

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KLIP
PEMBUATAN *MOCK UP* ES KRIM DALAM MATA KULIAH
SENI KULINER**



**CHOIRUNNISA
5515131743**

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KLIP
PEMBUATAN *MOCK UP* ES KRIM DALAM MATA KULIAH SENI
KULINER**

CHOIRUNNISA

Pembimbing: Cucu Cahyana dan Rina Febriana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kualitas media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim dalam mata kuliah Seni Kuliner. Penelitian ini dilakukan di gedung H lantai 2 Program Studi Tata Boga, Universitas Negeri Jakarta pada bulan Juli 2017. Penelitian ini menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model penelitian *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation(ADDIE)*. Pada penelitian ini media pembelajaran di uji kualitas oleh ahli media yang ahli dibidang media pembelajaran, ahli materi dosen yang ahli dibidang materi Seni Kuliner dan Mahasiswa Tata Boga yang sedang mempelajari mata kuliah Seni Kuliner dengan melalui tiga proses tahapan yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan atau kelompok besar. Berdasarkan kelayakan penilaian terhadap media pembelajaran video klip maka diperoleh nilai dari hasil penilaian oleh ahli media maka media pembelajaran video klip *mock up* es krim ini dinilai layak dengan nilai 4,1, dari hasil penelitian oleh ahli materi maka media pembelajaran video klip *mock up* es krim ini dinilai layak dengan nilai 4. Sehingga media pembelajaran video klip siap digunakan dalam pembelajaran *mock up* es krim pada mata kuliah Seni Kuliner.

Kata kunci : Pengembangan, Video Klip, *Mock Up* Es Krim, Kualitas Media.

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA VIDEO CLIPS MAKING MOCK UP ICE CREAM IN CULINARY ART STUDIES

CHOIRUNNISA

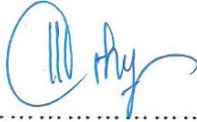
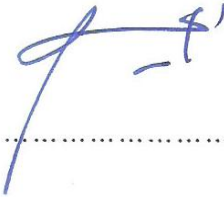
Pembimbing: Cucu Cahyana dan Rina Febriana

ABSTRACT





This research aims to develop and know the quality of learning media video clip in process to make mock up ice cream in Culinary Art subject. This research was conducted in H Building floor 2 Course Food and nutrition, State University of Jakarta district July 2017. This research used research methods of research and development (*R&D*) with the research model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (*ADDIE*). In this research learning media have been quality tested by media learning expert, Art Culinary lecture expert and Food science student who learning Art Culinary study through three phase process is one to one, small group tested, field evaluation. Based on the feasibility assessment scale scoring to video clip learning media expert which grade 4,1 and then mock up ice cream video clip is suitable with score 4. So video clip learning media is ready to use in mock up ice cream learning at Art Culinary subject.

Keywords: Development, Video Clip, Mock Up Ice Cream, Quality Media.

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Cucu Cahyana, S.Pd, M.Sc (Dosen Pembimbing Materi)		14 Agustus 2017
Dr. Rina Febriana, M.Pd (Dosen Pembimbing Metodologi)		15 Agustus 2017

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Rusilanti, M.Si (Ketua Penguji)	 	22 / 08 / 2017
Dra. I Gusti Ayu Ngurah, MM (Anggota Penguji)		22 Agustus 2017
Annis Kandriasari, M.Pd (Anggota Penguji)		18 Agustus 2017

Tanggal lulus: 10 Agustus 2017

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan 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. Penelitian 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 hasil karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 22 Juli 2017

Yang membuat pernyataan



Choirunnisa

5515131743

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya atas terselesaikannya skripsi ini dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan *Mock Up* Es Krim dalam Mata Kuliah Seni Kuliner**”. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Selain itu juga merupakan pelatihan menuangkan pikiran ke dalam bentuk tulisan dari hasil jerih payah penulis selama belajar.

Keterbatasan serta kemampuan penulis, menyebabkan penulis sering mendapatkan kesulitan. Namun, berkat bantuan dari beberapa pihak sehingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini dengan keikhlasan dan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Rusilanti, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga.
2. Dr. Ir. Mahdiyah, M.Kes selaku Penasihat Akademik Pendidikan Tata Boga angkatan 2013.
3. Cucu Cahyana, S.Pd, M.Sc dan Dr. Rina Febriana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu dan Bapak Dosen Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan berbagai ilmu selama perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.
5. Staff Tata Usaha dan laboran Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Jakarta.

Keluarga, terutama orang tua saya yang tercinta untuk bapak Said dan mama saya Fasicha yang tiada henti memberikan dukungan baik moril maupun materil, doa, perhatian, dan pengertiannya. Teman yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam kelancaran skripsi ini, yaitu Ilham Irwan Danu, Bella, Ita, Desi dan Adi serta Bars dan Komunitas Nangka, semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti sangat menyadari dalam penulisan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu peneliti berharap skripsi ini setidaknya dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 01 April 2017

Choirunnisa
5515131743

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIK DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
2.1 Konsep Pengembangan Produk	7
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan	9
2.3 Kerangka Teoritik	11
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	13
2.4 Media Video Klip	15
2.4.1 Pengertian Video Klip	15
2.4.2 Kelebihan Media Video Klip	15
2.4.3 Kriteria Penilaian Media Video Klip	16
2.4.4 Pokok Bahasan <i>Mock Up</i> Es Krim	17
2.5 Rancangan Produk Video Klip	24
2.6 Model Pengembangan Media	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2 Metode Pengembangan Produk	32
3.2.1 Tujuan Pengembangan Produk	32
3.2.2 Metode Pengembangan Produk	32
3.2.3 Sasaran Produk	33
3.2.4 Instrumen	33
3.3 Prosedur Pengembangan	36
3.3.1 Tahap Desain Produk	36

