1. Kerja sama dengan Ph *Food Stylish*

2. Proses syuting video masak
3. Editing video
4. Membuat instrumen penilaian

3.3.2.4 Implementation

Tahapan dimana media pembelajaran video masak makanan sehat siap digunakan. Pada tahap ini dilakukan uji coba video masak makanan sehat dan pemeriksaan kesalahan sebelum video digunakan. Dilakukan uji validasi ahli oleh ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan tahap revisi dari uji validasi ahli. Media pembelajaran video masak diujicobakan kepada murid TK Amanah dengan uji coba *one to one*/perseorangan, *small group*/kelompok kecil dan *field test*/kelompok besar/lapangan, menggunakan metode observasi. Tahapan-tahapannya sebagai berikut:

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

Pada tahap ini dipilih tiga orang murid TK yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Media disajikan secara individual. Ketiga orang siswa yang telah dipilih hendaknya kemampuan umumnya sedikit dibawah rata-rata dan di atas rata-rata. Kemudian murid TK menilai video dengan dibantu oleh observer menggunakan penilaian observasi. Masing-masing observer mendampingi murid TK untuk menilai video masak yang ditayangkan.

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

Pada tahap ini media diujicobakan kepada 7 orang murid TK yang dapat mewakili populasi target. Murid TK yang dipilih dalam evaluasi ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari murid yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki dan perempuan,

berbagai usia, dan latar belakang. Kemudian murid TK menilai video dengan dibantu oleh observer menggunakan penilaian observasi. Masing-masing observer mendampingi murid TK untuk menilai video masak yang ditayangkan.

3. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

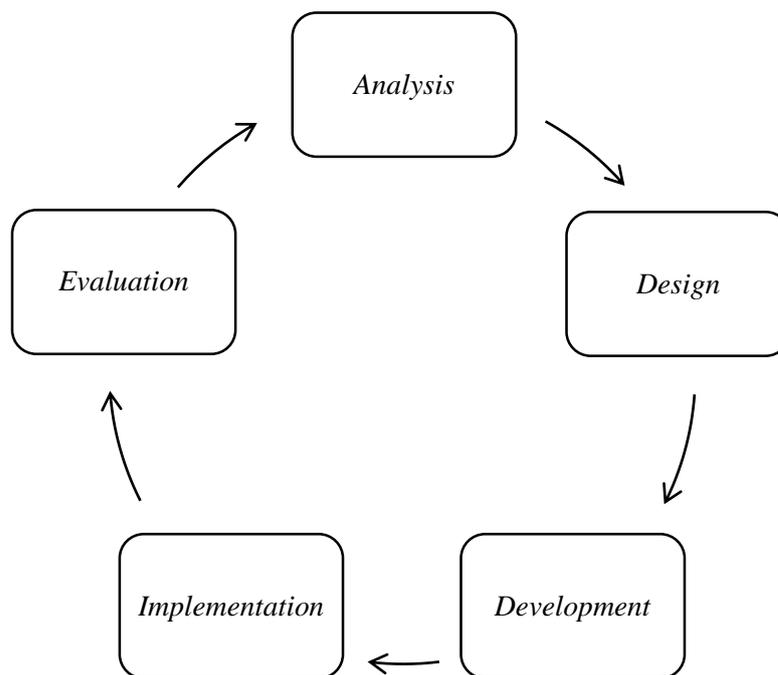
Uji coba lapangan adalah tahap akhir yang perlu dilakukan. Setelah melalui dua tahap penilaian di atas, media yang sudah dibuat sudah mendekati kesempurnaan. Namun, masih harus dibuktikan melalui penilaian akhir ini. Memilih 20 orang murid TK dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran. Kemudian murid TK menilai video dengan dibantu oleh observer menggunakan penilaian observasi.

3.3.2.5 Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Menilai hasil dari tahapan implementasi, dengan langkah memperbaiki untuk mendapatkan video masak yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Prosedur evaluasi meliputi evaluasi ahli media dan ahli materi, serta evaluasi lapangan kepada murid TK.

3.3.3 Tahap Desain Produk

Tahap pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan metode pengembangan ADDIE, yaitu tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Berikut bagan tahapan ADDIE.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE (Prawiradilaga : 2012)

3.4 Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik uji coba berupa angket dengan skala perhitungan yang telah dibuat, sumber data diperoleh dari responden ahli media, ahli materi. Selain itu, melakukan penelitian dengan metode observasi, observer mendampingi murid TK menilai video dengan mengamati perilaku murid saat menonton video masak yang ditayangkan. Peneliti dibantu kolaborator saat proses penilaian.

3.5 Teknik Analisis Data

Dari data yang diperoleh, dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian dari kuisisioner. Data tersebut diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu analisis yang hanya menggunakan paparan sederhana, baik

menggunakan jumlah data maupun persentase (Arikunto, 2010:268). Data dapat dikatakan valid apabila secara analisis sesuai dengan isi dan aspek yang terdapat pada instrumen penilaian. Kemudian data hasil evaluasi dari ahli media, ahli materi, dan murid setelah melihat video masak makanan sehat, dijumlahkan, diambil rata-rata kemudian dihitung persentasenya. Persentase tersebut menjadi acuan dalam menilai kualitas media pembelajaran video masak makanan sehat tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Produk

Hasil penelitian pengembangan produk yang dibahas dalam bab ini mencakup lokasi penelitian, karakteristik responden, dan proses pengembangan video masak makanan sehat sebagai salah satu media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

4.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran video masak makanan sehat, yaitu di TK Amanah Jakarta, yang beralamat di Jl. Utama Selatan VI No.5, Cengkareng, Jakarta Barat.

4.1.2 Karakteristik Responden

Untuk responden uji coba media pembelajaran video masak makanan sehat, yaitu siswa TK Amanah Jakarta kelompok B, responden ini berusia 5-6 tahun.

4.1.3 Proses Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil penelitian produk yang dilakukan, hasilnya dapat dijadikan dasar untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Pengembangan video masak makanan sehat menggunakan model pengembangan ADDIE, tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

4.1.3.1 Analysis

Pada tahap analisis ini didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Media dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
Dilihat dari RPPM dan RPPH proses pembelajaran di Tk Amanah Jakarta hanya menggunakan media gambar saja. Terutama pada subtema kebutuhanku,

didalamnya terdapat materi mengenai makanan dan minuman. Pada materi makanan dan minuman salah satunya murid mempelajari mengenai makanan 4 sehat 5 sempurna.

2. Memilih media pembelajaran video masak makanan sehat yang akan dikembangkan, karena sesuai dengan subtema pada pembelajaran murid TK. Yaitu pada subtema kebutuhanku yang mempelajari mengenai makanan sehat.
3. Menu yang akan dibuat disesuaikan dengan lima waktu makan, yaitu sarapan, *snack* siang, makanan siang, *snack* sore, dan makan malam. Melakukan uji menu atau resep yang dilakukan 2 kali. Untuk uji resep pertama, menu-menu yang dibuat yaitu: sate buah, nasi sehat beruang, *burger* tuna dan *banana milk*. Saran yang diberikan, untuk mengganti dengan menu-menu yang lebih menarik dan kombinasikan dengan bahan-bahan yang terdiri dari makanan pokok, lauk pauk, buah-buahan, dan sayuran, dan juga kegiatan menghias *cupcakes*. Uji resep kedua menu-menu yang dibuat: *sandwich* bebek, bunga buah warna warni, jus papaya sehat, bento beruang, menghias *cupcakes* keju buah, dan *spaghetti* sosis yummy. Saran yang diberikan, menu sudah menarik dan porsi menu jangan terlalu banyak. Menu pada video masak yaitu menu-menu pada uji resep kedua.
4. Melakukan uji validasi oleh para ahli terlebih dahulu. Setelah melakukan revisi produk dari saran para ahli, kemudian dilakukan uji coba kepada murid TK, dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

4.1.3.2 Design

Pada tahap desain ini, telah dilakukan 4 tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran video masak makanan sehat. Hasil yang didapat dari tahapan tersebut yaitu:

1. Garis Besar Isi Media (GBIM), dalam GBIM ini didapatkan rancangan desain awal untuk pembuatan video masak makanan sehat yang berisi indikator, materi pokok, dan referensi.
2. Jabaran Materi (JM), rancangan berisi uraian materi, alur program, dan visualisasi video.
3. Naskah, rancangan berisi visualisasi yang difokuskan pada skenario pada video yang dibuat.
4. *Storyboard*, berisi visualisasi panduan pengambilan gambar dan untuk proses editing video yang akan dibuat.

4.1.3.3 Development

Langkah ini dilakukan setelah membuat 4 tahapan *design*, yaitu:

1. Mendatangi studio *Food Stylish* di daerah Cibubur pada 11 Februari 2017, untuk melakukan kerja sama mengenai penyewaan tempat, proses syuting, dan talent yang digunakan pada saat syuting dilakukan.
2. Proses syuting atau *take* video masak yang dilakukan pada 1 April 2017 di studio Ph *Food Stylish*.
3. Proses editing file hasil *take* video, editing durasi video, merekam *dubbing*, dan pembuatan animasi koki panda yang disesuaikan dengan naskah dan *story board*.
4. Hasil produk berupa media pembelajaran video masak makanan sehat.

5. Pembuatan instrumen penilaian untuk ahli media, ahli materi, dan murid TK, kemudian menentukan ahli media dan ahli materi untuk penilaian validasi.

4.1.3.4 Implementation

Tahapan ini dilakukan uji coba video masak oleh dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Setelah dilakukan revisi dari masukan para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba kepada murid TK Amanah menggunakan uji coba perorangan (*one to one*) memilih 3 orang murid TK, uji coba kelompok kecil (*small group*) memilih 7 orang murid TK, dan uji coba lapangan (*field test*) memilih 20 orang murid Tk. Murid menilai video masak dengan didampingi observer menggunakan penilaian observasi. Terdapat 8 butir soal dari 2 aspek penilaian yaitu kualitas media dengan indikator keaktifan memiliki 3 butir soal dan ketertarikan siswa memiliki 3 butir. Kemudian aspek penilaian kualitas materi dengan indikator pengetahuan dan motivasi anak memiliki 2 butir soal. Masing-masing butiran soal memiliki rentangan skor 1-5.

4.1.3.5 Evaluation

Tahap ini merupakan tahap akhir pengembangan video masak makanan sehat, berikut ini hasil dari tahapan evaluasi antara lain:

1. Hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata yaitu ahli media pertama 92,9% dengan kategori kualitas produk sangat baik, ahli media kedua 91,7% dengan kategori kualitas produk sangat baik. Kemudian hasil validasi dari ahli materi, diperoleh nilai rata-rata yaitu ahli materi pertama 89,2% dengan kategori kualitas produk sangat baik, ahli materi kedua 70,7% dengan kategori kualitas produk baik. Setelah tahapan validasi selesai, peneliti merevisi kekurangan atau

2. Kesalahan yang ada pada video masak makanan sehat berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.
3. Uji coba perorangan (*one to one*) dengan hasil persentase sebesar 96,6%, yaitu kualitas sangat baik. Uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan hasil persentase sebesar 93,9%, yaitu kualitas sangat baik. Uji coba lapangan (*field test*) dengan hasil persentase sebesar 95%, yaitu kualitas sangat baik.
4. Tahap selanjutnya yaitu penyempurnaan produk dengan memindahkan video masak makanan sehat ke dalam DVD yang sebelumnya telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Video masak makanan sehat ini diberi judul “FUN COOKING BERSAMA KOKI PANDA”.

4.2 Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)

Penelitian pengembangan produk video masak makanan sehat ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang tahapan-tahapan pengembangan tersebut sudah dilakukan sesuai prosedur hingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran video masak makanan sehat.

Media pembelajaran video masak makanan sehat yang telah dibuat, sudah melalui tahapan validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan kepada siswa TK Amanah Jakarta. Untuk uji coba ahli masing-masing diuji oleh 2 orang ahli, ahli media 2 orang dan ahli materi 2 orang. Ahli media pertama merupakan dosen PTIK dan ahli media kedua dosen Teknik Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta, kedua ahli media tersebut mempelajari mengenai media

pembelajaran. 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 narrator), kemudahan program pengoperasian (program mudah dioperasikan/digunakan, sistematika penyajian), konsistensi (konsistensi kata, istilah dari kalimat, konsistensi pembabakan/alur), navigasi (efektivitas navigasi, fungsi navigasi), kemanfaatan (memberikan fokus perhatian, mempermudah guru/siswa). Ahli media menilai video masak makanan sehat dengan skala penilaian 1 sampai 5 yang tercantum pada lembar instrumen.

Selanjutnya melalui tahapan validasi oleh ahli materi, ahli materi yang pertama merupakan guru TK yang sudah berpengalaman mengajar siswa TK lebih dari 10 tahun dan mengetahui karakteristik siswa TK dalam proses pembelajaran. Ahli materi yang kedua merupakan dosen pengampuh mata kuliah ilmu gizi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta dengan latar belakang mempelajari mengenai gizi makanan. Aspek penilaian meliputi ketepatan pemilihan topik untuk multimedia, kesesuaian dengan karakteristik sasaran, konsistensi isi kegiatan, kejelasan uraian/penjelasan materi, kesesuaian contoh dengan uraian, kejelasan contoh, sistematika penyajian, efektivitas, kualitas interaksi pembelajaran, pemberian motivasi, kejelasan umpan balik/respon, penggunaan bahasa, pembabakan/urutan/sekuensial. Ahli materi menilai video makanan sehat dengan skala penilaian 1 sampai 5 yang tercantum pada lembar instrumen.

Berdasarkan hasil uji ahli media dan ahli materi, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Media Pertama

| No | Aspek Penilaian | Indikator Penilaian | Skor |
|-------------------|---------------------------------|--|------|
| 1. | Keefektifan desain layar | Ukuran huruf | 5 |
| | | Bentuk/jenis huruf | 5 |
| | | Warna huruf | 5 |
| | | Kualitas gambar | 4 |
| | | Komposisi warna terhadap warna <i>background</i> | 5 |
| | | Kejelasan narasi | 4 |
| | | Keefektifan gambar | 4 |
| 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 | 5 |
| | | Konsistensi pembabakan/alur | 5 |
| 5. | Navigasi | Efektivitas navigasi | 5 |
| | | Fungsi navigasi | 5 |
| 6. | Kemanfaatan | Memberikan fokus perhatian | 5 |
| | | Mempermudah guru/siswa | 4 |
| Nilai Keseluruhan | | | 79 |
| Nilai Rata-rata | | | 4,64 |

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

$$P = \frac{79}{17} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 92,9 \%$$

Kriteria Produk = Sangat Baik

Table 4. 2 Hasil Uji Coba Ahli Media Kedua

| No | Aspek Penilaian | Indikator Penilaian | Skor |
|-------------------|---------------------------------------|---|-------------------------|
| 1. | Keefektifan desain layar | Ukuran huruf | 4 |
| | | Bentuk/jenis huruf | 3 |
| | | Warna huruf | 5 |
| | | Kualitas gambar | 5 |
| | | Komposisi warna terhadap warna <i>background</i> | 5 |
| | | Kejelasan narasi | 5 |
| | | Keefektifan gambar | 5 |
| | | 2. | <i>Audio</i> atau suara |
| | | Suara narrator | 5 |
| 3. | Kemudahan pengoperasian program | Program mudah dioperasikan/digunakan | 5 |
| | | Sistematika penyajian | 5 |
| | | 4. | Konsistensi |
| | | Konsistensi pembabakan/alur | 5 |
| 5. | Navigasi | Efektivitas navigasi | 3 |
| | | Fungsi navigasi | 3 |
| 6. | Kemanfaatan | Memberikan fokus perhatian | 5 |
| | | Mempermudah guru/siswa | 5 |
| Nilai Keseluruhan | | | 78 |
| Nilai Rata-rata | | | 4,58 |

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

$$P = \frac{78}{17} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 91,7 \%$$

Kriteria Produk = Sangat Baik

Tabel 4.3 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 Tidak | 0% - 20% |

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

Berdasarkan hasil dari perhitungan diatas, maka hasil persentase dari kedua ahli media yang dicapai adalah sangat baik, yaitu nilai ahli media pertama mendapatkan persentase 92,9% dan ahli media kedua 91,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video masak makanan sehat sudah memiliki kualitas sangat baik. Sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar atau media belajar bagi siswa TK.

Tabel 4.4 Komentar Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media

| Saran | Revisi |
|--|-----------------|
| 1. Ahli Media Pertama Video lebih difokuskan untuk audiensnya. Adanya interaksi talent dan koki panda untuk penontonnya. | Sudah di revisi |
| 2. Ahli Media Kedua Mohon diperbaiki penggunaan jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , <i>title save area</i> dan <i>action save area</i> . | Sudah di revisi |

Kesimpulan:

Produk media pembelajaran video masak makanan sehat ini sudah bagus, tetapi ada sedikit revisi untuk menyempurnakan produk ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Ahli Materi Pertama

| No. | Kategori Aspek yang Dinilai | Skor |
|-------------------|--|-------------|
| 1. | Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia | 4 |
| 2. | Kesesuaian dengan karakteristik sasaran | 3 |
| 3. | Konsistensi isi kegiatan | 4 |
| 4. | Kejelasan uraian/penjelasan materi | 5 |
| 5. | Kesesuaian contoh dengan uraian | 4 |
| 6. | Kejelasan contoh | 5 |
| 7. | Sistematika penyajian | 4 |
| 8. | Efektifitas | 5 |
| 9. | Kualitas interaksi pembelajaran | 4 |
| 10. | Pemberian motivasi | 5 |
| 11. | Kejelasan umpan balik/respon | 5 |
| 12. | Penggunaan bahasa | 5 |
| 13. | Pembabakan/urutan/sekuansal | 5 |
| Nilai Keseluruhan | | 58 |
| Nilai Rata-rata | | 4,46 |

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

$$P = \frac{58}{13} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 89,2 \%$$

Kriteria Produk = Sangat Baik

Tabel 4.6 Uji Coba Ahli Materi Kedua

| No. | Kategori Aspek yang Dinilai | Skor |
|-------------------|--|------|
| 1. | Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia | 5 |
| 2. | Kesesuaian dengan karakteristik sasaran | 4 |
| 3. | Konsistensi isi kegiatan | 4 |
| 4. | Kejelasan uraian/penjelasan materi | 3 |
| 5. | Kesesuaian contoh dengan uraian | 3 |
| 6. | Kejelasan contoh | 3 |
| 7. | Sistematika penyajian | 4 |
| 8. | Efektifitas | 3 |
| 9. | Kualitas interaksi pembelajaran | 3 |
| 10. | Pemberian motivasi | 3 |
| 11. | Kejelasan umpan balik/respon | 3 |
| 12. | Penggunaan bahasa | 4 |
| 13. | Pembabakan/urutan/sekuansal | 4 |
| Nilai Keseluruhan | | 46 |
| Nilai Rata-rata | | 3,53 |

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

$$P = \frac{46}{13} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 70,76\%$$

Kriteria Produk = Baik

Tabel 4.7 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 Tidak | 0% - 20% |

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

Berdasarkan hasil dari perhitungan diatas, maka hasil persentase dari kedua ahli materi berbeda. Ahli materi pertama nilai keseluruhan yang dicapai yaitu sangat baik, ahli materi kedua nilai keseluruhan yang dicapai yaitu baik. Dengan nilai yang didapatkan masing-masing yaitu ahli materi pertama mendapatkan nilai 89,2% dan ahli media kedua 70,76%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video masak makanan sehat masih termasuk kedalam kualitas yang sangat baik dan baik. Sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar atau media belajar bagi siswa TK.

Tabel 4. 8 Komentar Hasil Penilaian Uji Coba Materi

| Saran | Revisi |
|---|--|
| 1. Ahli Materi Pertama Menu yang disajikan lebih mengena pada anak, agar anak lebih menyukai makanan yang belum pernah dicoba. | Tidak ada revisi, karena menu-menu yang ada di video sudah ditetapkan. |
| 2. Ahli Materi Kedua Tambahkan perhitungan kalori | Menambahkan perhitungan kalori pada setiap menu |

Kesimpulan:

Produk media pembelajaran video masak makanan sehat ini sudah bagus, tetapi ada revisi untuk menyempurnakan produk ini.

4.3 Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba)

Setelah melakukan uji coba oleh ahli media dan ahli materi, kemudian produk diujicobakan kepada siswa TK Amanah Jakarta. Dengan beberapa uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Berikut hasil uji coba yang telah dilakukan kepada siswa TK Amanah Jakarta:

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

Uji coba ini dilakukan oleh tiga murid TK terdiri dari satu laki-laki dan dua perempuan yang mewakili populasi dari media pembelajaran yang dibuat. Ketiga murid TK yang telah dipilih, diantaranya dua orang memiliki kemampuan umumnya di atas rata-rata dan satu orang lagi di bawah rata-rata.

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Perorangan (*One to One*)

| Indikator | No | Aspek Penilaian | Skor | Rata-rata |
|-------------------------------|--|--|------|-----------|
| Keaktifan anak | 1 | Anak sangat patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 15 | 5 |
| | 2 | Anak sangat antusias dan merasa senang menonton video | 15 | 5 |
| | 3 | Anak sangat merespon tayangan video dengan baik | 15 | 5 |
| Ketertarikan Anak | 4 | Anak sangat menyukai tokoh koki panda | 15 | 5 |
| | 5 | Anak sangat fokus menonton video | 5 | 4,3 |
| | | Anak fokus menonton video | 8 | |
| 6 | Anak menonton video sampai habis | 15 | 5 | |
| Pengetahuan dan Motivasi Anak | 7 | Anak dapat menyebutkan 3 bahan makanan dalam tayangan video | 10 | 4,6 |
| | | Anak dapat menyebutkan 2 bahan makanan dalam tayangan video | 4 | |
| 8 | Anak sangat memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 10 | 4,6 | |
| | Anak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 4 | | |
| Nilai keseluruhan | | | 116 | 38,5 |
| Nilai rata-rata | | | 4,83 | |

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

$$P = \frac{116}{(8 \times 3)} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 96,6\%$$

Kriteria Produk = Sangat Baik

Tabel 4.10 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 Tidak | 0% - 20% |

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

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka persentase yang dicapai terhadap tiga orang peserta didik, yaitu 96,9%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video masak ini dinilai memiliki kualitas yang sangat baik. Tidak ada komentar yang diberikan yang memungkinkan untuk merevisi video masak makanan sehat tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video masak makanan sehat di TK Amanah Jakarta mendapatkan tanggapan yang positif.

2. Uji Coba Kelompok Kecil (*small group*)

Uji coba ini dilakukan 7 orang murid TK kelompok B secara bersamaan. Murid TK dipilih secara acak terdiri dari karakteristik kurang pandai, sedang dan pandai, dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan.

Table 4. 11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

| Indikator | No | Aspek Penilaian | Skor | Rata-rata |
|-------------------------------|----|--|------|-----------|
| Keaktifan Anak | 1 | Anak sangat patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 20 | 4,57 |
| | | Anak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 12 | |
| | 2 | Anak sangat antusias dan merasa senang menonton video | 25 | 4,71 |
| | | Anak antusias dan merasa senang menonton video | 8 | |
| | 3 | Anak sangat merespon tayangan video dengan baik | 20 | 4,57 |
| | | Anak merespon tayangan video dengan baik | 12 | |
| Ketertarikan Anak | 4 | Anak sangat menyukai tokoh koki panda pada video | 35 | 5 |
| | 5 | Anak sangat fokus menonton video | 20 | 4,57 |
| | | Anak fokus menonton video | 12 | |
| | 6 | Anak menonton video sampai habis | 35 | 5 |
| Pengetahuan dan Motivasi Anak | 7 | Anak dapat menyebutkan 3 bahan makanan dalam tayangan video | 15 | 4,42 |
| | | Anak dapat menyebutkan 2 bahan makanan dalam tayangan video | 16 | |
| | 8 | Anak sangat memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 25 | 4,71 |
| | | Anak memiliki keinginan untuk membuat makakanan sehat | 8 | |
| Nilai keseluruhan | | | 263 | 37,5 |
| Nilai rata-rata | | | 4,69 | |

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

$$P = \frac{263}{(8 \times 7)} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 93,9\%$$

Kriteria Produk = Sangat Baik

Tabel 4.12 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Kelompok Kecil

| 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 Tidak | 0% - 20% |

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

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka persentase yang dicapai terhadap lima orang peserta didik, yaitu 93,9%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video masak makanan sehat dinilai memiliki kualitas yang sangat baik. Tidak ada komentar yang diberikan yang memungkinkan untuk merevisi video masak makanan sehat. Untuk itu tidak dilakukan revisi video pada tahap uji coba ini. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video masak makanan sehat mendapatkan tanggapan yang positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di TK Amanah.

3. Uji Coba Lapangan (*field test*)

Uji coba ini dilakukan oleh 20 orang murid TK kelompok B secara bersamaan. Murid Tk dipilih secara acak terdiri dari karakteristik kurang pandai, sedang dan pandai, dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan.

Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

| Indikator | No | Aspek Penilaian | Skor | Rata-rata |
|-------------------------------|----|--|------|-----------|
| Keaktifan Anak | 1 | Anak sangat patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 95 | 4,95 |
| | | Anak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 4 | |
| | 2 | Anak sangat antusias dan merasa senang menonton video | 90 | 4,9 |
| | | Anak antusias dan merasa senang menonton video | 8 | |
| | 3 | Anak sangat merespon tayangan video dengan baik | 75 | 4 |
| | | Anak merespon tayangan video dengan baik | 5 | |
| Ketertarikan Anak | 4 | Anak sangat menyukai tokoh koki panda pada video | 100 | 5 |
| | 5 | Anak sangat fokus menonton video | 65 | 4,65 |
| | | Anak fokus menonton video | 28 | |
| | 6 | Anak menonton video sampai habis | 100 | 5 |
| Pengetahuan dan Motivasi Anak | 7 | Anak dapat menyebutkan 3 bahan makanan dalam tayangan video | 60 | 4,6 |
| | | Anak dapat menyebutkan 2 bahan makanan dalam tayangan video | 32 | |
| | 8 | Anak sangat memiliki keinginan untuk membuat makanan sendiri | 90 | 4,9 |
| | | Anak memiliki keinginan untuk membuat makanan sendiri | 8 | |
| Nilai keseluruhan | | | 760 | 38 |
| Nilai rata-rata | | | 4,75 | |

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

$$P = \frac{760}{(8 \times 20)} \times \frac{100}{5}$$

$$P = 95\%$$

Kriteria Produk = Sangat Baik

Tabel 4.14 Klasifikasi Kualitas Uji Coba Lapangan

| 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 Tidak | 0% - 20% |

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

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka persentase yang dicapai terhadap dua puluh orang peserta didik, yaitu 95% . Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video masak makanan sehat ini dinilai memiliki kualitas yang sangat baik. Tidak ada komentar yang memungkinkan untuk merevisi video masak makanan sehat. Untuk itu tidak dilakukan revisi video pada tahap uji coba ini. Video masak makanan sehat mendapatkan tanggapan positif sebagai media pembelajaran di TK Amanah Jakarta.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video masak makanan sehat di TK Amanah Jakarta mendapatkan tanggapan yang positif sebagai media pembelajaran. Video masak makanan sehat dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran murid TK, karena perpaduan gambar dan suara yang menarik dapat membuat murid TK tertarik untuk menonton.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Candra dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mengenalkan Huruf dan Bilangan Pada Anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember”, menyatakan bahwa adanya ketertarikan dan semangat belajar pada anak usia dini yang ditimbulkan dari efek penggunaan audio visual. Dengan media ini, anak akan mengenal huruf dan bilangan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Pada penelitian Asmariansi dengan judul “ Konsep Media Pembelajaran Paud”, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, minat baru dalam kegiatan belajar. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik terhadap isi pelajaran, mampu membangkitkan dan membawa murid ke dalam suasana senang dan gembira. Media tidak hanya memudahkan belajar anak tetapi, membantu guru dalam proses mengajar. Semakin konkrit murid mempelajari bahan pembelajaran, maka semakin banyak pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media pembelajaran video (audio visual) pada anak usia dini menarik ketertarikan anak saat proses pembelajaran, karena hal yang diperhatikan dalam media audio visual adalah pengembangan baik secara (audio) dan media gambar (visual) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan dan informasi. Sehingga penggunaan media pembelajaran video masak makanan sehat, anak dapat mengenal cara membuat makanan sehat, dengan metode yang lebih menarik dan menyenangkan. Video masak makanan sehat ini dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang mempunyai tujuan kreatif dan menimbulkan ketertarikan pada anak usia dini dengan menambahkan animasi bergerak.

4.4 Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video masak makanan sehat ini dilakukan berdasarkan 5 tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Impelementation*, *Evaluation* telah dilakukan, ada beberapa

faktor yang mendukung dan penghambat pada proses pengembangan media pembelajaran video masak makanan sehat ini.

4.4.1 Faktor Pendukung

Berikut beberapa faktor pendukung penelitian pengembangan media pembelajaran ini:

1. Sangat jarang guru TK menggunakan video masak makanan sehat sebagai media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, video masak makanan sehat ini dapat menjadi media pembelajaran yang efisien untuk digunakan.
2. Murid TK Amanah Jakarta sebelumnya tidak pernah menggunakan video masak makanan sehat pada subtema kebutuhanku tentang makanan dan minuman.
3. Antusiasme murid TK kelompok B di TK Amanah Jakarta mengenai media pembelajaran video masak makanan sehat ini, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

4.4.2 Faktor Hambatan

Berikut beberapa faktor penghambat penelitian pengembangan media pembelajaran ini:

1. Syuting video yang harus menyesuaikan jadwal studio Ph Food Stylish.
2. Proses dubbing yang dilakukan berulang kali, karena menyesuaikan rekaman video dan mimik bicara animasi koki panda.

4.4.3 Kelebihan Produk

1. Media pembelajaran video masak makanan sehat ini menjelaskan dan menampilkan proses pembuatan makanan sehat dalam tampilan yang lebih menarik.

2. Penggunaan media pembelajaran ini sangatlah mudah digunakan, karena tidak membutuhkan keahlian tinggi di bidang teknologi.

4.4.4 Kelemahan Produk

Durasi video masak yang terlalu lama untuk murid Tk, sehingga murid TK cenderung bosan pada saat menonton video ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran video masak makanan sehat ini dinilai sangat baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran murid TK. Video masak makanan sehat ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan di sekolah, karena memudahkan murid TK dalam mempelajari pembuatan makanan sehat, sehingga dapat diterapkan saat praktikum pembuatan makanan sehat.