3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.5 Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan Produk	41
4.1.1 Keadaan Lokasi Penelitian	41
4.1.2 Tahap Pengembangan	41
4.2 Kelayakan Produk	58
4.3 Pembahasan	59
4.3.1 Faktor Pendukung	59
4.3.2 Faktor Penghambat	59
4.3.3 Kekuatan Media Pembelajaran Video Klip	60
4.3.4 Kelebihan Media Pembelajaran Video Klip	60
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Implikasi	61
5.3 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman	
Tabel 2.1	Bahan, <i>Garnish</i> dan Alat	22
Tabel 2.2	Perbedaan Evaluasi Formatif dan Sumatif	30
Tabel 3.1	Skala Penilaian	33
Tabel 3.2	Aspek Dinilai Ahli Media	34
Tabel 3.3	Aspek Dinilai Ahli Materi	35
Tabel 3.4	Aspek Dinilai Uji Coba <i>One to one</i> (Perseorangan), <i>Small group</i> (Terbatas) dan <i>Field evaluation</i> (Lapangan)	35
Tabel 3.5	Klasifikasi Penilaian	40
Tabel 4.1	Hasil Revisi Garis-garis Besar Isi Media (GBIM)	43
Tabel 4.2	Hasil Revisi Jabaran Materi (JM)	44
Tabel 4.3	Hasil Revisi <i>Story Board</i>	44
Tabel 4.4	Hasil Evaluasi Dosen Ahli Media	49
Tabel 4.5	Klasifikasi Penilaian Ahli Media	50
Tabel 4.6	Komentar Hasil Evaluasi Ahli Media	50
Tabel 4.7	Hasil Evaluasi Dosen Ahli Materi	51
Tabel 4.8	Klasifikasi Penilaian Ahli Materi	51
Tabel 4.9	Komentar Hasil Evaluasi Ahli Materi	52
Tabel 4.10	Hasil Uji Coba Perseorangan atau <i>One to one</i>	53
Tabel 4.11	Klasifikasi Uji Coba Perseorangan atau <i>One to one</i>	54
Tabel 4.12	Komentar Hasil Uji Coba Perseorangan atau <i>One to one</i>	54
Tabel 4.13	Hasil Uji Coba Terbatas atau <i>Small Group</i>	56
Tabel 4.14	Klasifikasi Uji Coba Terbatas atau <i>Small Group</i>	57

Tabel 4.15	Komentar Hasil Uji Coba Terbatas atau <i>Small Group</i>	57
Tabel 4.16	Hasil Uji Coba Lapangan atau <i>Field Evaluation</i>	58
Tabel 4.17	Klasifikasi Uji Lapangan atau <i>Field Evaluation</i>	59
Tabel 4.18	Hasil Uji Coba Lapangan atau <i>Field Evaluation</i>	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 2.1	Konsep Pengembangan Produk Arif Sadiman	8
Gambar 2.2	Kerucut Pengalaman Dale	9
Gambar 2.3	Contoh <i>Mock Up</i> Es Krim <i>Scoop</i>	18
Gambar 2.4	Contoh <i>Mock Up</i> Es Krim <i>Cup</i>	19
Gambar 2.5	Contoh <i>Mock Up</i> Es Krim <i>Cone</i>	20
Gambar 2.6	Contoh <i>Mock Up</i> Es Krim Stik	21
Gambar 2.7	Contoh <i>Mock Up</i> Es Krim <i>Sandwich</i>	22
Gambar 2.8	Bagan Alir Produk Pembuatan <i>Mock Up</i> Es Krim	23
Gambar 2.9	Gambar Rancangan Produk	24
Gambar 2.10	Tahapan Model ADDIE	28

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Rencana Kegiatan Pembelajaran (RKP)	64
Lampiran 2	Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM)	66
Lampiran 3	Jabaran Materi (JM)	70
Lampiran 4	<i>Story Board</i>	89
Lampiran 5	Instrument Penilaian Uji Coba Ahli Media	114
Lampiran 6	Instrument Penilaian Uji Coba Ahli Materi	118
Lampiran 7	Instrument Penilaian Uji Coba Perseorangan	121
Lampiran 8	Instrument Penilaian Uji Coba Terbatas	124
Lampiran 9	Instrument Penilaian Uji Coba Lapangan	127
Lampiran 10	Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media	130
Lampiran 11	Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi	131
Lampiran 12	Bukti Validasi Asli Dosen Ahli Media	132
Lampiran 13	Bukti Validasi Asli Dosen Ahli Materi	136

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seni Kuliner merupakan salah satu mata kuliah wajib yang terdapat di Program Studi Tata Boga. Mata kuliah ini mempelajari tentang keterampilan dan seni dibidang pengolahan dan penyajian makanan. Mata kuliah ini memerlukan kreatifitas dan imajinasi yang tinggi dari mahasiswanya untuk dapat menghasilkan produk dengan penyajian yang baik.

Dalam mata kuliah Seni Kuliner, dipelajari beberapa materi seperti mengukir buah dan sayur, demo masak, *food sylist*, dan membuat *mock up* produk. *Mock up* produk adalah tiruan makanan yang mirip dengan produk aslinya. Produk makanan tersebut dibuat tiruan karena biasanya produk asli yang dibuat tidak tahan dengan suhu ruang atau rusak saat proses pengolahan.

Mock up produk biasanya digunakan untuk kebutuhan proses pembuatan iklan, kartu menu restoran, buku, majalah dan lain-lain. Dengan adanya *mock up* ini, produk yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diinginkan serta membuat produk lebih tahan lama dengan tampilan yang sama meskipun proses pembuatan iklan, kartu menu restoran, dan buku tersebut memakan waktu yang cukup lama. Contoh jenis *mock up* produk ini adalah *mock up* ayam panggang, *mock up nugget*, *mock up* roti dan *mock up* es krim.

Mock up es krim adalah tiruan produk yang menyerupai bentuk dan karakteristik es krim yang sesungguhnya. Awal mulai bahan dasar pembuatan *mock up* es krim adalah menggunakan *mashed potatoes*, kelemahan menggunakan *mashed potatoes* adalah karena teksturnya sulit dibentuk dan tidak dapat

menyerap pewarna makanan dengan baik selain itu juga kurang menyerupai karakteristik es krim yang asli. Saat ini bahan dasar pembuatan *mock up* es krim adalah menggunakan mentega putih, hal ini dikarenakan mentega putih mudah dibentuk, menyerap pewarna makanan dengan baik dan lebih menyerupai karakteristik es krim pada umumnya. Teknik membuat adonan *mock up* tersebut adalah dengan cara mencampur gula halus yang dicampur dengan mentega putih dan diuleni dengan tangan hingga menghasilkan adonan yang padat tetapi tetap halus.