Uji coba dilakukan terhadap murid TK kelompok B di TK Amanah Jakarta menggunakan metode obeservasi. Peneliti dibantu oleh para guru sebagai kolaborator untuk menilai murid TK pada saat menonton video masak. Beberapa uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba perorangan (*one to one*) dilakukan kepada 3 orang murid TK, uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan kepada 7 orang murid TK, dan uji coba lapangan (*field test*) dilakukan kepada 20 orang murdi TK.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video masak makanan sehat ini menunjukkan bahwa: 1) Video masak menerapkan pengembangan media pembelajaran melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. 2) Penilaian oleh dua ahli media terhadap media pembelajaran video masak dengan hasil persentase yaitu ahli media pertama 92,9% dan ahli media kedua 91,7 kategori produk sangat baik. 3) Penilaian oleh dua ahli materi dengan hasil persentase yaitu ahli materi pertama 89,2% kategori produk sangat baik dan ahli materi kedua 70,76% kategori produk baik. 4) Uji coba perorangan terhadap 3

orang murid TK dengan persentase yang didapatkan 96,6%. 5) Uji coba kelompok kecil terhadap 7 orang murid TK dengan persentase yang didapatkan 93,9%. 6) uji coba lapangan terhadap 20 orang murid TK dengan persentase yang didapatkan 95%. 7) Hasil uji coba menunjukkan video masak makanan sehat dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk murid TK terutama usia 5-6 tahun dalam mempelajari mengenai pembuatan makanan sehat.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran video masak makanan sehat dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* dapat membuat murid TK lebih tertarik dalam proses pembelajaran, karena memudahkan murid TK dalam mempelajari pembuatan makanan sehat, sehingga dapat diterapkan saat praktikum pembuatan makanan sehat.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, dapat diuraikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video masak makanan sehat ini diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru TK dan Murid TK atau anak usia 5-6 tahun dalam proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Pengembangan media pembelajaran video masak ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang menarik pada subtema

Kebutuhanku tentang makanan dan minum. Serta menambah media berbasis video di TK Amanah Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Almatsier, Sunita. 2009. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Anggrayeni, dkk. 2015. Penerapan Metode berbicara Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Bicara. *E-Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3:No 1
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asmariyani. 2016. Konsep Media Pembelajaran Paud. *Jurnal Al-Afkar*. 1: No. 1
- Candra, Ratnasari. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mengenalkan Huruf dan Bilangan Pada Anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 04:No.1
- KBBI. Pengertian Memasak, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/memasak>, [diakses pada 11 Maret 2017]
- Kurniasiah, Farida. Setiawan, Ngadirin. 2013. Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akutansi Pokok Bahasan Siklus Akutansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa SMK Kelas X Akutansi. *Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia*. 21-36.
- Mediana, Vanny. 2015. *25 Kreasi Bento Dongeng Nusantara*. Jakarta: PT Bestari Buana Murni Group
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini atau (PAUD)*. Jakarta : PT INDEKS
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada (GP) press
- Muthmainah. 2013. Pemnanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11: 372-381
- Prawiradilaga, Dewi S. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP

- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- 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
- Rusilanti. Dahlia, Mutiara,. Yulianti, Yeni. 2015. *Gizi dan Kesehatan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Santoso, Soegeng. Ranti, Anne Lies. 2004. *Kesehatan & Gizi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sarasvati, Tim. 2007. *100 Super Jus Untuk Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sujiono, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini (Dalam Kajian Neurosains)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Walters dan Stacey. 2009. Focus on Food: Development oh the Cooking with Kids Experiential Nutrition Education Curriculum. *Journal of Nutrition Education Behavior*, 42:No 5
- <https://id.pinterest.com/pin/155726099587691619/> , [diakses pada 11 Februari 2017]
- <https://id.pinterest.com/pin/532269249699812400/> , [diakses pada 11 Februari 2017]
- <https://id.pinterest.com/pin/162481499035172263/> , [diakses pada 11 Februari 2017]
- <https://cookpad.com/id/resep/2895054-spaghetti-sosis-enak> , [diakses pada 12 Februari 2017]

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Menu sarapan : Sandwich Bebek



Gambar Sandwich Bebek

Tabel Resep Sandwich Bebek

| Bahan: | Cara Membuat: |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Roti tawar ➤ 50 gr telur orak arik ➤ Mayonaise ➤ Saus tomat ➤ 10 gr irisan tomat ➤ Keju lembaran ➤ Daun selada ➤ Tomat ceri ➤ Wortel (sudah dibentuk) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Cetak roti menggunakan ring cutter hati ukuran besar, potong salah satu sisi hati menggunakan pisau untuk membentuk ekor. Sisihkan. 2. Cetak keju menggunakan ring cutter hati ukuran kecil, sisihkan. 3. Ambil 1 lembar roti tawar, susun telur orak arik dan irisan tomat, beri mayonaise. Tutup dengan roti tawar kembali, beri keju slice bentuk hati di atasnya sebagai sayap lalu saus tomat untuk mata. 4. Tambahkan irisan daun selada, potongan wortel berbentuk bunga dan tomat ceri. |
| Alat : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ring cutter ➤ Piring | |
| Nilai Gizi : Energi = 221 kkal Karbohidrat = 22,7 gr Protein = 11,7 gr Lemak = 8,8 gr | |

Sumber: *Pinterest.com*, diakses tanggal 11 februari 2017

Menu Snack Siang 1: Bunga Buah Warna Warni



Gambar Bunga Buah Warna Warni

Tabel Resep Bunga Buah Warna Warni

| Bahan: | Cara Membuat: |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ 50 gr pisang ➤ 50 gr melon (bentuk bunga) ➤ 50 gr jeruk ➤ 50 gr papaya (bentuk bunga) ➤ 50 gr semangka (bentuk bunga) ➤ Keju (potong panjang) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan piring 2. Susun buah pisang, papaya, melon, semangka menjadi bentuk bunga, kemudian keju untuk tangkai bunga dan jeruk untuk daun bunga. 3. Sajikan |
| Alat : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Piring ➤ Pencapit makanan ➤ Pisau ➤ Talenan | Nilai gizi : <ul style="list-style-type: none"> Energi = 18,7 kkal Karbohidrat = 2,5 gr Protein = 0,7 gr Lemak = 0,6 gr |

Sumber: Pinterest.com, diakses tanggal 11 februari 2017

Snack Siang 2 : Jus Sehat Pepaya



Gambar Jus Pepaya Sehat

Tabel Resep Jus Sehat Pepaya

| Bahan: | Cara Membuat: |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ 100 gr pepaya ➤ 50 ml susu cair ➤ 100 ml air perasan jeruk ➤ Keju parut | <ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan buah pepaya, susu dan air perasan jeruk ke dalam mangkuk blender, kemudian blender hingga halus. Sisihkan. 2. Siapkan gelas, lalu tuang jus pepaya. Beri taburan keju parut di atasnya, sajikan. |
| Alat : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Blender ➤ Gelas | Nilai gizi : <p>Energi = 152,4 kkal</p> <p>Karbohidrat = 36,2 gr</p> <p>Protein = 3,1 gr</p> <p>Lemak = 0,3 gr</p> |

Sumber: Sarasvati (2007)

Menu Makan Siang: Bento Beruang



Gambar Bento Beruang

Tabel Resep Bento Beruang

| Bahan: | Cara Membuat: |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nasi goreng ➤ Ayam karage ➤ Tamagoyaki ➤ Brokoli (rebus) ➤ Semoked beef ➤ Nori ➤ Tomat ceri ➤ Daun selada | <ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan nasi goreng ke dalam cetakan, padatkan. Siapkan tempat makan, taruh sisa nasi goreng di atasnya, kemudian taruh nasi goreng yang dicetak di atasnya. 2. Beri smoke beef di atas nasi berbentuk telinga dan smoke beef untuk mulut. Nori berbentuk mata dan hidung 3. Kemudian susun brokoli, tamagoyaki, ayam, selada dan tomat. Sajikan. |
| Alat : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tempat makan ➤ Cetakan bentuk beruang ➤ Sendok nasi | Nilai gizi : <p>Energi = 405,9 kkal</p> <p>Karbohidrat = 32,6 gr</p> <p>Protein = 25,5 gr</p> <p>Lemak = 18,4 gr</p> |

Sumber: Mediana (2015)

Menu Snek Sore: Menghias Cupcakes (Keju Buah)



Gambar Menghias Cupcakes Keju Buah

Tabel Resep Menghias Cupcakes Keju Buah

| Bahan: | Cara Membuat: |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ 4 orange cupcakes ➤ 50 gr papaya (aneka bentuk) ➤ 50 gr melon (aneka bentuk) ➤ 50 gr kiwi (aneka bentuk) ➤ Keju parut | <ol style="list-style-type: none"> 1. Taburi keju parut diatas cupcakes. 2. Tusuk buah papaya, kemudian tusuk buah semangka, tusuk buah kiwi dengan penusuk makanan yang berbeda. Tusukan masing-masing buah di atas cupcakes. 3. Sajikan |
| Alat : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Penusuk makanan | Nilai gizi : <p>Energi = 196,8 kkal</p> <p>Karbohidrat = 14,7 gr</p> <p>Protein = 25,5 gr</p> <p>Lemak = 18,4 gr</p> |

Sumber: Pinterest.com, diakses tanggal 11 februari 2017

Menu Makan Malam: Spaghetti Sosis Yummy



Gambar Spaghetti Sosis Yummy

Tabel Resep Spaghetti Sosis Yummy

| Bahan: | Cara Membuat: |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ 100 gr spaghetti sosis (rebus) ➤ 20 gr jagung ➤ 20 gr wortel ➤ 20 gr brokoli ➤ 100 gr saus tomat ➤ Bawang putih (cincang) ➤ Bawang bombay (cincang) ➤ 1 sdm margarin ➤ Garam ➤ Lada ➤ Air ➤ Telur puyuh (untuk hiasan) ➤ Wortel (untuk hiasaan) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tumis bawang bombay dan bawang putih hingga harum, masukkan saus tomat dan air secukupnya. 2. Tambahkan wortel, jagung dan brokoli, tambahkan garam dan lada, aduk rata masak hingga matang. Kemudian masukkan spaghetti sosis, aduk kembali hingga rata. 3. Letakkan di piring yang sudah ditaruh cetakan dan hiasan, bentuk spaghetti seperti bentuk ayam. Sajikan. |
| Alat : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pan ➤ Spatula kayu ➤ Capitan makanan ➤ Piring | Nilai gizi : Energi = 377 kkal Karbohidrat = 40,9 gr Protein = 14,49 gr Lemak = 17,38 gr |

Sumber: cookpad.com, diakses pada 12 Februari 2017

LAMPIRAN 2

**GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)
MEDIA PEMBELAJARAN PENGOLAHAN
“MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN”
TAHUN 2017**

Topik : Fun *Cooking* Makanan Sehat (Cooking with Kids)

Menu : 1. Sarapan : Sandwich Bebek
2. Sanck Siang : Bunga Buah Warna Warni dan Jus Pepaya Sehat
3. Makan Siang : Bento Beruang
4. Snack Sore : Menghias Cupcakes Keju Buah
5. Makan Malam : Sapaghetti Sosis Yummy

Penulis : Indah Nawati

Pengkaji Media :

Durasi : 25 menit

| INDIKATOR | MATERI POKOK | REFERENSI |
|--|--|--|
| <p>Berdasarkan video ini diharapkan anak dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui menu makanan sehat yang dibuat sesuai pembagian waktu makan dalam sehari | <p>Materi pokok yang ada dalam video ini adalah :</p> <p>Menu sarapan “Sandwich Bebek”, snack siang “Bunga Buah Warna-warni” dan “Jus Pepaya Sehat, makanan siang “Bento Beruang”, snack sore “Menghias Cupcakes Keju Buah”, dan makan malam “Spaghetti Sosis Yummy”</p> | <p>Pinterest.com, diakses tanggal 11 februari 2017</p> <p>Cookpad.com, diakses tanggal 12 Februari 2017</p> <p>Mediana, Vanny. 2015. <i>25 Kreasi Bento Dongeng Nusantara</i>. Jakarta: PT Bestari Buana Murni Group</p> <p>Sarasvati, Tim.2007.100 <i>Super Jus Untuk Anak</i>. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama</p> |
| <ol style="list-style-type: none"> 2. Mendeskripsikan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat makanan sehat. | <p>Alat dan bahan yang digunakan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat menu sarapan “Sandwich Bebek” 2. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat menu snack siang “Bunga Buah Warna Warni” | |

| | | |
|---|---|--|
| | <p>3. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat menu snack siang “Jus Pepaya Sehat”</p> <p>4. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat menu makan siang “Bento Beruang”</p> <p>5. Alat dan bahan yang digunakan untuk menghias cupcakes pada menu snack sore “Cupcakes Keju Buah”</p> <p>6. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat menu makan malam “Spaghetti Sosis Yummy”</p> | |
| <p>3. Menjelaskan cara mengolah makanan sehat :</p> <p>a. Menjelaskan cara membuat Sandwich bebek</p> <p>b. Menjelaskan cara membuat Bunga buah warna warni</p> | <p>Cara membuat menu-menu makanan sehat :</p> <p>1. Cara membuat Sandwich bebek</p> <p>2. Cara membuat Bunga buah warna warni</p> | |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> c. Menjelaskan cara membuat Jus pepaya sehat d. Menjelaskan cara membuat Bento beruang e. Menjelaskan cara menghias cupcakes keju buah f. Menjelaskan cara membuat Spaghetti sosis yummy | <ul style="list-style-type: none"> 3. Cara membuat Jus papaya sehat 4. Cara membuat Bento beruang 5. Cara menghias Cupcakes Keju Buah 6. Cara membuat Spaghetti sosis yummy | |
| <ul style="list-style-type: none"> 4. Belajar membuat makanan sehat untuk menu sarapan yang mudah dan menarik 5. Belajar membuat makanan sehat untuk menu snack siang yang mudah, praktis dan menarik 6. Belajar membuat makanan sehat untuk menu makan siang yang lezat dan menarik | <p>Cara penyajian makanan sehat :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Cara menyajikan menu sarapan “Sandwich bebek” 2. Cara menyajikan menu snack siang “Bunga buah warna warni” 3. Cara menyajikan menu snack siamg “Jus papaya sehat” 4. Cara menyajikan menu makan siang “Bento beruang” | |

| | | |
|--|---|--|
| <p>7. Belajar menghias cupcakes keju buah untuk menu snack sore yang mudah dan menarik</p> <p>8. Belajar membuat makanan sehat untuk menu makan malam yang lezat dan menarik</p> | <p>5. Cara menyajikan menu snack sore Mehhias Cupcakes Keju Buah yang telah dihias</p> <p>6. Cara menyajikan menu makan malam “Spaghetti sosis yummy”</p> | |
| <p>9. Dapat menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan sehat</p> | <p>Manfaat mengkonsumsi makanan sehat</p> | |

LAMPIRAN 3

**JABARAN MATERI (JM)
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PENGOLAHAN
“MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN”
TAHUN 2017**

Topik : Fun *Cooking* Makanan Sehat (Cooking with Kids)

Menu : 1. Sarapan : Sandwich Bebek
2. Sanck Siang : Bunga Buah Warna Warni dan Jus Pepaya Sehat
3. Makan Siang : Bento Beruang
4. Snack Sore : Menghias Cupcakes Keju Buah
5. Makan Malam : Sapaghetti Sosis Yummy

Penulis : Indah Nawati

Pengkaji Media :