Mock up es krim dibagi menjadi lima jenis yaitu, *mock up* es krim *scoop*, *mock up* es krim *cup*, *mock up* es krim *cone*, *mock up* es krim stik dan *mock up* es krim *sandwich*. *Mock up* es krim *scoop* adalah tiruan es krim yang discoop menggunakan alat *scoop* es krim yang menyerupai karakteristik es krim *scoop* yang sesungguhnya. *Mock up* es krim *cup* adalah tiruan es krim yang disajikan menggunakan *cup* kecil sehingga menyerupai karakteristik es krim *cup* yang sesungguhnya. *Mock up* es krim *cone* adalah tiruan es krim yang disajikan menggunakan *wafer cone* yang diberi beraneka macam saus, seperti cokelat, stroberi, *vanilla* serta cincangan kacang sehingga menyerupai karakteristik es krim *cone* yang sesungguhnya. *Mock up* es krim stik adalah tiruan es krim yang disajikan dengan menggunakan stik kayu es krim sehingga menyerupai karakteristik es krim stik yang sesungguhnya. Sedangkan *mock up* es krim *sandwich* adalah tiruan es krim yang dilapisi biskuit di atas dan di bawah es krim sehingga menyerupai karakteristik es krim *sandwich* yang sesungguhnya. Saat ini, *mock up* es krim dapat lebih menyerupai karakteristik yang sesungguhnya apabila diberi efek dingin dan basah yang didapat dengan menggunakan *glycerin*,

sedangkan untuk mendapatkan efek meleleh dapat menggunakan *whipped cream* yang telah dicairkan dengan air, dan diberi pewarna makanan sesuai dengan jenis es krim yang dibuat.

Dalam pembuatan *mock up* es krim diperlukan ketelitian dan nilai seni. Oleh karena itu perlu proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selama ini proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Seni Kuliner di Program Studi Tata Boga diberikan waktu 1 jam pelajaran untuk teori dan 4 jam pelajaran untuk praktikum. Media pembelajaran yang digunakan berbentuk *power point* durasi waktu tatap muka teori dengan materi yang harus disampaikan tidak sesuai sehingga pada saat praktikum banyak mahasiswa yang kurang memahami apa yang harus dikerjakan. Apabila dilihat dari nilai hasil praktikum *mock up* es krim pada semester 104 dan 105 menunjukkan rentang nilai dari 78-86 yaitu berkisar dari nilai B+ hingga A. Secara rata-rata nilai pada kedua semester tersebut adalah diangka 81 yang rentang nilai A- batas terendah. Untuk lebih meningkatkan hasil pembelajaran materi *mock up* es krim maka perlu dicari media pembelajaran yang lebih tepat untuk materi tersebut.

Media pembelajaran saat ini sudah berkembang seiring berkembangnya teknologi di era modernisasi. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013) media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Susilana dan Riyana (2009) menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya meliputi enam kelompok media penyaji, yaitu kelompok kesatu terdiri dari grafis, bahan cetak dan gambar diam, kelompok kedua terdiri dari media proyeksi diam, kelompok ketiga terdiri dari media audio, kelompok keempat terdiri dari media televisi, kelompok kelima terdiri dari multi

media dan kelompok keenam terdiri dari media gambar hidup atau film. Media yang baik adalah bersifat kontekstual sesuai dengan realitas kebutuhan belajar yang dihadapi siswa. Karena waktu yang diberikan terbatas maka diperlukannya media pembelajaran alternatif selain media *power point* yaitu media pembelajaran berupa video klip.

Video klip adalah salah satu media penyampaian informasi yang sangat ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penontonnya, dengan penggabungan elemen penglihatan, audio dan gerakan, serta rancangan produksi yang baik dapat menciptakan sebuah video klip dengan kesan yang menarik pada penontonnya dalam Khusnia (2013). Selain itu video klip memiliki durasi yang singkat, padat dan dapat diulangi kapan saja ketika ada materi yang kurang dipahami.

Dengan pertimbangan, media video klip mampu memberikan rangsangan pada otak kita seperti: menumbuhkan kreatifitas yang tinggi, menumbuhkan daya ingat dan dapat menarik minat mahasiswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan *Mock Up* Es Krim dalam Mata Kuliah Seni Kuliner”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apa media pembelajaran yang tepat untuk pembuatan *mock up* es krim pada mata kuliah Seni Kuliner?
2. Kenapa media pembelajaran pembuatan *mock up* es krim pada mata kuliah Seni Kuliner lebih tepat menggunakan media video klip?
3. Apa kelebihan media pembelajaran video klip dibandingkan dengan media pembelajaran *power point* pada mata kuliah Seni Kuliner?
4. Apa kekurangan media pembelajaran video klip dibandingkan dengan media pembelajaran *power point* pada mata kuliah Seni Kuliner?
5. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim dalam mata kuliah Seni Kuliner?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yakni pada “Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan *Mock Up* Es Krim dalam Mata Kuliah Seni Kuliner“. Menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini tidak sampai kepada tahap Implementasi dan Evaluasi, untuk itu diperlukannya penelitian lanjutan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Mengembangkan Media

Pembelajaran Video Klip Pembuatan *Mock Up* Es Krim Dalam Mata Kuliah Seni Kuliner?“.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim dalam mata kuliah Seni Kuliner.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Untuk peneliti seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih memantapkan penguasaan fungsi ilmu dibagian mata kuliah Seni Kuliner selama mengikuti program perkuliahan Pendidikan Tata Boga.
2. Untuk seluruh mahasiswa jurusan Tata Boga diharapkan dapat dijadikan dokumen akademik yang berguna dan dijadikan acuan sivitas akademik.
3. Bagi masyarakat hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang berguna dan penambahan wawasan baru untuk dijadikan peluang usaha di Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORITIK DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Konsep Pengembangan Produk

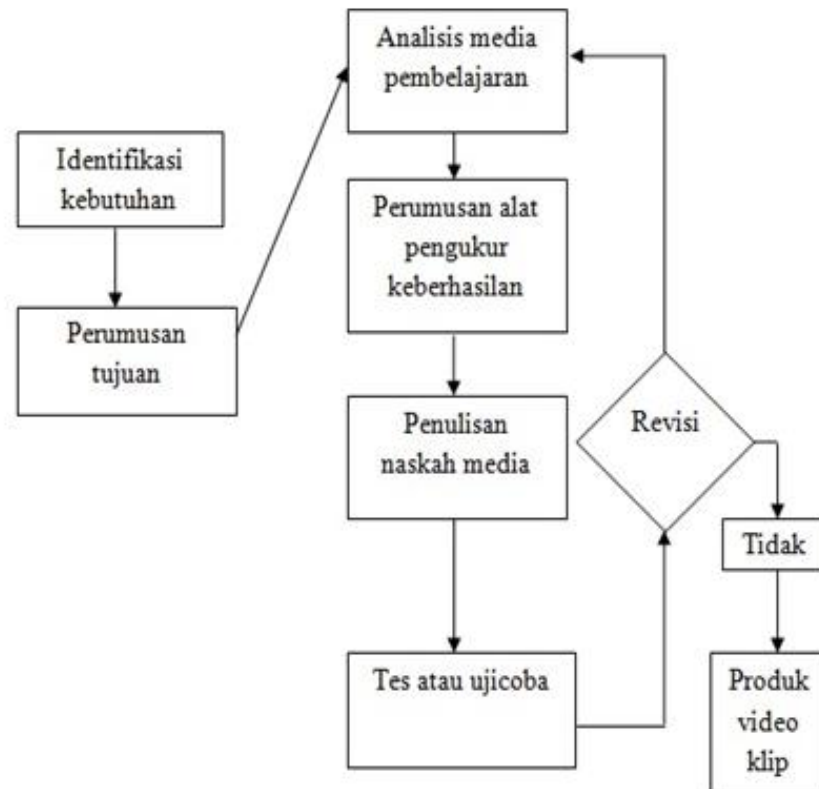
Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha mengembangkan program media pembelajaran yang memfokuskan pada perencanaan media. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk memperbaharui dan menyempurnakan media yang telah ada agar lebih sempurna sehingga memudahkan proses belajar mengajar.

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) atau sering disebut “pengembangan” adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajarandalam Made Tegeh, dkk (2014).

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan adalah mengkaji permasalahan yang akan diteliti yang membutuhkan pemecahan masalah dengan menggunakan produk tertentu. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi dengan dipertajamkan data-data penunjang. Materi dan latihan apa yang harus dilakukan dan bagaimana proses pembelajarannya.

Materi yang akan diberikan harus sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku, latar belakang siswa atau peserta didik, kemampuan berfikir siswa atau peserta didik dan sumber-sumber belajar yang terpercaya, setelah itu baru dibuat produk awal yang belum dilakukan evaluasi dan pengujian, kemudian produk tersebut diujicobakan dengan sampel terbatas dan lebih luas diruang kelas dan ditayangkan secara berulang-ulang, selama ujicoba dilaksanakan maka dilakukan pengamatan dan evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi perlu dilaksanakan

penyempurnaan produk yang telah ditayangkan. Kegiatan penyempurnaan produk ini dilakukan agar produk yang dihasilkan lebih baik dan layak untuk digunakan. Untuk menguji kemampuan produk yang telah dibuat dilakukan pengujian mutu hasil dengan menggunakan metode eksperimen.

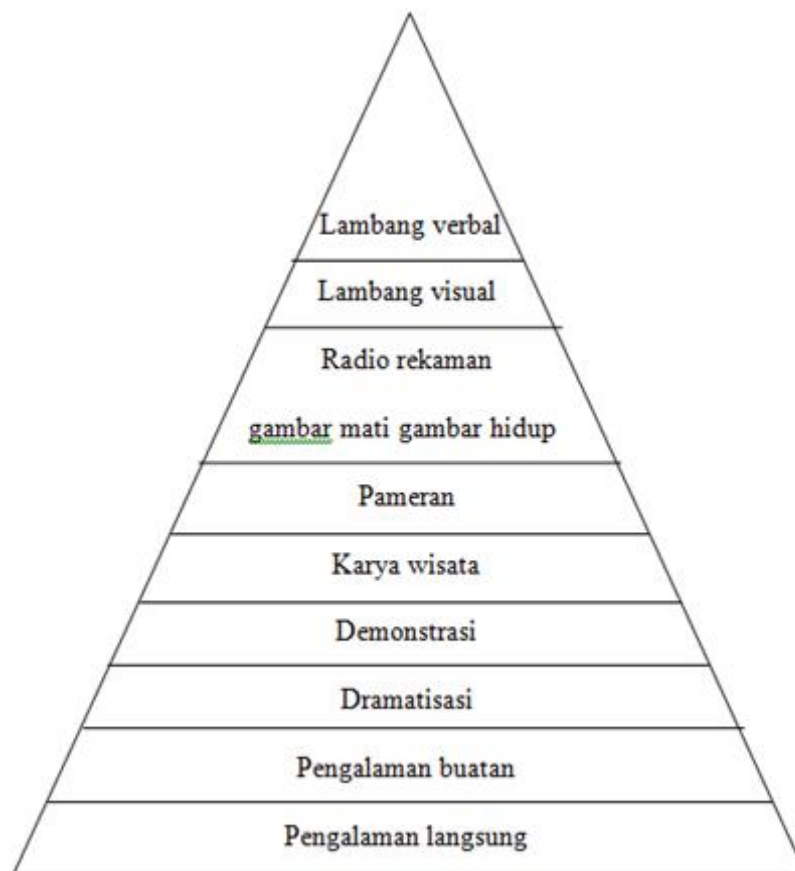


Gambar 2. 1 Konsep Pengembangan Produk Arif Sadiman

Sumber: Arif Sadiman (2010)

2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan

Dale dalam bukunya *Audiovisual Method in Teaching* (1946) dalam Abdulhak dan Darmawan (2013) berisi tentang “*Cone of Experience*” (Kerucut Pengalaman) yang terkenal dengan penyajian tingkat dan kekonkretan dalam teknik pengajaran. Konsep ini lebih memperhatikan benda atau peralatan dan hasil dari bahan pengajaran. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2. 2 Kerucut Pengalaman Dale

Sumber: Abdulhak dan Darmawan (2013)

Menurut kerucut pengalaman Dale dalam Abdulhak dan Darmawan (2013) ialah pengalaman langsung merupakan pengalaman yang mempunyai manfaat paling tinggi. Secara langsung siswa atau peserta didik mengalaminya secara langsung, sedangkan lambang verbal berada dipuncak kerucut. Setiap lembaga pembelajaran seperti Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMA atau SMK), dan Perguruan Tinggi harus mengurangi bahan ajar yang menggunakan lambang verbal saja dan mulai mengikuti tahapan pada kerucut tersebut.

Media pembelajaran sangatlah penting bagi penyalur pesan dari guru atau pendidik kepada siswa atau peserta didik. Selain itu untuk mewujudkan tercapainya target pembelajaran diperlukan sebuah inovasi pembaharuan media pembelajaran sesuai dengan jaman yang semakin *modern* agar peserta didik tidak jenuh dengan media yang digunakan oleh pengajar.

Menurut Made Tegeh, dkk (2014) penelitian dan pengembangan atau *Research and Developmen* (R&D) atau sering disebut dengan istilah “pengembangan” adalah strategi yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran, yang dimaksud dengan penelitian pengembangan adalah langkah-langkah dalam memperbaiki produk yang telah ada dan mengembangkan suatu produk terbaru.

Menurut Khusnia (2013) video klip adalah salah satu media penyampaian informasi yang sangat ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penontonnya, dengan penggabungan elemen penglihatan, audio dan gerakan.