Durasi : 25 menit

| SEG | URAIAN MATERI | ALUR PROGRAM | VISUALISASI |
|-----|---------------|---|--|
| 1 | | <p>Opening Tune Opening Video “ Pengembangan Video Masak Makanan Sehat Untuk Anak 5-6 Tahun”</p> <p>Icon Koki Panda muncul berada ditengah, mengucapkan selamat datang dan mengucapkan jargon</p> <p>Menampilkan tujuan instruksional video</p> | <p>Teaser Title Animasi Koki Panda sedang memasak didapur bersama anak-anak (anak perempuan dan laki-laki)</p> <p>Slide Animasi Narasi “Selamat datang di video fun cooking makanan sehat.” (MAKAN SEHAT TUBUH KUAT, MAKAN SEHAT TAMBAH PINTAR)</p> <p>Grafis gambar dan grafis Title “Tujuan Video Pembelajaran” Setelah menonton tayangan video ini murid TK diharapkan memiliki pemahaman dan keterampilan</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>Materi Pokok :</p> <p>1. Menu Makanan Sehat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menu Sarapan : Sandwich Bebek 2. Menu Snack Siang : Bunga Buah Warna warni dan Jus Pepaya Sehat 3. Menu Makan Siang : | <p>Koki Panda menyapa penonton dan mengenalkan Chef Yeni, Marwah dan Yasmine</p> <p>Chef Yeni, Marwah dan Yasmine memperkenalkan diri, kemudian menyebutkan jargon</p> <p>Chef Yeni menyebutkan menu yang akan dibuat</p> | <p>dalam membuat makanan sehat”</p> <p>Di dapur. Koki panda menyapa penonton . Menanyakan kabar dan mengajak untuk berkenalan dengan Chef yeni, Marwah dan Jasmine</p> <p>Chef Yeni menyapa, kemudian Chef Yeni, Yasmine dan Marwah memperkenalkan diri secara bergantian. Chef Yeni menyampaikan makanan yang akan dibuat</p> <p>Voiceover Chef Yeni menyebutkan menu makanan sehat</p> <p>Grafis gambar dan grafis title.</p> |
|--|---|---|--|

| | | | |
|---|---|---|---|
| | <p>Bento Beruang</p> <p>4. Menu Snack Sore : Menghias Cupcakes Keju Buah</p> <p>5. Menu Makan Malam : Spaghetti Sosis Yummy</p> | <p>Koki Panda antusias</p> <p>Chef Yeni, Marwah dan Jasmine melihat kearah panda</p> | <p>Koki Panda muncul disebelah Chef Yeni</p> <p>Interaksi antara Koki panda, Yasmine dan Chef Yeni</p> |
| 2 | <p>Resep Makanan Yang Dibuat : Sandwich Bebek</p> <p>Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Roti tawar ➤ 50 gr telur orak arik | <p>Chef Yeni menyebutkan menu pertama Sandwich bebek yang akan dibuat dan meminta koki panda menyebutkan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Menampilkan menu sarapan</p> <p>Koki Panda menyebutkan bahan dan alat yang akan digunakan</p> | <p>Chef menyebutkan menu Sandwich bebek, kemudian meminta koki panda untuk menyebutkan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat sandwich bebek</p> <p>Gambar dan Grafis Title TEXT ON SCREEN Sandwich Bebek</p> <p>Bahan dan alat diatas meja Koki Panda muncul di pojok kanan bawah, menunjukan</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mayonaise ➤ Saus tomat ➤ 10 gr irisan tomat ➤ Keju lembaran ➤ Daun selada ➤ Tomat ceri ➤ Wortel (sudah dibentuk) <p>Alat :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ring cutter ➤ Piring <p>Cara Membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cetak roti menggunakan ring cutter hati ukuran besar, potong salah satu sisi hati menggunakan pisau untuk membentuk ekor. Sisihkan. 2. Cetak keju menggunakan ring cutter hati ukuran kecil, sisihkan. 3. Ambil 1 lembar roti tawar, susun telur orak arik dan irisan tomat, beri mayonaise. Tutup dengan roti tawar kembali, beri keju slice bentuk hati di | <p>Chef Yeni dan Marwah mulai membuat sandwich bebek sambil menjelaskan</p> <p>VOICEOVER: Koki Panda</p> | <p>bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Grafis tittle pada bahan yang ditunjuk</p> <p>Chef Yeni mulai membuat sandwich bebek, interaksi Chef Yeni dengan Marwah</p> <p>Saat Chef Yeni mencetak roti. Koki Panda menjelaskan mengenai roti sebagai makanan pokok</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>atasnya sebagai sayap lalu saus tomat untuk mata.</p> <p>4. Tambahkan irisan daun selada, potongan wortel berbentuk bunga, saus tomat dan tomat ceri.</p> | <p>Sandwich Bebek telah jadi. Marwah dan Chef Yeni memamerkan sandwich bebek tersebut.</p> <p>Menu Sandwich Bebek yang sudah jadi</p> <p>SHOW SLIDE</p> <p>Koki Panda menanyakan tentang menu yang telah dibuat dan mengajak membuat hidangan kedua</p> | <p>Makanan telah selesai, Marwah menunjukkan Sandwich Bebek ke kamera.</p> <p>Tampilan menu Sandwich Bebek diatas meja</p> <p>SLIDE: Menampilkan resep Sandwich Bebek Menampilkan Nilai gizi</p> <p>Koki Panda berada disebelah kiri. Menanyakan menu yang telah dibuat dan mengajak melanjutkan membuat menu kedua. Memberitahu Chef</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 50 gr jeruk ➤ 50 gr papaya (bentuk bunga) ➤ 50 gr semangka (bentuk bunga) ➤ Keju (potong panjang) <p>Alat :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Piring ➤ Pencapit makanan ➤ Pisau ➤ Talenan <p>Cara Membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan piring 2. Susun buah pisang, papaya, melon, Semangka menjadi bentuk bunga, kemudian keju untuk tangkai bunga dan jeruk untuk daun bunga. 3. Sajikan. | <p>Koki Panda mengajak melihat proses pembuatan Bunga buah warna warni</p> <p>Chef Yeni mengucapkan terima kasih kepada Koki Panda dan memulai untuk membuat bunga buah warna warni bersama Yasmine</p> <p>Bunga buah warna warni telah jadi. Chef Yeni bertanya kepada sahabat koda dan Yasmine</p> | <p>bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Grafis tittle pada bahan yang ditunjuk</p> <p>Koki Panda mengajak melihat proses membuat bunga buah warna warni yang akan dibuat oleh Chef Yeni dan Jasmine</p> <p>Interaksi Chef Yeni dan Yasmine</p> <p>Bunga buah warna warni selesai dibuat, Chef Yeni</p> |
|--|---|--|---|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 50 ml susu cair ➤ 100 ml air perasan jeruk ➤ Keju parut <p>Alat :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Blender ➤ Gelas <p>Cara Membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan buah pepaya, susu dan air perasan jeruk ke dalam mangkuk blander, kemudian blander hingga halus. Sisihkan. 2. Siapkan gelas, lalu tuang jus pepaya 3. Beri taburan keju parut di atasnya, sajikan | <p>Chef Yeni mengucapkan terima kasih kepada Koki Panda. Chef Yeni dan Yasmine memulai membuat Jus Pepaya Sehat dan menjelaskan proses pembuatan jus papaya sehat</p> <p>Jus papaya sehat telah jadi</p> <p>Menu Jus Pepaya Sehat yang sudah jadi</p> | <p>Koki Panda muncul di pojok kanan bawah, menunjukkan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Grafis tittle pada bahan yang ditunjuk</p> <p>Interaksi chef Yeni dan Jasmine</p> <p>Chef Yeni dan Yasmine mengangkat gelas jus dan menunjukkan ke kamera</p> <p>Tampilan menu Jus Pepaya Sehat diatas meja</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|-------------------------|--|--|
| | <p>4. Bento Beruang</p> | <p>SHOW SLIDE</p> <p>Koki Panda antusias kemudian mengajak membuat menu selanjutnya</p> <p>Marwah meminta Chef Yeni dibuahkan makanan dari nasi. Chef Yeni menyebutkan menu yang dibuat, dan meminta Koki Panda menyebutkan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Menampilkan menu makan siang</p> | <p>SLIDE:</p> <p>Menampilkan resep Jus Pepaya Sehat</p> <p>Menampilkan nilai gizi</p> <p>Koki Panda berada di sebelah kanan. Dengan semangat mengatakan menu yang dibuat menarik. Kemudian Koki Panda mengajak membuat ke menu berikutnya</p> <p>Marwah mengatakan ingin dibuahkan menu nasi kepada Chef yeni. Chef Yeni menyebutkan menu bento beruang yang akan dibuat. Kemudian, meminta koki panda menyebutkan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Gambar dan Grafis Tittle TEXT ON SCREEN Bento Beruang</p> |
|--|-------------------------|--|--|

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>Kemudian susun brokoli, tamagoyaki, ayam, selada dan tomat. Sajikan.</p> | <p>Bento beruang sehat telah jadi</p> <p>VOICEOVER Koki Panda</p> <p>Menampilkan menu Bento beruang yang sudah jadi</p> <p>SHOW SLIDE</p> <p>Koki Panda berada di sebelah kanan</p> | <p>Marwah menunjukkan bento beruang ke kamera.</p> <p>Koki Panda menjelaskan mengenai menu bento beruang yang telah dibuat</p> <p>Tampilan menu Jus Pepaya Sehat diatas meja</p> <p>SLIDE : Menampilkan resep Bento Beruang Menampilkan nilai gizi</p> <p>Mangajak untuk melihat menu selanjutnya yaitu menghias cupcakes</p> |
|--|---|---|--|

| | | | |
|--|--|---|---|
| | <p>5. Menghias Cupcakes Sehat</p> <p>Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 4 orange cupcakes ➤ 50 gr papaya (aneka bentuk) ➤ 50 gr melon (aneka bentuk) ➤ 50 gr kiwi (aneka bentuk) ➤ Keju parut <p>Alat :</p> <p>Penusuk makanan</p> <p>Cara Membuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Taburi keju parut diatas cupcakes. | <p>Chef Yeni menyapa sahabat koda dan memberitahu menu yang akan dibuat. Yasmine dan Marwah menanyakan bahan untuk menghias cupcakes. Chef Yeni meminta Koki Panda menyebutkan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Menampilkan menu snack sore</p> <p>Koki Panda menunjukan bahan dan alat yang akan digunakan</p> <p>Chef Yeni mengucapkan terima kasih kepada Koki Panda dan</p> | <p>Chef Yeni menyapa sahabat koda. Perbincangan antara Chef Yeni, Yasmine dan Marwah. Kemudian Chef yeni meminta koki panda menyebutkan bahan dan alat yang digunakan.</p> <p>Gambar dan Grafis Tittle TEXT ON SCREEN Menghias Cupcakes Sehat</p> <p>Bahan dan alat diatas meja Koki Panda muncul di pojok kanan bawah, menunjukan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Grafis tittle pada bahan yang ditunjuk</p> <p>Interaksi Chef Yeni bersama Marwah dan Yasmine</p> |
|--|--|---|---|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p>2. Tusuk buah papaya, kemudian tusuk buah semangka, tusuk buah kiwi dengan penusuk makanan yang berbeda. Tusukan masing-masing buah di atas cupcakes.</p> <p>3. Sajikan</p> | <p>memulai menghias cupcakes keju buah bersama Marwah dan Yasmine</p> <p>Menghias Cupcakes Keju Buah sudah selesai</p> <p>Menampilkan menu menghias cupcakes keju buah</p> <p>SHOW SLIDE</p> <p>Koki Panda berada di sebelah kanan, bertanya kepada sahabat koda</p> | <p>Marwah dan Yasmine menunjukkan hasilnya.</p> <p>Tampilan Cupcakes keju buah diatas meja</p> <p>SLIDE :</p> <p>Menampilkan resep Menghias Cupcakes Keju Buah</p> <p>Menampilkan nilai gizi</p> <p>Posisi koki panda berada disebelah kanan. Koki Panda bertanya kepada sahabat koda tentang menu yang dibuat. Kemudian mengajak untuk melihat menu terakhir yang akan dibuat.</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>3. Spaghetti Sosis Yummy</p> <p>Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 100 gr spaghetti sosis (rebus) ➤ 20 gr jagung ➤ 20 gr wortel ➤ 20 gr brokoli ➤ 100 gr saus tomat ➤ Bawang putih (cincang) ➤ Bawang bombay (cincang) ➤ 1 sdm margarin ➤ Garam ➤ Lada | <p>Chef Yeni menyebutkan menu yang akan dibuat. Chef Yeni bertanya kepada Marwah dan Yasmine. Chef Yeni meminta Koki Panda menyebutkan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Menampilkan menu makan malam</p> <p>Koki Panda menunjukan bahan dan alat yang akan digunakan</p> | <p>Chef Yeni menyebutkan menu yang akan dibuat. Perbincangan antara Chef Yeni, Marwah, dan Yasmine. Kemudian Chef Yeni meminta Koki Panda untuk menyebutkan bahan-bahan dan alat yang diperlukan</p> <p>Gambar dan Grafis Tittle TEXT ON SCREEN : Spaghetti Sosis Yummy</p> <p>Bahan dan alat diatas meja Koki Panda muncul di pojok kanan bawah, menunjukan bahan dan alat yang digunakan</p> <p>Grafis tittle pada bahan yang disebutkan</p> |
|--|---|--|---|

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Air ➤ Telur puyuh (untuk hiasan) ➤ Wortel (untuk hiasaan) <p>Alat :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pan ➤ Spatula kayu ➤ Capitan makanan ➤ Piring <p>Cara Membuat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tumis bawang bombay dan bawang putih hingga harum, masukkan saus tomat dan air secukupnya. 2. Tambahkan wortel, jagung dan brokoli, tambahkan garam dan lada, aduk rata masak hingga matang. Kemudian masukkan spaghetti sosis, aduk kembali hingga rata. 3. Letakkan di piring yang sudah ditaruh cetakan dan hiasan, bentuk spaghetti seperti bentuk ayam. 4. Sajikan. | <p>Chef Yeni mengucapkan terima kasih kepada Koki Panda dan kemudian mulai membuat spaghetti sosis yummy bersama Marwah dan Yasmine</p> <p>VOICEOVER: KOKI PANDA</p> <p>VOICEOVER: KOKI PANDA</p> | <p>Interaksi Chef Yeni bersama Marwah dan Yasmine</p> <p>Saat Chef Yeni memasak. Koki Panda menjelaskan mengenai spaghetti</p> <p>Saat Chef Yeni menungkan spaghetti yang sudah matang.</p> |
|--|---|---|---|

| | | | |
|---|--|--|---|
| | | <p>Spaghetti Sosis Yummy sudah jadi</p> <p>Menampilkan menu Spaghetti Sosis Yummy yang sudah jadi</p> <p>SHOW SLIDE</p> | <p>Chef Yeni, Marwah dan Yasmine menunjukkan Spaghetti Sosis Yummy dan mengajak untuk makan Spaghetti Sosis Yummy bersama</p> <p>Tampilan Spaghetti Sosis Yummy diatas meja</p> <p>SLIDE: Menampilkan resep Spaghetti Sosis Yummy Menampilkan nilai gizi</p> |
| 3 | <p>Manfaat mengkonsumsi makanan sehat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat kandungan gizi pada makanan sehat yang baik untuk tubuh 2. Membuat tubuh menjadi kuat dan otak pintar. 3. Terhindar dari berbagai penyakit | <p>Koki Panda muncul, menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan sehat. Kemudian mengucapkan jargon.</p> | <p>Menampilkan seluruh menu makanan yang telah dibuat.</p> <p>Koki Panda berada di sebelah kanan kemudian kekiri kembali ke posisi sebelah kanan pada menu makanan yang ditampilkan. Koki Panda menjelaskan manfaat makanan sehat</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>Chef Yeni, Marwah dan Yasmine berada diposisi tengah di dapur</p> <p>CLOSING</p> | <p>Secara bersamaan mengucapkan jargon “Makan sehat tubuh kuat, makan sehat tambah pintar”</p> <p>ROLLING TITTLE</p> |
|--|--|---|--|

LAMPIRAN 4

NASKAH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MASAK MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK 5-6 TAHUN

| VISUAL | SKENARIO |
|--|--|
| <i>SEGMENT 1 – OPENING</i> | |
| <p><i>SCENE 1</i></p> <p>Opening Tune</p> <p>Opening Title</p> <p>INSERT SLIDE ANIMASI & CAPTION</p> <p>“ Pengembangan Video Masak Makanan Sehat Untuk Anak 5-6 Tahun”</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KARAKTER HEWAN PANDA BERNAMA KOKI PANDA SEBAGAI ICON. MENGENAKAN JAS COOK PUTIH, TOPI CHEF DAN NECK TAIL BIRU. 2. ANAK PEREMPUAN MENGENAKAN BAJU PINK, APRON DAN TOPI CHEF. 3. ANAK LAKI-LAKI MENGENAKAN BAJU BIRU, APRON DAN TOPI CHEF 4. GAMBAR DAPUR DAN PERLENGKAPANNYA <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. SLIDE ANIMASI 2. KOKI PANDA MUNCUL, POSISI DITENGAH <p>INSERT : CAPTION</p> | <p align="center">Musik</p> <p>Koki Panda berada diposisi tengah diantara anak perempuan dan laki-laki. Koki Panda melakukan adegan memasak.</p> <p align="center">KOKI PANDA</p> <p>“Selamat datang di video fun cooking makanan sehat. Makan sehat tubuh kuat, tambah pintar.”</p> |

| | |
|--|--|
| <p>TUJUAN VIDEO PEMBELAJARAN</p> <p>Setelah melihat tayangan ini murid TK diharapkan memiliki pemahaman dan keterampilan dalam membuat makanan sehat.</p> | |
| <p><i>SCENE 2</i></p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI DAPUR</p> | <p style="text-align: center;">KOKI PANDA</p> <p style="text-align: center;">“Halo sahabat koda, bagaimana kabarnya?”</p> <p>Kita akan membuat menu makanan sehat loh. Sebelum membuat menu tersebut, kita kenalan dulu yuk dengan Chef Yeni, Marwah dan Yasmine, yang akan memandu sahabat koda memasak kali ini.</p> |
| <p><i>SCENE 3</i></p> <p>CUT TO</p> <p>CHEF YENI, MARWAH, DAN YASMINE BERDIRI DI TENGAH, DIBELAKANG MEJA DAPUR</p> <p>CHEF YENI, MARWAH DAN YASMINE TERSENYUM</p> | <p style="text-align: center;">CHEF YENI</p> <p>“Halo Saya chef Yeni. Sahabat Koda mau memperkenalkan nih. Disamping saya ada siapa aja nih?”</p> <p style="text-align: center;">YASMINE</p> <p style="text-align: center;">“Halo saya Yasmine”</p> <p style="text-align: center;">MARWAH</p> <p style="text-align: center;">“Hai aku marwah”</p> <p style="text-align: center;">CHEF YENI</p> <p>“Kita bertiga mau masak menu sehat. Bareng-bareng yuk kita bilang”</p> <p style="text-align: center;">CHEF YENI, MARWAH, YASMINE</p> <p style="text-align: center;">(menyebutkan jargon)</p> <p style="text-align: center;">“Makan sehat tubuh kuat, tambah pintar”</p> |

| | |
|--|--|
| <p>CHEF YENI, YASMINE DAN MARWAH MASIH DIPOSISI YANG SAMA</p> <p>VOICEOVER : CHEF YENI</p> <p>INSERT : PICTURE GAMBAR SEMUA MENU MAKANAN YANG DISEBUTKAN</p> <p>INSERT : CAPTION NAMA MAKANAN</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED) MS: KOKI PANDA MUNCUL DISEBELAH CHEF YENI</p> <p>MS : CHEF YENI, JASMINE DAN MARWAH MELIHAT KE ARAH KOKI PANDA.</p> | <p>YASMINE “ Hari ini masaknya apa aja yah?”</p> <p>CHEF YENI “Masak banyak, nanti kita akan masak macam-macam nih.”</p> <p>CHEF YENI “Ada sandwich bebek,ada bunga buah warna warni, ada bento beruang, ada spaghetti sosis yummy”</p> <p>KOKI PANDA “Wah banyak sekali ya. Dan lucu-lucu bentuk makanannya’.</p> <p>YASMINE “Wah koki panda lucu dan enak yah makanannya”.</p> <p>CHEF YENI “Iya pasti enak, kalo gitu kita masak aja yuk”</p> |
| <i>SEGMENT 2</i> | |
| <p><i>SCENE 1</i></p> <p>MS : CHEF YENI, YASMINE DAN MARWAH</p> | <p>CHEF YENI “ Sekarang yang pertama kita mau masak sandwich bebek dulu nih. Kita</p> |

| | |
|---|--|
| <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR SANDWICH BEBEK</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“SANDWICH BEBEK”</p> <p>VOICE OVER: KOKI PANDA</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan dan diatas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>Roti tawar</p> <p>50 gr telur orak arik</p> <p>Mayonaise</p> <p>Saus tomat</p> <p>10 gr irisan tomat</p> <p>Keju lembaran</p> <p>Daun selada</p> <p>Tomat ceri</p> <p>Wortel (sudah dibentuk)</p> <p>Ring cutter</p> <p>Piring</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>MCU : KOKI PANDA MUNCUL DI POJOK KANAN BAWAH</p> <p>MS :</p> <p>CHEF YENI DAN MARWAH</p> | <p>lihat dulu Koki Panda bahan dan alatnya silahkan.”</p> <p>KOKI PANDA</p> <p>“Bahan dan alat yang digunakan yaitu.”</p> <p>KOKI PANDA</p> <p>“Roti tawar, 50 gr telur orak arik, mayonnaise dan saus tomat, 10 gr irisan tomat, keju lembaran, daun selada, tomat ceri, wortel yang sudah dibentuk, ring cutter dan piring.</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“ Nah Marwah,sekarang kita mulai masak yuk”.</p> <p>MARWAH</p> <p>“Ayuk”</p> |
|---|--|

| | |
|--|--|
| <p>Langkah 1 Mencetak Roti</p> <p>VOICE OVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI MENCETAK ROTI)</p> <p>Langkah 2 Mencetak Keju</p> <p>Langkah 3 Menyusun Sandwich Bebek</p> | <p>CHEF YENI “ Sebelum kita masak kita bersihkan tangan dulu menggunakan steril.</p> <p>CHEF YENI Nah sekarang yang pertama kita cutter dulu roti tawarnya. Marwah mau bantuin ibu tidak?”</p> <p>MARWAH “ Mau”.</p> <p>CHEF YENI “Mau mencutter keju atau roti.”</p> <p>MARWAH “Roti.”</p> <p>KOKI PANDA ” Sahabat koda tahu tidak? Roti termasuk kedalam makanan pokok selain nasi loh. Jadi , roti bisa kita konsumsi sebagai pengganti nasi untuk sarapan”.</p> <p>CHEF YENI “ Nah Marwah mengcutter keju, bentuknya love yah.”</p> <p>CHEF YENI “Ibu mau membuat ekor bebeknya.”</p> <p>CHEF YENI “Marwah suka keju.”</p> <p>MARWAH “ Suka.”</p> <p>CHEF YENI “Keju mengandung kalsium dan protein.”</p> |
|--|--|

| | |
|---|---|
| <p>Langkah 4 Menyajikan Sandwich</p> <p>CU : SANDWICH BEBEK</p> <p>INSERT SLIDE MENAMPILKAN GAMBAR RESEP SANDWICH BEBEK</p> <p>MENAMPILKAN NILAI GIZI</p> <p>Energi = 221 kkal Karbohidrat = 22,7 gr Protein = 11,7 gr Lemak = 8,8 gr</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED) KOKI PANDA MUNCUL DI SEBELAH POJOK KANAN BAWAH</p> | <p>CHEF YENI “ Sekarang kita susun, nah yang pertama ada telur,tomat, mayonnaise. Lalu kita tumpuk dengan roti satu lagi. Kita taruh keju diatasnya dan saus tomat untuk matanya. Kemudian kita taruh daun selada, Marwah yang menaruh yah. Ibu akan buat hiasan dengan wortel dan tomat ceri”</p> <p>CHEF YENI “ Nah sahabat koda sandwich bebeknya sudah jadi.”</p> <p>KOKI PANDA “ Nah, bagaimana sahabat koda? Menarik sekali bukan menu sarapannya. Yuk lanjut ke menu kedua, yang dipandu oleh Chef Yeni dan Yasmine.”</p> |
| <p><i>SCENE 2</i></p> <p>MS : CHEF YENI DAN YASMINE</p> | <p>YASMINE “Sahabat koda masih suka jajan?Dari pada kita jajan lebih baik kita masak sendiri yuk.”</p> <p>CHEF YENI “ Yuk yasmine mau masak nih? Kita akan membuat bunga buah warna</p> |

| | |
|--|---|
| <p>INSERT : PICTURE GAMBAR BUNGA BUAH WARNA WARNI</p> <p>INSERT : CAPTION “BUNGA BUAH WARNA WARNI”</p> <p>VOICER OVER : KOKI PANDA</p> <p>MCU : Bahan dan alat diatas meja</p> <p>INSERT : CAPTION 50 gr pisang 50 gr melon (bentuk bunga) 50 gr jeruk 50 gr papaya (bentuk bunga) 50 gr semangka (bentuk bunga) Piring Pencapit makanan Pisau Talenan</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED) KOKI PANDA MUNCUL DI SEBELAH POJOK KANAN BAWAH</p> <p>MS: CHEF YENI DAN YASMINE</p> | <p>warni. Silahkan koki panda bahan dan alatnya.”</p> <p>KOKI PANDA “Bahan dan alat yang digunakan yaitu.”</p> <p>KOKI PANDA “50 gr pisang, 50 gr melon, 50 gr jeruk, 50 gr papaya, 50 gr semangka, keju yang dipotong panjang, piring, pencapit makanan, pisau dan talenan.</p> <p>CHEF YENI “Terima kasih koki panda. Sekarang kita langsung susun buahnya. Kita</p> |
|--|---|

| | |
|--|---|
| <p>Langkah 1 Menyusun buah berbentuk bunga</p> <p>Langkah 2 Membuat tangkai dan daun untuk bunga</p> <p>Langkah 3 Chef Yeni dan Yasmine menunjukkan hasilnya</p> <p>CU: BUNGA BUAH WARNA WARNI INSERT SLIDE MENAMPILKAN RESEP BUNGA BUAH WARNA WARNI MENAMPILAK NILAI GIZI</p> <p>Energi = 18,7 kkal Karbohidrat = 2,5 gr Protein = 0,7 gr Lemak = 0,6 gr</p> | <p>gunakan antiseptik dulu agar kuman-kumannya mati”</p> <p>CHEF YENI “ Kita susun pisang,taruh papaya, melon, semangka, selang seling. Bunganya sudah jadi.”</p> <p>CHEF YENI “ Kita kasih keju batang, untuk daunnya kita buat dari jeruk.”</p> <p>CHEF YENI “ Ini dia bunga buah warna warninya sudah jadi sahabat koda. Kira-kira kalian mau makan gak yak”</p> <p>YASMINE “Mau.”</p> |
| <p><i>SCENE 3</i></p> <p>MCU : CHEF YENI DAN YASMINE</p> | <p>CHEF YENI “Halo Sahabat koda sekarang kita mau bikin jus papaya sehat. Kita bikin yah, maukan Yasmine.”</p> |

| | |
|---|---|
| <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP BUNGA BUAH WARNA WARNI</p> <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR JUS PEPAYA SEHAT</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“JUS PEPAYA SEHAT”</p> <p>VOICER OVER: KOKI PANDA</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan dan alat di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>100 gr pepaya</p> <p>50 ml susu cair</p> <p>100 ml air perasan jeruk</p> <p>Keju parut</p> <p>Blender</p> <p>Gelas</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>MCU: KOKI PANDA MUNCUL DI SEBELAH POJOK KANAN BAWAH</p> | <p>YASMINE</p> <p>“ Mau.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Yasmine suka jus kan.”</p> <p>YASMINE</p> <p>“ Suka”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Silahkan koki panda bahan dan alatnya.”</p> <p>KOKI PANDA</p> <p>“Bahan dan alat yang digunakan yaitu.”</p> <p>KOKI PANDA</p> <p>“100 gr papaya, 50 ml susu cair, 100 ml air perasan jeruk,dan keju parut. Blender dan gelas.”</p> |
|---|---|

| | |
|--|---|
| <p>MS :</p> <p>Langkah 1</p> <p>Chef Yeni dan Yasmine memasukkan bahan-bahan kemudian menghaluskan bahan-bahan</p> <p>Langkah 2</p> <p>Chef Yeni menuangkan ke gelas dan menaburkan keju</p> <p>CU:</p> <p>GELAS JUS</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP JUS PEPAYA SEHAT</p> <p>MENAMPILKAN NILAI GIZI</p> <p>Energi = 152,4 kkal</p> <p>Karbohidrat = 36,2 gr</p> <p>Protein = 3,1 gr</p> <p>Lemak = 0,3 gr</p> <p>MS :</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI SEBELAH KANAN</p> | <p>CHEF YENI</p> <p>“Terima kasih, kita mulai aja yuk. Ibu menuang pepaya Yasmine menuang susunya yah. Kemudian masukkan air perasan jeruknya. Kira-kira kebayang gak yah rasanya kaya gimana”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Kita blender, warnanya cantik yah. Kita blender sampai lembut, supaya Yasmine tinggal minum nanti”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“ Sudah selesai blendernya, kita tuangkan ke gelas. Kita masukkan kejunya, kita taburkan kejunya. Kita angkat bareng-bareng yuk”</p> <p>CHEF YENI DAN YASMINE</p> <p>“Sahabat koda sudah jadi nih jus pepayanya.”</p> <p>KOKI PANDA</p> <p>“ Menarik sekali bukan snack siang yang dibuat, semua terbuat dari buah. Enak dan menyehatkan ya sahabat</p> |
|--|---|

| | |
|--|--|
| | koda. Sekarang kita lanjut yuk ke menu berikutnya.” |
| <p><i>SCENE 4</i></p> <p>MS : CHEF YENI DAN MARWAH</p> <p>INSERT : PICTURE GAMBAR BENTO BERUANG SEHAT</p> <p>INSERT : CAPTION “BENTO BERUANG SEHAT”</p> <p>VOICE OVER : KOKI PANDA</p> <p>MCU : Bahan-bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION Nasi goreng Ayam karage Tamagoyaki Brokoli Smoked beef Nori Tomat ceri Daun selada Tempat makan</p> | <p>MARWAH “Bu bikinin aku masakan dari nasi dong.”</p> <p>CHEF YENI “ Boleh, marwah mau masakan menu sehatnya dari nasi ya. Ibu mau bikin bento beruang. Nah sahabat koda mau lihat bahan dan alatnya, silahkan koki panda ”</p> <p>KOKI PANDA “Bahan dan alat yang digunakan yaitu.”</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Cetakan bentuk beruang</p> <p>Sendok nasi</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>MCU : KOKI PANDA BERADA DI SEBELAH POJOK BAWAH KANAN</p> <p>MS : CHEF YENI DAN MARWAH</p> <p>Langkah 1 Chef Yeni membantu marwah mencetak nasi goreng dalam cetakan beruang</p> <p>Langkah 2 Chef Yeni dan Marwah menghias bento beruang dan menyusun lauk bento beruang</p> | <p>KOKI PANDA</p> <p>“nasi goreng, ayam karage, tamagoyaki, brokoli, smoked beef, nori, tomat ceri, daun selada, tempat makan, cetakan bentuk beruang, dan sendok nasi.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Terima kasih koki panda. Yuk kita masak sekarang.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Kita cetak nasi goreng bentuk beruang supaya kelihatan bentuknya kita tekan-tekan.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Kita tambahkan nasi goreng kedalam tempat makannya. Kita taruh nasi bentuk beruangnya di tengah wadahnya. Kira-kira jadi beruang tidak yah”</p> <p>MARWAH</p> <p>“Jadi.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Wah jadi bentuk beruang”.</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Sekarang kita bentuk hidung dengan daging asap, mata dan telinga dengan nori.”</p> |
|--|---|