2.3 Kerangka Teoritik

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut mendorong guru-guru untuk memanfaatkan teknologi di dalam sekolah, di kampus seiring berkembangnya jaman. Sebagai seorang guru atau pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Menurut Sadiman (1993) dalam Kustandi dan Sutjipto (2013) mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan penerima pesan. Gagne dalam Sadiman, dkk (1993) dalam Kustandi dan Sutjipto (2013) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut Arief Sadiman (1984) dalam Kustandi dan Sutjipto (2013) Hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru

harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti bahan ajar, alat peraga dan media penjas.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan pada saat proses belajar berlangsung. Menurut Arsyad (2005) dalam Rasimin, dkk (2012) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya 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 peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-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, fil, radio atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak nampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, *film*, *slide* atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang jarang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, *film*, foto, *slide* disamping secara verbal.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Seel and Richey dalam Kustandi dan Sutjipto (2013) dalam perjalanannya perkembangan media pembelajaran mengikuti arus perkembangan teknologi. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikro-*processor* yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Contoh media cetak adalah koran, majalah, buku pembelajaran, artikel dan lain-lain.

2. Media Hasil Teknologi *Audio Visual*

Teknologi *audio visual* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*. Contoh media *audio visual* VCD, DVD, Televisi, MP4, *Film*, Video dan lain-lain.

3. Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro *processor*. Contoh media yang berbasis komputer adalah program-program atau *software* yang biasanya terdapat dikomputer seperti *Microsoft Word* yang digunakan untuk mengetik dokumen, *Microsoft Excel* yang biasa digunakan untuk menghitung data, *Microsoft Power Point* yang biasa digunakan untuk presentasi dan lain-lain.

4. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* lainnya.

Berdasarkan uraian media di atas peneliti menyimpulkan bahwa sangat banyak media yang dapat menunjang proses belajar pembelajaran, mulai dari cetak, *audio visual*, teknologi komputer dan teknologi cetak dan komputer. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *audio visual* yaitu media video klip tentang pembuatan *mock up* es krim pada mata kuliah Seni Kuliner.

Media video klip ini perlu dikembangkan agar semakin sempurna dan efektif saat digunakan dalam proses belajar. Semakin baik media pembelajaran maka hasil prestasi peserta didik akan meningkat, suasana kelas kondusif dan lebih memahami sebuah pelajaran.

2.4 Media Video Klip

2.4.1 Pengertian Video Klip

Menurut Khusnia (2013) video klip adalah salah satu media penyampaian informasi yang sangat ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penontonnya, dengan penggabungan elemen penglihatan, audio dan gerakan, serta rancangan produksi yang baik dapat menciptakan sebuah video klip dengan kesan yang menarik pada penontonnya.

Media video klip ini biasa dikemas dalam bentuk VCD dan DVD. Media video klip juga dapat menarik minat mahasiswa karena dapat diputar kembali apabila materi tersebut sulit dipahami.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video klip adalah media *audiovisual* yang dapat menyampaikan sebuah pesan kepada para penontonnya dengan menggabungkan elemen penglihatan, audio dan gerakan. Penggunaan media video klip ini sangat menarik perhatian mahasiswa. Video klip juga menyajikan informasi, proses, keterampilan, menjelaskan konsep secara singkat dan dapat dilihat secara berulang-ulang.

2.4.2 Kelebihan Media Video Klip

Media video klip termasuk kedalam media jenis video dan sebagai salah satu media *audio visual*. Menurut Rasimin (2012) ada beberapa kelebihan menggunakan video sebagai media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Mengutamakan objek yang bergerak.
- 2) Bewarna, bersuara, dan didukung oleh efek suara maupun visual.
- 3) Dapat menyajikan animasi apabila perlu menyajikan suatu proses.
- 4) Mudah menyajikannya.

- 5) Tidak memerlukan ruang gelap saat penyajian.
- 6) Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli.
- 7) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang pengajar atau guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 8) Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang.
- 9) Dapat mengamati lebih dekat dengan objek yang berbahaya ataupun objek yang sedang bergerak.

Saat ini media video klip sering digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif pada hampir semua mata pelajaran dan mata kuliah. Terutama pada mata kuliah Seni Kuliner karena mata kuliah ini membutuhkan kreatifitas, pemahaman dan kesabaran terlebih untuk mahasiswa media pembelajaran video klip ini disajikan secara hidup, singkat dan jelas.

2.4.3 Kriteria Penilaian Media Video Klip

Menurut Kurniasih dan Setiawan (2013) kelayakan media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

1. Keefektifan desain layar, seperti: ukuran huruf, bentuk atau jenis huruf, warna huruf, kualitas gambar, komposisi warna tulisan terhadap warna *background*, kejelasan narasi, keefektifan gambar.
2. Umumnya media pembelajaran *audio visual* perlu memperhatikan *audio* atau suara, seperti: musik pengiring, suara narator.
3. Kemudahan pengoperasian program, seperti: program mudah dioperasikan dan sistematika penyajian.

4. Konsistensi, seperti: konsistensi kata, istilah, kalimat dan konsistensi pembabakan atau alur.
5. Navigasi, seperti: efektivitas navigasi dan fungsi navigasi sehingga memudahkan bagi pengguna media.
6. Kemanfaatan, seperti: mempermudah KBM, memberikan fokus perhatian dan mempermudah guru atau pendidik untuk mengajar.

2.4.4 Pokok Bahasan *Mock Up Es Krim*

Pokok bahasan *mock up* es krim di Universitas Negeri Jakarta diajarkan kepada mahasiswa pada semester enam (genap) dengan 3 Satuan Kredit Semester (SKS) dan waktu 145 menit pembahasan teori dan praktik. Pokok bahasan *mock upes* krim diajarkan dari mulai pengertian, jenis, bahan, alat, dan cara membuat *mock up* es krim seperti penjabaran sebagai berikut: Menurut Kaplan dalam Carafoli (1992) pengertian *mock up* es krim adalah tiruan produk yang menyerupai produk dan karakteristik es krim sesungguhnya, dan digarnish sesuai dengan rasa *mock up* es krim yang ingin dibuat. Menurut Cahyana dan Nurlaila (2013) jenis *mock up* es krim terbagi menjadi lima yaitu:

1. *Mock Up Es Krim Scoop*

Pada awalnya untuk membuat *mock up* es krim *scoop* bahan yang digunakan adalah *mashed potatoes*. Es krim tiruan dengan kentang ini mempunyai kelemahan mudah kering dan tidak dapat menyerap warna dengan baik. Selain itu karakteristik *mock up* es krim yang dihasilkan kurang menyerupai karakteristik es krim yang asli. Seiring perkembangan jaman, pembuatan adonan dasar *mock up* es krim sekarang ini menggunakan bahan gula halus yang dicampur dengan mentega putih dengan perbandingan 1:4. Cara membuat *mock up* es krim *scoop* adalah

adonan dasar *mock up* es krim diberi pewarna sesuai dengan rasa es krim yang ingin dibuat lalu discoop menggunakan alat *scoop* es krim kemudian masukan ke dalam gelas lalu *garnish* dan sajikan.