| | |
|---|---|
| <p>Langkah 3</p> <p>Chef Yeni dan Marwah menyajikan bento beruang</p> <p>VOICE OVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI MENAMPILKAN BENTO BERUANG YANG SUDAH JADI)</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP BENTO BERUANG</p> <p>MENAMPILKAN NILAI GIZI</p> <p>Energi = 405,9 kkal</p> <p>Karbohidrat = 32,6 gr</p> <p>Protein = 25,5 gr</p> <p>Lemak = 18,4 gr</p> <p>MS:</p> <p>KOKI PANDA BERADA DISEBELAH KANAN</p> | <p>CHEF YENI</p> <p>“Supaya sehat kita kasih sayuran yah Marwah. Ada brokoli, ditaruh diatas, kemudian sosis tinggi protein, ayam. Wah sehat banget yah menunya. Tambahkan selada, tomat taruh diantara brokoli.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“ Sahabat koda masakan bento beruang Marwah sudah jadi nih.Kira-kira kalian mau makan gak ya?”</p> <p>KOKI PANDA</p> <p>“ Wah bento beruangnya sudah jadi, menu lengkap yang terdiri dari nasi, lauk pauk dan sayuran, lucu dan menyehatkan ya sahabat koda, yummy.”</p> <p>KOKI PANDA</p> <p>“Ini dia resep untuk bento beruangnya. Sekarang kita lanjut menghias cupcakes yuk.”</p> |
| | |

| | |
|---|--|
| <p>Keju parut</p> <p>Penusuk makanan</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI POJOK BAWAH SEBELAH KANAN</p> <p>MS :</p> <p>CHEF YENI DAN YASMINE</p> <p>Langkah 1 Chef Yeni menaburkan keju</p> <p>Langkah 2 Marwah, Yasmine dan Chef Yeni menusukkan buah pada cupcakes</p> <p>Langkah 3 Yasmine dan Marwah menunjukan cupcakes</p> | <p>KOKI PANDA</p> <p>” 4 orange cupcakes, 50 gr papaya aneka bentuk, 50 gr melon aneka bentuk, 50 gr kiwi aneka bentuk, keju parut, penusuk makanan.</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Terima kasih koki panda, sebelum mulai kita pakai antiseptik dulu yah biar tidak kotor.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Kakak Yasmine dan Marwah mau menusuk buah atau menabur keju.”</p> <p>YASMINE DAN MARWAH</p> <p>“Menusuk buah.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“ Kalau gitu ibu yang menaburkan kejunya. Kalian bisa memilih tusukan yang kalian mau.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Kita taburkan kejunya, lalu kita kasih buah.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Nah kita taruh buahnya, kita tusukkan ke cupcakesnya.”</p> <p>MARWAH DAN YASMINE</p> <p>“Sahabat koda ini loh cupcakesnya.”</p> |
|---|--|

| | |
|---|---|
| <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP MENGHIAS CUPCAKES DAN NILAI GIZI</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP MENGHIAS CUPCAKES KEJU BUAH</p> <p>MENAMPILKAN NILAI GIZI</p> <p>Energi = 196,8 kkal</p> <p>Karbohidrat = 14,7 gr</p> <p>Protein = 25,5 gr</p> <p>Lemak = 18,4 gr</p> <p>MS:</p> <p>KOKI PANDA BERADA DISEBELAH KANAN</p> | <p>KOKI PANDA</p> <p>“ Bagaimana sahabat koda? Seru dan mudah kan membuat makanan sehat sendiri? Nah sekarang kita lihat menu terakhir yang akan dibuat yuk.”</p> |
| <p><i>SCENE 6</i></p> <p>MS :</p> <p>CHEF YENI, MARWAH DAN YASMINE</p> <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR SPAGHETTI SOSIS YUMMY</p> | <p>CHEF YENI</p> <p>“ Sahabat koda kita mau masak spaghetti sosis yummy. Kira-kira mau bantu ibu masak tidak.”</p> <p>MARWAH DAN YASMINE</p> <p>“Mau.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“ Sahabat koda kita liat dulu bahan dan alatnya, silahkan koki panda.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“SPAGHETTI SOSIS YUMMY”</p> <p>VOICEOVER: KOKI PANDA</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan-bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>100 gr spaghetti sosis (rebus)</p> <p>20 gr jagung</p> <p>20 gr wortel</p> <p>20 gr brokoli</p> <p>100 gr saus tomat</p> <p>Bawang putih (cincang)</p> <p>Bawang bombay (cincang)</p> <p>1 sdm margarin</p> <p>Garam</p> <p>Lada</p> <p>Air</p> <p>Telur puyuh (untuk hiasan)</p> <p>Wortel (untuk hiasaan)</p> <p>Pan</p> <p>Spatula kayu</p> <p>Capitan makanan</p> <p>Piring</p> | <p>KOKI PANDA</p> <p>“Bahan dan alat yang digunakan yaitu.”</p> |
| <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI BAWAH POJOK SEBELAH KANAN</p> | <p>KOKI PANDA</p> <p>“100 gr spaghetti sosis yang telah direbus, 20gr jagung, 20 gr wortel, 100 gr saus tomat, bawang putih dan bawang bombay cincang, margarin, air, telur puyuh dan wortel untuk hiasan. Pan, spatula kayu, pencapit makanan dan piring.”</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Langkah 1 Chef Yeni, Marwah dan Yasmine mulai membuat saus</p> <p>Langkah 2 Chef Yeni menambahkan sayuran dan spaghetti</p> <p>VOICEOVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI MEMASAK)</p> <p>Langkah 3 Chef Yeni meletakkan spaghetti pada piring</p> <p>VOICEOVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI</p> | <p>CHEF YENI “ Terima kasih koki panda. Kita panaskan dulu kompornya.”</p> <p>CHEF YENI “ Kalian bantu memasukkan bahannya yah. Kita panaskan dulu margarinnya, sudah panas kita tumis bawang putih dan bawang bombainya sampai harum”</p> <p>CHEF YENI “ Kita masukkan saus tomat, kita masukkan air. Setelah mendidih masukkan sayurannya. Masukkan wortel, jagung manis, brokoli.”</p> <p>CHEF YENI “Kita kasih sedikit garam dan merica,kita aduk rata. Kita masukkan spaghetti yang sudah direbus. Ratakan dan nanti kita bentuk seperti ayam.”</p> <p>KOKI PANDA “Sahabat koda spaghetti termasuk makanan pokok juga loh, terdapat sumber energi pada spaghetti.”</p> <p>CHEF YENI “Kita bentuk spaghettinya, tambahkan sayurannya. Kalau sudah kita siapkan untuk mata dispaghettinya.”</p> <p>KOKI PANDA “ Wah sudah jadi spaghetti sosis yumminya, keliatan enak sekali yah. Ada aneka sayuran dan protein yang</p> |
|--|---|

| | |
|---|--|
| <p>MENUANGKAN SPAGHETTY YANG SUDAH MATANG)</p> <p>Langkah 4</p> <p>Chef Yeni, Marwah dan Yasmine menunjukkan spaghetti yang sudah jadi</p> <p>CU :</p> <p>SPAGHETTI SOSIS YUMMY</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP SPAGHETTI SOSIS YUMMY</p> <p>MENAMPILKAN NILAI GIZI</p> <p>Energi = 377 kkal</p> <p>Karbohidrat = 40,9 gr</p> <p>Protein = 14,49 gr</p> <p>Lemak = 17,38 gr</p> | <p>baik untuk tubuh. Sahabat koda pasti sudah tidak sabarkan mencobanya.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Wah seru banget sahabat koda, Marwah dan Yasmine pasti suka ya, sahabat koda pasti suka.”</p> <p>CHEF YENI</p> <p>“Nah sahabat koda Marwah dan Yasmine sudah selesai nih bikin spaghetti sosis yumminya.”</p> <p>CHEF YENI, MARWAH, YASMINE</p> <p>“Kita makan yuk.”</p> |
| <p><i>SEGMENT 3 – CLOSING</i></p> | |
| <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA MUNCUL pada makanan yang ditampilkan</p> | <p>KOKI PANDA</p> <p>“ Ini dia kreasi makanan sehat yang sudah dibuat oleh chef yeni, marwah dan yasmine. Wah lucu dan enak-enak yah. Sahabat koda, kalian tau tidak manfaat mengkonsumsi makanan sehat setiap hari? Jadi, makanan yang</p> |

| | |
|---|--|
| <p>MS : CHEF YENI, MARWAH, DAN JASMINE MENGUCAPKAN JARGON</p> <p>ROLLING TITTLE</p> | <p>kita buat tadi banyak terdapat kandungan gizinya loh yang baik untuk tubuh kita. Seperti vitamin yang terdapat pada buah-buahan dan sayuran, protein pada daging dan telur. Kandungan gizi yang kita konsumsi tersebut membuat tubuh kita menjadi kuat dan otak kita semakin pintar. Dan kita juga dapat terhindar dari berbagai penyakit sahabat koda. Sudah pahami sekarang pentingnya makan makanan sehat? Mulai sekarang ayo kita buat makanan sehat sendiri di rumah. Makan sehat tubuh kuat tambah pintar.”</p> <p>CHEF YENI, MARWAH, JASMINE,</p> <p>“ Selamat mencoba sahabat koda. Makan sehat tubuh kuat, makan sehat tambah pintar.”</p> <p>MUSIK: Backsound (Out)</p> |
|---|--|

LAMPIRAN 5

STORY BOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MASAK MAKANAN

SEHAT

| No. | TAMPILAN/VISUAL | KETERANGAN ATAU NAVIGASI |
|------------|---|---|
| 1. | <p>OPENING TITTLE</p> <p>INSERT SLIDE ANIMASI & CAPTION</p> <p>“ Pengembangan Video Masak Makanan Sehat Untuk Anak 5-6 Tahun”</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KARAKTER HEWAN PANDA BERNAMA KOKI PANDA SEBAGAI ICON. MENGENAKAN JAS COOK PUTIH, TOPI CHEF DAN NECK TAIL BIRU. 2. ANAK PEREMPUAN MENGENAKAN BAJU PINK, APRON DAN TOPI CHEF. 3. ANAK LAKI-LAKI MENGENAKAN BAJU BIRU, APRON DAN TOPI CHEF 4. GAMBAR DAPUR DAN PERLENGKAPANNYA 5. ADEGAN MEMASAK DI DAPUR | <p>Alunan musik ceria</p> |
| 2. | <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. SLIDE ANIMASI 2. KOKI PANDA MUNCUL, POSISI DITENGAH <p>INSERT : CAPTION</p> <p>TUJUAN VIDEO PEMBELAJARAN</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Koki Panda</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | Setelah melihat tayangan ini murid TK diharapkan memiliki pemahaman dan keterampilan dalam membuat makanan sehat. | |
| 3. | INSERT : PICTURE (ANIMATED) KOKI PANDA BERADA DI DAPUR | Alunan musik ceria Suara pendukung Narasi Koki Panda |
| 4. | CUT TO CHEF YENI, MARWAH, DAN YASMINE BERDIRI DI TENGAH, DIBELAKANG MEJA DAPUR | Alunan musik ceria Suara pendukung Narasi Chef Yeni, Yasmine dan Marwah |
| 5. | VOICEOVER : CHEF YENI INSERT : PICTURE GAMBAR SEMUA MENU MAKANAN YANG DISEBUTKAN INSERT : CAPTION NAMA MAKANAN | Alunan musik ceria Suara pendukung Narasi Chef Yeni |
| 6. | INSERT : PICTURE (ANIMATED) MS: KOKI PANDA MUNCUL DISEBELAH CHEF YENI MS : CHEF YENI, JASMINE DAN MARWAH MELIHAT KE ARAH KOKI PANDA. | Alunan musik ceria Narasi Koki panda, Yasmine, Chef Yeni |
| 7. | MS : Chef Yeni, Yasmine dan Marwah | Alunan musik ceria Suara pendukung |

| | |
|--|--|
| <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR SANDWICH BEBEK</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“SANDWICH BEBEK”</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan dan diatas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>Bahan dan Alat</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>MCU : KOKI PANDA MUNCUL DI POJOK KANAN BAWAH</p> <p>MS :</p> <p>CHEF YENI DAN MARWAH</p> <p>Langkah 1</p> <p>Mencetak Roti</p> <p>VOICE OVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI MENCETAK ROTI)</p> <p>Langkah 2</p> <p>Mencetak Keju</p> <p>Langkah 3</p> <p>Menyusun Sandwich Bebek</p> <p>Langkah 4</p> <p>Menyajikan Sandwich</p> <p>CU :</p> <p>SANDWICH BEBEK</p> | <p>Narasi Chef Yeni, koki panda dan Marwah</p> |
|--|--|

| | | |
|----|---|--|
| | <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN GAMBAR RESEP SANDWICH BEBEK DAN NILAI GIZI</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA MUNCUL DI SEBELAH POJOK KANAN BAWAH</p> | |
| 8. | <p>MS :</p> <p>CHEF YENI DAN YASMINE</p> <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR BUNGA BUAH WARNA WARNI</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“BUNGA BUAH WARNA WARNI”</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan dan alat diatas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>Bahan dan Alat</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA MUNCUL DI SEBELAH POJOK KANAN BAWAH</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Yasmine dan koki panda</p> |
| 9. | <p>MS:</p> <p>CHEF YENI DAN YASMINE</p> <p>MS :</p> <p>Langkah 1</p> <p>Menyusun buah berbentuk bunga</p> <p>Langkah 2</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Yasmine dan koki panda</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| | <p>Membuat tangkai dan daun untuk bunga</p> <p>Langkah 3</p> <p>Chef Yeni dan Yasmine menunjukkan hasilnya</p> <p>CU:</p> <p>BUNGA BUAH WARNA WARNI</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP BUNGA BUAH WARNA WARNI DAN NILAI GIZI</p> | |
| 10. | <p>MCU : CHEF YENI DAN YASMINE</p> <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR JUS PEPAYA SEHAT</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“JUS PEPAYA SEHAT”</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan dan alat di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>Bahan dan alat</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>MCU: KOKI PANDA MUNCUL DI SEBELAH POJOK KANAN BAWAH</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Yasmine dan koki panda</p> |
| 11. | <p>MS :</p> <p>Langkah 1</p> <p>Chef Yeni dan Yasmine memasukkan bahan-bahan kemudian menghaluskan bahan-bahan</p> <p>Langkah 2</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Yasmine dan koki panda</p> |

| | | |
|-----|--|---|
| | <p>Chef Yeni menuangkan ke gelas dan menaburkan keju</p> <p>MCU:</p> <p>GELAS JUS</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP JUS PEPAYA SEHAT</p> <p>MS :</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI SEBELAH KANAN</p> | |
| 12. | <p>MS :</p> <p>CHEF YENI DAN MARWAH</p> <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR BENTO BERUANG SEHAT</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“BENTO BERUANG SEHAT”</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan-bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>Bahan dan alat</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>MCU :</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI SEBELAH POJOK BAWAH KANAN</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Marwah dan koki panda</p> |
| 13. | <p>MS :</p> <p>CHEF YENI DAN MARWAH</p> <p>MS :</p> <p>Langkah 1</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Marwah dan koki panda</p> |

| | | |
|-----|---|--|
| | <p>Chef Yeni membantu marwah mencetak nasi goreng dalam cetakan beruang</p> <p>Langkah 2</p> <p>Chef Yeni dan Marwah menyusun lauk bento beruang dan menghias bento beruang</p> <p>Langkah 3</p> <p>Chef Yeni dan Marwah menyajikan bento beruang</p> <p>VOICE OVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI MENAMPILKAN BENTO BERUANG YANG SUDAH JADI)</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP BENTO PEPAYA SEHAT DAN NILAI GIZI</p> <p>MS:</p> <p>KOKI PANDA BERADA DISEBELAH KANAN</p> | |
| 14. | <p>MS :</p> <p>CHEF YENI, MARWAH DAN YASMINE</p> <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR CUPCAKES</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“MENGHIAS CUPCAKES SEHAT”</p> <p>MCU :</p> <p>Bahan-bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>Bahan dan alat</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Marwah, Yasmine dan koki panda</p> |

| | | |
|-----|---|---|
| | <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI POJOK BAWAH SEBELAH KANAN</p> | |
| 15. | <p>MS :</p> <p>CHEF YENI DAN YASMINE</p> <p>Langkah 1</p> <p>Chef Yeni menaburkan keju</p> <p>Langkah 2</p> <p>Marwah, Yasmine dan Chef Yeni menusukkan buah pada cupcakes</p> <p>Langkah 3</p> <p>Yasmine dan Marwah menunjukan cupcakes</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP MENGHIAS CUPCAKES</p> <p>INSERT SLIDE</p> <p>MENAMPILKAN RESEP MENGHIAS CUPCAKES KEJU BUAH DAN NILAI GIZI</p> <p>MS:</p> <p>KOKI PANDA BERADA DISEBELAH KANAN</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Marwah dan koki panda</p> |
| 16. | <p>MS :</p> <p>CHEF YENI, MARWAH DAN YASMINE</p> <p>INSERT : PICTURE</p> <p>GAMBAR SPAGHETTI SOSIS YUMMY</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>“SPAGHETTI SOSIS YUMMY”</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Marwah dan koki panda</p> |

| | | |
|-----|--|---|
| | <p>MCU :</p> <p>Bahan-bahan di atas meja</p> <p>INSERT : CAPTION</p> <p>Bahan dan alat</p> <p>INSERT : PICTURE (ANIMATED)</p> <p>KOKI PANDA BERADA DI BAWAH POJOK SEBELAH KANAN</p> | |
| 17. | <p>MS :</p> <p>Langkah 1</p> <p>Chef Yeni, Marwah dan Yasmine mulai membuat saus</p> <p>Langkah 2</p> <p>Chef Yeni menambahkan sayuran dan spaghetti</p> <p>VOICEOVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI MEMASAK)</p> <p>Langkah 3</p> <p>Chef Yeni meletakkan spaghetti pada piring</p> <p>VOICEOVER : KOKI PANDA (SAAT CHEF YENI MENUANGKAN SPAGHETTY YANG SUDAH MATANG)</p> <p>Langkah 4</p> <p>Chef Yeni, Marwah dan Yasmine menunjukkan spaghetti yang sudah jadi</p> <p>CU :</p> <p>SPAGHETTI SOSIS YUMMY</p> <p>INSERT SLIDE</p> | <p>Alunan musik ceria</p> <p>Suara pendukung</p> <p>Narasi Chef Yeni, Marwah dan koki panda</p> |

| | | |
|-----|---|--|
| | MENAMPILKAN RESEP SPAGHETTI SOSIS YUMMY DAN NILAI GIZI | |
| 18. | INSERT : PICTURE (ANIMATED) KOKI PANDA MUNCUL pada makanan yang ditampilkan MS : KOKI PANDA, CHEF YENI, MARWAH, DAN JASMINE MENGUCAPKAN JARGON | Alunan musik ceria Suara pendukung Narasi Chef Yeni, Marwah dan koki panda |

LAMPIRAN 6

INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA AHLI MEDIA

(Untuk Ahli Media)

Nama :

Tanggal :

Instansi :

Pengantar :

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari tidak jelas sampai dengan sangat jelas dengan angka sebagai berikut.

Skala Penilaian

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

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

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

| 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 narrator | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 6. | Kemanfaatan | Memberikan fokus perhatian | | | | | |
| | | Mempermudah guru/siswa | | | | | |

Referensi : Kurniasih dan Setiawan (2013)

A. Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, .../.../.....

()

LAMPIRAN 7

INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA AHLI MATERI

(Untuk Ahli Materi)

Nama :

Tanggal :

Instansi :

Pengantar :

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari tidak jelas sampai dengan sangat jelas dengan angka sebagai berikut.

Skala Penilaian

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

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

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

| No. | Kategori Aspek yang Dinilai | Tingkat Penilaian | | | | |
|-----|--|-------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia | | | | | |
| 2. | Kesesuaian dengan karakteristik sasaran | | | | | |
| 3. | Konsistensi isi kegiatan | | | | | |
| 4. | Kejelasan uraian/penjelasan materi | | | | | |
| 5. | Kesesuaian contoh dengan uraian | | | | | |
| 6. | Kejelasan contoh | | | | | |
| 7. | Sistematika penyajian | | | | | |
| 8. | Efektifitas | | | | | |
| 9. | Kualitas interaksi pembelajaran | | | | | |
| 10. | Pemberian motivasi | | | | | |
| 11. | Kejelasan umpan balik/respon | | | | | |
| 12. | Penggunaan bahasa | | | | | |
| 13. | Pembabakan/urutan/sekuansal | | | | | |

A. Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, .../.../.....

()

LAMPIRAN 8

LANGKAH PENGISIAN INSTRUMEN

1. Tentukan kriteria anak (instrumen ini digunakan untuk murid TK kelompok B dengan rentangan usia 5-6 tahun)
2. Sebelum dilaksanakan pengamatan, perlu dipelajari dulu apa yang harus diamati oleh observer terhadap anak agar dapat melakukan penilaian.
3. Penilaian dilakukan melalui pengamatan sebelum, saat , dan sesudah menonton video.
4. Lihat perilaku anak sesuai petunjuk pada instrumen.
5. Isi dengan ceklis (V) pada kotak nilai yang disediakan pada instrumen, dengan ketentuan:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|--|
| Jika anak sama sekali tidak ada keinginan melakukan sesuai dengan yang diminta dalam pertanyaan instrumen | Jika anak tidak melakukan sesuai dengan yang diminta dalam pertanyaan instrumen | Jika anak sudah cukup melakukan sesuai dengan yang diminta dalam pertanyaan instrumen | Jika anak melakukan sesuai dengan yang diminta dalam pertanyaan instrumen | Jika anak sangat benar melakukan sesuai dengan yang diminta dalam pertanyaan instrumen |

Instrumen Observasi Perorangan (*one to one*)

Nama :

Hari , Tanggal :

Kelas :

Observer :

| Aspek | Indikator | No. | Aspek Penilaian | Skor | Nilai |
|----------------|----------------|-----|--|------|-------|
| Kualitas Media | Keaktifan Anak | 1. | Anak sangat patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 5 | |
| | | | Anak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 4 | |
| | | | Anak cukup patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 3 | |
| | | | Anak tidak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 1 | |
| | | 2. | Anak sangat antusias dan merasa senang menonton video | 5 | |
| | | | Anak antusias dan merasa senang menonton video | 4 | |
| | | | Anak cukup antusias dan merasa senang menonton video | 3 | |
| | | | Anak tidak antusias dan merasa senang menonton video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak antusias dan merasa senang menonton | 1 | |
| | | 3. | Anak sangat merespon tayangan video dengan baik | 5 | |
| | | | Anak merespon tayangan video dengan baik | 4 | |
| | | | Anak cukup merespon tayangan video dengan baik | 3 | |
| | | | Anak tidak merespon tayangan video dengan baik | 2 | |

| | | | | | | |
|-----------------|-------------------|-------------------------------|--|---|---|--|
| | | | Anak sangat tidak merespon tayangan video dengan baik | 1 | | |
| | Ketertarikan Anak | 4. | Anak sangat menyukai tokoh panda pada video | 5 | | |
| | | | Anak menyukai tokoh panda pada video | 4 | | |
| | | | Anak cukup menyukai tokoh panda pada video | 3 | | |
| | | | Anak tidak menyukai tokoh panda pada video | 2 | | |
| | | | Anak sangat tidak menyukai tokoh panda pada video | 1 | | |
| | | 5. | Anak sangat fokus menonton video | 5 | | |
| | | | Anak fokus menonton video | 4 | | |
| | | | Anak cukup fokus menonton video | 3 | | |
| | | | Anak tidak fokus menonton video | 2 | | |
| | | | Anak sangat tidak fokus menonton video | 1 | | |
| | | 6. | Anak menonton video sampai habis | 5 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 20 | 4 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 15 | 3 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 10 | 2 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 5 | 1 | | |
| Kualitas Materi | | Pengetahuan dan Motivasi Anak | 7. | Anak dapat menyebutkan 3 bahan makanan dalam tayangan video | 5 | |
| | | | | Anak dapat menyebutkan 2 bahan makanan dalam tayangan video | 4 | |
| | | | | Anak dapat menyebutkan 1 bahan makanan dalam tayangan video | 3 | |
| | | | | Anak kurang dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 2 | |
| | | | | Anak tidak dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 1 | |
| | 8. | | Anak sangat memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 5 | | |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | Anak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 4 | |
| | | Anak cukup memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 3 | |
| | | Anak tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 2 | |
| | | Anak sangat tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 1 | |

Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen Observasi Kelompok Kecil (*Small Group*)

Nama :

Hari , Tanggal :

Kelas :

Observer :

| Aspek | Indikator | No. | Aspek Penilaian | Skor | Nilai |
|----------------|----------------|-----|--|------|-------|
| Kualitas Media | Keaktifan Anak | 1. | Anak sangat patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 5 | |
| | | | Anak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 4 | |
| | | | Anak cukup patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 3 | |
| | | | Anak tidak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak patuh, ketika guru mengkondisikan kelas sebelum menonton video | 1 | |
| | | 2. | Anak sangat antusias dan merasa senang menonton video | 5 | |
| | | | Anak antusias dan merasa senang menonton video | 4 | |
| | | | Anak cukup antusias dan merasa senang menonton video | 3 | |
| | | | Anak tidak antusias dan merasa senang menonton video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak antusias dan merasa senang menonton | 1 | |
| | | 3. | Anak sangat merespon tayangan video dengan baik | 5 | |
| | | | Anak merespon tayangan video dengan baik | 4 | |
| | | | Anak cukup merespon tayangan video dengan baik | 3 | |
| | | | Anak tidak merespon tayangan video dengan baik | 2 | |

| | | | | | | |
|-----------------|-------------------|-------------------------------|--|---|---|--|
| | | | Anak sangat tidak merespon tayangan video dengan baik | 1 | | |
| | Ketertarikan Anak | 4. | Anak sangat menyukai tokoh panda pada video | 5 | | |
| | | | Anak menyukai tokoh panda pada video | 4 | | |
| | | | Anak cukup menyukai tokoh panda pada video | 3 | | |
| | | | Anak tidak menyukai tokoh panda pada video | 2 | | |
| | | | Anak sangat tidak menyukai tokoh panda pada video | 1 | | |
| | | 5. | Anak sangat fokus menonton video | 5 | | |
| | | | Anak fokus menonton video | 4 | | |
| | | | Anak cukup fokus menonton video | 3 | | |
| | | | Anak tidak fokus menonton video | 2 | | |
| | | | Anak sangat tidak fokus menonton video | 1 | | |
| | | 6. | Anak menonton video sampai habis | 5 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 20 | 4 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 15 | 3 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 10 | 2 | | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 5 | 1 | | |
| Kualitas Materi | | Pengetahuan dan Motivasi Anak | 7. | Anak dapat menyebutkan 3 bahan makanan dalam tayangan video | 5 | |
| | | | | Anak dapat menyebutkan 2 bahan makanan dalam tayangan video | 4 | |
| | | | | Anak dapat menyebutkan 1 bahan makanan dalam tayangan video | 3 | |
| | | | | Anak kurang dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 2 | |
| | | | | Anak tidak dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 1 | |
| | 8. | | Anak sangat memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 5 | | |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | Anak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 4 | |
| | | Anak cukup memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 3 | |
| | | Anak tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 2 | |
| | | Anak sangat tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 1 | |

Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen Observasi Kelompok Besar/Lapngan (*Field Test*)

Nama :

Hari , Tanggal :

Kelas :

Observer :

| Aspek | Indikator | No. | Aspek Penilaian | Skor | Nilai |
|----------------|----------------|-----|---|------|-------|
| Kualitas Media | Keaktifan Anak | 1. | Anak sangat mendengarkan dengan baik, ketika guru menjelaskan petunjuk penggunaan video | 5 | |
| | | | Anak mendengarkan dengan baik, ketika guru menjelaskan petunjuk penggunaan video | 4 | |
| | | | Anak cukup mendengarkan dengan dengan baik, ketika guru menjelaskan penggunaan video | 3 | |
| | | | Anak tidak mendengarkan dengan baik, ketika guru menjelaskan penggunaan video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak mendengarkan dengan baik, ketika guru menjelaskan penggunaan video | 1 | |
| | | 2. | Anak sangat antusias dan merasa senang menonton video | 5 | |
| | | | Anak antusias dan merasa senang menonton video | 4 | |
| | | | Anak cukup antusias dan merasa senang menonton video | 3 | |
| | | | Anak tidak antusias dan merasa senang menonton video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak antusias dan merasa senang menonton | 1 | |
| | | 3. | Anak sangat merespon tayangan video dengan baik | 5 | |
| | | | Anak merespon tayangan video dengan baik | 4 | |
| | | | Anak cukup merespon tanyangan video dengan baik | 3 | |

| | | | | | |
|-----------------|-------------------------------|----|---|---|--|
| | | | Anak tidak merespon tayangan video dengan baik | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak merespon tayangan video dengan baik | 1 | |
| | Ketertarikan Anak | 4. | Anak sangat menyukai tokoh panda pada video | 5 | |
| | | | Anak menyukai tokoh panda pada video | 4 | |
| | | | Anak cukup menyukai tokoh panda pada video | 3 | |
| | | | Anak tidak menyukai tokoh panda pada video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak menyukai tokoh panda pada video | 1 | |
| | | 5. | Anak sangat fokus menonton video | 5 | |
| | | | Anak fokus menonton video | 4 | |
| | | | Anak cukup fokus menonton video | 3 | |
| | | | Anak tidak fokus menonton video | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak fokus menonton video | 1 | |
| | | 6. | Anak menonton video sampai habis | 5 | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 20 | 4 | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 15 | 3 | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 10 | 2 | |
| | | | Anak hanya menonton video sampai menit ke 5 | 1 | |
| Kualitas Materi | Pengetahuan dan Motivasi Anak | 7. | Anak dapat menyebutkan 3 bahan makanan dalam tayangan video | 5 | |
| | | | Anak dapat menyebutkan 2 bahan makanan dalam tayangan video | 4 | |
| | | | Anak dapat menyebutkan 1 bahan makanan dalam tayangan video | 3 | |
| | | | Anak kurang dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 2 | |
| | | | Anak tidak dapat menyebutkan bahan makanan dalam video | 1 | |

| | | | | | |
|--|--|----|--|---|--|
| | | 8. | Anak sangat memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 5 | |
| | | | Anak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 4 | |
| | | | Anak cukup memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 3 | |
| | | | Anak tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 2 | |
| | | | Anak sangat tidak memiliki keinginan untuk membuat makanan sehat | 1 | |

Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN 9

INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA AHLI MEDIA

(Untuk Ahli Media)

Nama : *Cecep Kusandi, M.Pd*

Tanggal : *11 Juli 2017*

Instansi : *Teknik Pendidikan Universitas*

Pengantar : *Negeri Jakarta*

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari tidak jelas sampai dengan sangat jelas dengan angka sebagai berikut.

Skala Penilaian

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

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

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

| 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 narrator | | | | | ✓ |
| 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 | | | ✓ | | |
| 6. | Kemanfaatan | Memberikan fokus perhatian | | | | | ✓ |
| | | Mempermudah guru/siswa | | | | | ✓ |

A. Kesimpulan

Sudah bagus, silahkan digunakan dalam
 penelitian. Jika mencakup waktu
 mohon di perbaiki penggunaan jenis
 font, ukuran font, little save area
 dan action save area

B. Saran

Parobati sesuai masukan awal

Jakarta, 18-7-2017

(Cecep Fustandi)

LAMPIRAN 10

INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA AHLI MATERI

(Untuk Ahli Media)

Nama : Ari Istiyani

Tanggal : 12 Juli 2017

Instansi : Pendidikan Juku Bayu

Pengantar :

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari tidak jelas sampai dengan sangat jelas dengan angka sebagai berikut.

Skala Penilaian

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

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

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

| No. | Kategori Aspek yang Dinilai | Tingkat Penilaian | | | | |
|-----|--|-------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia | | | | | ✓ |
| 2. | Kesesuaian dengan karakteristik sasaran | | | | ✓ | |
| 3. | Konsistensi isi kegiatan | | | | ✓ | |
| 4. | Kejelasan uraian/penjelasan materi | | | ✓ | | |
| 5. | Kesesuaian contoh dengan uraian | | | ✓ | | |
| 6. | Kejelasan contoh | | | ✓ | | |
| 7. | Sistematika penyajian | | | | ✓ | |
| 8. | Efektifitas | | | ✓ | | |
| 9. | Kualitas interaksi pembelajaran | | | ✓ | | |
| 10. | Pemberian motivasi | | | ✓ | | |
| 11. | Kejelasan umpan balik/respon | | | ✓ | | |
| 12. | Penggunaan bahasa | | | | ✓ | |
| 13. | Pembabakan/urutan/sekuensial | | | | ✓ | |

A. Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Saran

- Hitung kalori
- variasi bahan pangan diperbanyak } sesuai dengan
- selingan buah ditambah } piramida makanan

Jakarta, / /

(E)

RENGANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN MINGGUAN
(RPPM)
KELOMPOK B
SEMESTER 1 & 2
KURIKULUM NASIONAL
TK/PAUD TH 2013

RENCANA PELAKSANAAN PENBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

SEMESTER I (Minggu Ke-8)

TEMA / SUB TEMA:Kebudayaan / Makanan dan Minuman

| SENIN | SELASA | RABU |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Baris Salam Doa (1.1-1.2) • Fisik : kenan bebek (3.3-4.3) • Bhs : Berulang2 tentang Makmin (3.10-4.10) • Kog : Menghitung Gambar Tekor (3.6-4.6) • Mot : Menempel Gambar Gelas (3.15-4.15) • Seni : Menyanyi Aku Teko yang Kesih (3.7-4.7) • Soskdm : Tanggung Jawab terhadap rugin (2.10) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Baris salam doa (1.1-1.2) • Fisik : merangkak dengan matrik (3.3-4.3) • Bhs : Tanya jawab tentang minuman (3.10-4.10) • Kog : Puzzle gambar teko (3.6-4.6) • Mot : Meramasi gambar teko - Cangkir (3.15-4.15) • Seni : Menghias teko dng korek api (3.7-4.7) • Soskdm : Kerja Kelompok (2.10) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Berhenti, Salam, Doa (1.1-1.2) • Fisik : Lari lari (3.3-4.3) • Bhs : Menulis angka (3.15-4.15) • Kog : Penjumlahan dengan angka (3.6-4.6) • Mot : Melipat Buat Gelas (3.7-4.7) • Seni : Menyablon (3.15-4.15) • Soskdm : Ariti Periksa Gigi (2.7) |
| KAMIS | JUM'AT | SABTU |
| <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Baris Salam Doa (1.1-1.2) • Fisik : Berjalan-jalan (3.3-4.3) • Bhs : Menulis serent gambar (3.10-4.10) • Kog : Pengulangan dengan Gambar (3.6-4.6) • Mot : Melipat dengan rintang (3.3-4.3) • Seni : Mensook, merobok, menempel (3.7-4.7) • Soskdm : Berkenalan dengan kelas lain (2.8) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Baris Salam Doa (1.1-1.2) • Fisik : Lompat galah (3.3-4.3) • Bhs : M menulis gambar makanan (3.3-4.3) • Kog : Mengelompokkan Gambar (3.6-4.6) • Mot : Praktek Hasil (3.3-4.3) • Seni : Menyanyi Lagu Kangerman (3.7-4.7) • Soskdm : Berjalan-salaman (2.10) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Baris- Salam Doa (1.1-1.2) • Bhs : Membaca Sajak (3.10-4.10) • Kog : Mengisi Konsep Huruf (3.6-4.6) • Mot : Melipat Cangkir dengan Kertas (3.15-4.15) • Seni : Menyanyi Lagu Anak (3.7-4.6) • Soskdm : Ariti Baris dan bermahin (2.7) |

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

SEMESTER I (Minggu Ke-9)

TEMA / SUB TEMA:Kebudayaan / Makanan dan Minuman

| SENIN | SELASA | RABU |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Butis Salam Doa (1.1-1.2) Fisik : Bergesek terbang seperti burung (3.3-4.3) Bhs : Bercakap2 tng Makanan dan Minuman (4.10) Kog : Mewarnai pbr 4 sehat 5 sempurna (3.15-4.15) Mot : Menggantung gamb tempat nasi (3.15-4.15) Seni : Menyanyi 4 sehat 5 sempurna (3.7-4.7) Sosikem: Menyanyi Bersama (2.10) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Butis,salam,doa (1.1-1.2) Fisik : Berjalanlungrn (3.3-4.3) Bhs : Sajak 4 Sehat 5 Sempurna (3.10-4.10) Mot : Menulis rapih (3.15-4.15) Kog : Menghitung 1-10 (3.6-4.6) Seni : Menyanyi lagi nama rasa (3.7-3.7) Sosikem: Saling Bantu (2.10) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Berbaris, Salam, Doa (1.1-1.2) Fisik : Lempar Bola (3.3-4.3) Bhs : Menyebut Kata (Air Mancur)(3.10-4.10) Kog : Lamb blgnr dgn gambar (3.3-4.3) Mot : Menulis kata Minum Air (3.15-4.15) Sosikem : Bermain karet gelang (2.10) |
| KAMIS | JUM'AT | SABTU |
| <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Butis Salam Doa (3.1-4.1) Fisik : Lari Ambil Bola (3.3-4.3) Bhs : Mendengar cerita (3.10-4.10) Kog : Meraba kasar dan halus (3.5-4.5) Seni : Menyanyi Hujan Rintik (3.6-4.6) Mot : Mewarnai Gambar Air (3.15-4.15) Sosikem: Mandiri (2.5) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Butis Salam Doa (3.1-4.1) Fisik : Sepak Bola (3.3-4.3) Bhs : Menyebut Nama Tempat Hadah (3.10-4.10) Kog : Eksplorasi Air Tumpah (Sains) (3.5-4.5) Mot : Meniru Bentuk Gelek(3.3-4.3) Seni : Menyanyi Tiik 3x Bunyi Hujan(3.7-4.7) Sosikem: Membantu Teman(2.9) | <ul style="list-style-type: none"> • Nam : Butis- Salam Doa(3.1-4.1) Fisik : Lari Estafet Tongkat(3.3-4.3) Bhs : Bercerita Tentang Air Minum(3.10-4.10) Kog : Konsep Gambar dengan Gambar Canggih(3.7-4.7) Mot : Menganyam (3.15-4.15) Seni : Mewarnai Gambar Teko(3.3-4.3) Sosikem: Berbagi Makanan (2.9) |

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN HARIAN**

TK AMANAH



**KELOMPOK B (5 - 6 TAHUN)
SEMESTER 1**

**KURIKULUM NASIONAL TK/PAUD
TAHUN 2013**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK : B(USIA 5 – 6 Tahun)
 SEMESTER/MINGGU : I (GANJIL) / 8
 HARI/TANGGAL : SABTU
 TEMA / SUB TEMA : KEBUTUHANKU (Makanan dan Minuman)

Kompetensi Dasar (KD)

1.1-1.12-2.1-2.2-3.1-4.1-3.3-4.3-3.6-4.6-3.10-4.10-3.15-4.15

MATERI KEGIATAN :

- Menyanyi Lagu anak-anak
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Mengamati guru memberi contoh kegiatan
- Berdiskusi tentang kegiatan yang mau dilakukan bermain
- Membaca sajak sederhana
- Mengisi konsep huruf
- Melipat gambar cangkir dengan kertas
- Antri berbaris saat cuci tangan(Sopan santun)
- Berdiskusi tata tertib dalam kegiatan
- Menggunakan kata tolong ,maaf ,dan terimakasih
- Mengenalkan setiap kegiatan dan aturan yang akan dilakukakn bermain

KEGIATAN MAIN :

- Mengisi konsep huruf
- Melipat gambar cangkir
- Membaca sajak
- Membudayakan disiplin

ALAT DAN BAHAN :

- Kertas lipat, Lem dan Gambar
- Alas yang mau di pakai

PROSES KEGIATAN

A.KEGIATAN PEMBUKAAN :

- Menyanyi lagu anak-anak
- Berdoa sebelum mulai kegiatan
- Mengamati kegiatan yang dicontohkan guru
- Berdiskusi kegiatan yang akan dilakukan bermain
- Menggunakan kata tolong ,maaf dan terimakasih
- Mengenalkan setiap kegiatan yang akan dimainkan

B.KEGIATAN BERMAIN :

- Mengisi konsep huruf
- Melipat gambar cangkir
- Membaca sajak
- Membudayakan disiplin

Recalling (Mengingat):

- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

C.KEGIATAN PENUTUP:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan
- Cerita pendek tentang pesan-pesan
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan
- Informasi kegiatan esok hari
- Berdoa sesudah kegiatan selesai
- Menyanyi , salam ,Pulang

D.KEGIATAN PENILAIAN:

- Sikap
- Pengetahuan dan Keterampilan

Mengetahui

Ka.....

.....
 Guru Kelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK : B (USIA 5 – 6 Tahun)
 SEMESTER/MINGGU : I (GANJIL) / 9
 HARI/TANGGAL : SENIN
 TEMA / SUB TEMA : KEBUTUHANKU (Makanan dan Minuman)

Kompetensi Dasar (KD)

1.1-1.2-2.1-2.2-3.1-4.1-3.3-4.3-3.6-4.6-3.10-4.10-3.15-4.15

MATERI KEGIATAN :

- Menyanyi lagu anak-anak
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Mengamati makanan 4 sehat 5 sempurna
- Bergerak seperti burung terbang
- Bercakap-cakap tentang Makanan yang sehat dan bersih
- Mewarnai gambar 4 sehat 5 sempurna
- Menggunting gambar Nasi di tempatnya
- Menyanyi 4 sehat 5 sempurna

KEGIATAN BERMAIN :

- Menyanyi lagu 4 sehat 5 sempurna
- Menggunting gambar Nasi
- Mengamati makanan
- Tanya jawab tentang makanan

ALAT DAN BAHAN :

- Gambar 4 sehat 5 sempurna
- Lem
- Alasehat 5 sempurna
- Gunting
- Pola gambar

PROSES KEGIATAN

A.KEGIATAN PEMBUKAAN :

- Menyanyi lagu anak-anak
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan
- Mengamati contoh kegiatan yang di kerjakan
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang dipakai dalam bermain

B.KEGIATAN INTI :

- Menyanyi lagu 4 sehat 5 sempurna
- Menggunting gambar Nasi
- Mengamati makanan
- Tanya jawab tentang makanan

Recalling (Mengingat):

- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

C.KEGIATAN PENUTUP:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan
- Cerita pendek tentang pesan-pesan
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan
- Informasi kegiatan esok hari
- Berdoa sesudah kegiatan selesai
- Menyanyi , salam ,Pulang

D.KEGIATAN PENILAIAN:

- Sikap
- Pengetahuan dan Keterampilan

Mengetahui
 Ka.....

.....
 Guru Kelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK : B(USIA 5 – 6 Tahun)
 SEMESTER/MINGGU : I (GANJIL) / 9
 HARI/TANGGAL : SELASA
 TEMA / SUB TEMA : KEBUTUHANKU (Makanan dan Minuman)

Kompetensi Dasar (KD)

1.1-1.12-2.1-2.2-3.1-4.1-3.3-4.3-3.6-4.6-3.10-4.10-3.15-4.15

MATERI KEGIATAN :

- Menyanyi lagu anak-anak
- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Bergelantungan di tangga berganda
- Membaca Sajak 4 sehat 5 sempurna
- Konsep hitung 1-10 dengan gambar dan jari
- Kerja bersama saling pinjam alat tulis

KEGIATAN BERMAIN :

- Membaca Sajak 4 sehat 5 sempurna
- Konsep 1- 10 dengan gambar dan jari
- Saling kerja sama bantu dengan teman
- Bergelantungan di tangga

ALAT DAN BAHAN :

- Gambar
- Lembar tugas

PROSES KEGIATAN

A.KEGIATAN PEMBUKAAN :

- Menyanyi lagu 4 sehat 5 sempurna
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Penjelasan kegiatan yang akan dilakukan
- Mengamati benda / permainan yang dijelaskan guru
- Menggunakan kata tolong , maaf dan terimakasih setiap saat kesempatan yang tepat
- Mengenalkan setiap kegiatan yang akan dilakukan

B.KEGIATAN INTI :

- Membaca Sajak 4 sehat 5 sempurna
- Konsep 1- 10 dengan gambar dan jari
- Saling kerja sama bantu dengan teman
- Bergelantungan di tangga

Recalling (Mengingat):

- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

C.KEGIATAN PENUTUP :

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan
- Cerita pendek tentang pesan-pesan
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan.
- Informasi kegiatan esok hari
- Berdoa sesudah kegiatan selesai
- Menyanyi , salam ,Pulang

D.KEGIATAN PENILAIAN:

- Sikap
- Pengetahuan dan Keterampilan

Mengetahui
 Ka.....

.....
 Guru Kelas

LAMPIRAN 13

1. Uji coba ahli media



2. Uji coba ahli materi



3. Uji coba perorangan



4. Uji coba kelompok kecil



5. Uji coba kelompok besar



INDAH NAWATI

**Jl. Utama Selatan III No. 3 Rt.002/03, Cengkareng,
Jakarta Barat**

Culinary Skills :

Basic of Bread and Cake
Basic of Archipelago Cuisine
Basic of Asian Cuisine
Basic of Continental Cuisine



Experience

Terrace Mart – Waitress & Marketing
Beranda Caffe & Resto – Bartender, Cook Helper
Event Fiesta – Chef (February-Juli)

Education

2002-2007 SDN 03 Parung Panjang Bogor
2007-2010 SMP Negeri 1 Parung Panjang
2010-2013 SMA Negeri 33 Jakarta
2013-2017 Universitas Negeri Jakarta

TRAINING/SEMINAR/COURSE

English Course at LIA Jakarta (2012)
Table Manner at Lumire Hotel (2014)
Table Manner at Oasis Restaurant (2015)

ORGANIZATIONAL EXPERIENCE

2011-2012 Theater Airo Secretary of SMAN 33 Jakarta



08111290420



@inawatii



nawatiindah@gmail.com

Place of Birth

Tangerang, 20 April 1995

Gender

Female

Religion

Islam