Efek meleleh pada *mock up* es krim dapat menggunakan *whipped cream* bubuk dan tambahkan air lalu dikocok hingga rata dapat juga ditambahkan pewarna sesuai dengan rasa yang diinginkan. Sedangkan untuk mendapatkan efek basah, segar dan dingin dapat menggunakan *glycerin* yaitu dengan cara mengoleskan *glycerin* menggunakan kuas searah dengan serat *mock up* es krim secara perlahan dan hati-hati, jika dalam pengolesan *glycerin* tidak sesuai searah serat *mock up* es krim atau pengolesan *glycerin* terlalu cepat maka *mock up* es krim yang dihasilkan tidak terlihat efek dingin dan segar melainkan serat *mock up* es krim hancur.

Di bawah ini contoh *mock up* es krim *scoop*, yaitu



Gambar 2. 3 Gambar Mock Up Es Krim Scoop
Sumber: Cahyana dan Nurlaila (2013)

2. *Mock Up* Es Krim *Cup*

Mock up es krim *cup* menggunakan bahan dan formula yang sama dengan *mock up* es krim *scoop*, yang membedakan hanyalah teknik pembuatannya. Untuk membuat *mock up* es krim *cup* adalah adonan dasar *mock up* es krim diberi pewarna lalu padatkan, kemudian dipotong dengan pisau atau *scraper* hingga mendapatkan serat seperti es krim dalam *cup*, kemudian dicetak dengan *cutter* atau pisau sesuai dengan diameter *cup* es krim yang digunakan. Es krim yang sudah dicetak, dimasukkan ke dalam *cup* es krim yang sudah diganjal dengan adonan lainnya atau dengan *Styrofoam*, terakhir *garnish* dan sajikan.

Apabila akan membuat es krim yang lebih dari 1 warna atau varian, adonan dibuat secara terpisah, kemudian ditempelkan, baru kemudian dipotong dan dicetak. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan pembagian warna yang berimbang dalam *cup*. Dapat ditambahkan *glycerin* jika ingin *mock up* es krim *cup* terlihat seperti efek dingin dan segar pada es krim sesungguhnya.

Di bawah ini contoh *mock up* es krim *cup*, yaitu:



Gambar 2. 4 Contoh *Mock Up* Es Krim *Cup*

Sumber: Dokumen Pribadi

3. *Mock Up* Es Krim Cone

Berbeda dengan *mock up* es krim *scoop* dan *cup*, *mock up* es krim *cone* seperti produk dari Cornello dari Walls. Cara membuat *mock up* es krim *cone* adalah menggunakan bahan dasar *mock up* es krim lalu beri pewarna, masukkan ke dalam cone lalu tambahkan *plastic icing* untuk dililitkan disekitar permukaan es krim kemudian *garnish* dan sajikan. *Plastic icing* adalah bahan pelapis kue yang berbahan dasar gula yang memiliki sifat elastis ketika dibuat. Sedangkan *garnish* yang digunakan dapat seperti selai cokelat dan selai *strawberry* dengan *topping* taburan juga dengan bahan sebenarnya seperti *chocolate chip* dan kacang cincang.

Di bawah ini contoh *mock up* es krim *cone* untuk produk Walls, yaitu:



Gambar 2. 5 Contoh *Mock Up* Es Krim Cone

Sumber: Cahyana dan Nurlaila (2013)

4. *Mock Up* Es Krim Stik

Cara membuat *mock up* es krim stik adalah dengan menggunakan agar-agar, hanya mengurangi jumlah cairan yang digunakan menjadi 1/3 bagian dari jumlah air yang biasa digunakan, kemudian untuk memperkuat warna es krim yang dibuat, perlu ditambahkan pewarna pada saat merebus adonan lalu cetak

menggunakan pencetak es krim stik, bekukan *mock up* es krim stik yang telah jadi kemudian *garnish* dan sajikan

Untuk memberikan kesan beku, agar-agar yang sudah beku disemprot dengan bahan yang disebut *freezing effect*. Tetapi perlu keahlian ketika menyemprotkan bahan ini pada agar-agar, harus memberikan kesan beku yang alami. Bahan *freezing effect* ini banyak dijual di toko peralatan fotografi yang besar.

Di bawah ini adalah contoh cetakan dan *mock up* es krim stik yang berbahan dasar agar-agar, yaitu:



Gambar 2. 6 Contoh *Mock Up* Es Krim Stik varian Rasa

Sumber: Cahyana dan Nurlaila (2013)

5. *Mock Up* Es Krim *Sandwich*

Mock up es krim *sandwich* adalah *mock up* es krim terbaru seperti produk dari Walls. *Mock up* es krim *sandwich* menggunakan bahan dan formula yang sama dengan *mock up* es krim *scoop* dan *cup*, yang membedakan hanyalah teknik pembuatannya.

Cara membuat *mock up* es krim *sandwich* adalah bahan dasar es krim diberi pewarna, lalu satukan kedua adonan dan ratakan hingga menjadi persegi, kemudian ambil biskuit *sandwich* cetak dan garis sesuai dengan ukuran hingga rata menggunakan palet secara perlahan, *garnish* dan letakkan digelas saji.

Di bawah ini adalah contoh *mock up* es krim *sandwich* untuk produk Walls, yaitu:



Gambar 2. 7 Contoh *Mock Up* Es Krim *Sandwich*

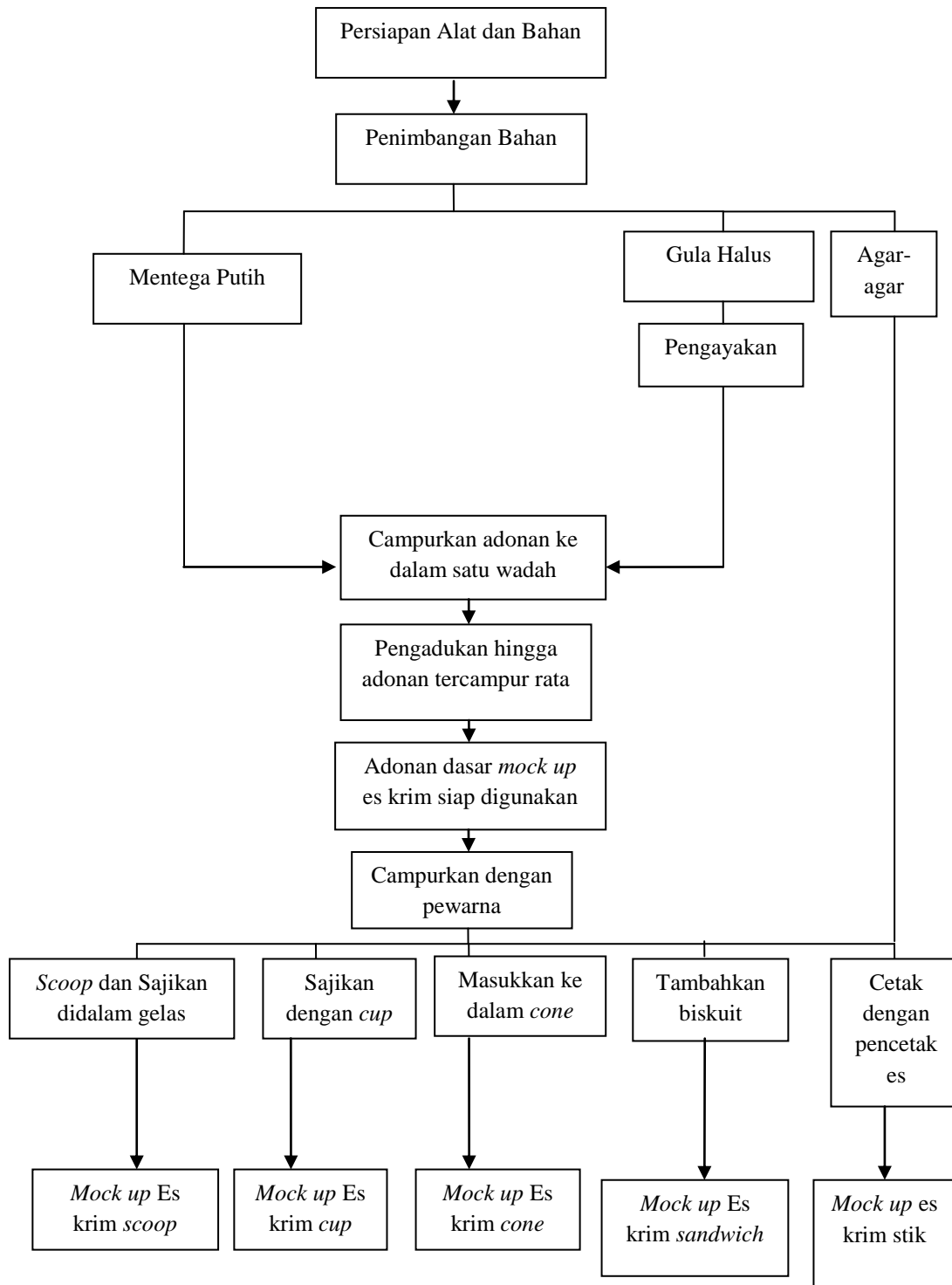
Sumber: Dokumen Pribadi

Selain menjelaskan jenis dan cara membuat *mock up* es krim, menjelaskan pula bahan, *garnish* dan alat seperti penjelasan berikut ini:

Tabel2.1 Bahan, *Garnish* dan Alat

No.	Bahan	Garnish	Alat
1.	Mentega putih	<i>Dark Chocolate</i>	Waskom kaca
2.	<i>Plastic icing</i>	<i>Choco chip</i>	<i>Scoop</i> es krim
3.	Gula halus	<i>Choco topping</i>	Gelas saji
4.	Pewarna makanan	Wafer	Mangkuk
5.	Cokelat bubuk	Oreo	<i>Scraper</i>
6.	<i>Wafer cone</i>	Kacang Cincang	Pisau
7.	<i>Glycerin</i>		Timbangan
			Kuas
			<i>Pallet</i>
			<i>Cutting board</i>

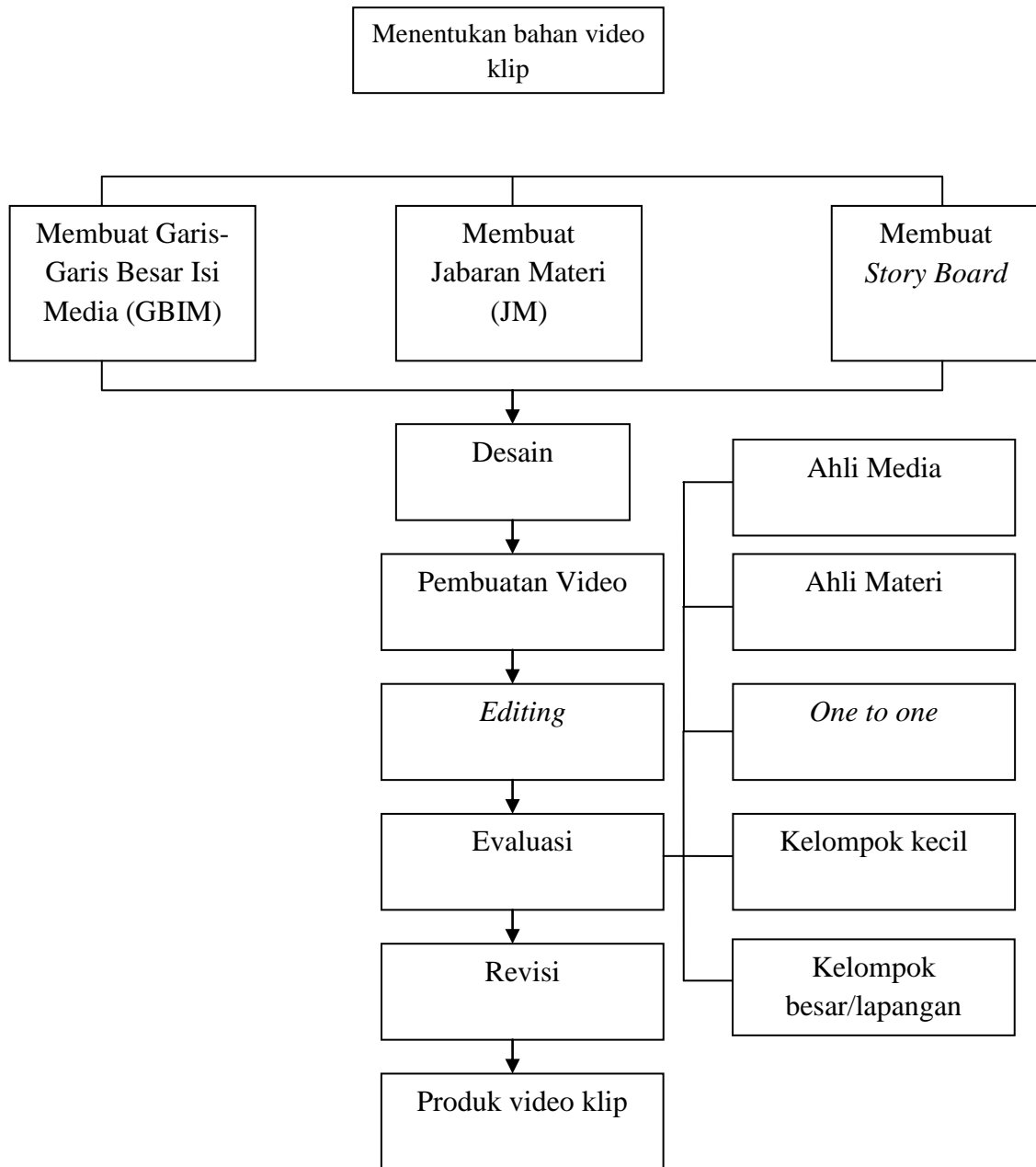
Dibawah ini merupakan bagan alir pembuatan *mock up* es krim, yaitu:



Gambar 2.8 Bagan Alir Produk Pembuatan *Mock Up* Es Krim

2.5 Rancangan Produk Video Klip

Produk dirancang berdasarkan alur bagan dibawah ini:



Gambar 2. 9 Gambar Rancangan Produk

Keterangan:

1. Langkah pertama adalah membuat garis-garis besar multimedia (GBIM) yaitu berisi tentang indikator dan materi pokok yang akan dibuat.
2. Tahap kedua adalah membuat jabaran materi (JM) didalam jabaran materi ini menjelaskan dari mulai uraian materi, alur program dan visualisasi dalam pembuatan video sebelum membuat *story board*.
3. Tahap selanjutnya adalah membuat *story board*, *story board* ini adalah acuan untuk pembuatan video klip secara lengkap didalamnya terdapat tampilan visual, keterangan atau navigasi, durasi waktu, dan naskah seorang narator.
4. Pada tahap desain yaitu cara mendesain lab dapur yang ingin digunakan dengan cara membersihkan, mendekorasi, persiapan pengaturan cahaya, bahan dan alat yang ingin digunakan sebelum memulai pembuatan video klip.
5. Pada tahap pembuatan video semua kelengkapan sudah lengkap dan memenuhi syarat dan siap untuk syuting pembuatan video.
6. Tahap *editing* yaitu mengedit video yang telah dibuat dengan cara melihat kekurangan yang terdapat pada video klip tersebut.
7. Setelah itu adalah tahap Evaluasi yaitu memberikan penilaian untuk mengetahui keberhasilan video klip yang telah dibuat. Pada tahap ini memberikan instrument kepada ahli media yaitu dengan Annis Kandriasari, S.Pd, M.Pd yang mempunyai ahli dibidang teknologi pendidikan dan ahli materi yaitu Dra. Nurlaila AM, sebagai dosen pengampu mata kuliah Seni Kuliner.

8. Setelah melewati tahap evaluasi dengan ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah revisi yaitu memperbaiki video klip yang telah dinilai dan diberi masukan oleh ahli materi dan ahli media.
9. Tahap selanjutnya adalah mengevaluasi kembali dengan melalui tiga tahap yaitu uji coba *one to one* atau perseorangan, kelompok kecil atau *small group evaluation* dan evaluasi lapangan atau *field evaluation* kepada mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner.
10. Setelah mendapat saran dan masukan selanjutnya kembali merevisi untuk tahap yang terakhir sebelum video klip siap digunakan.
11. Produk video klip siap digunakan.

2.6 Model Pengembangan Media

Menurut Made Tegeh, dkk (2014) saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) cukup beragam salah satunya adalah model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. 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 belajar.

Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya.

Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini.

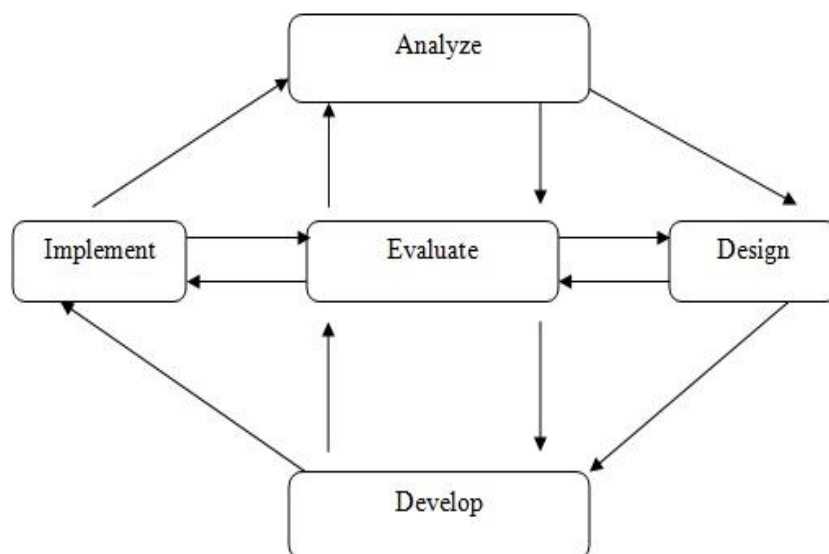
Model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu:

1. Tahap I Analisis *Analyze*

Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik yaitu berkaitan dengan segala kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan

produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait yaitu berkenaan dengan keadaan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan, keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain: pengetahuan awal yang ingin dimiliki, minat dan bakat secara umum, gaya belajar, kemampuan berbahasa dan lain sebagainya.

(c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi yaitu berkenaan dengan analisis materi berupa materi-materi pokok, subbagian dari materi pokok, anak subbagian dan seterusnya.



Sumber: Anglada (2007) dalam Made Tegeh Dkk (2014)

Gambar 2. 10 Tahapan Model ADDIE

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan mengacu pada empat unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi (Kemp, et al., 1994) dalam Made Tegeh, dkk (2014). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pengembangan (*development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan bentuk dasar produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perencanaan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk dasar. Kegiatan tahap ini dibutuhkan untuk pengembangan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan *layout*, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Bentuk dasar produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang

tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi belajar peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Tabel 2. 2 Perbedaan Evaluasi Formatif dan Sumatif

Aspek Pembeda	Bentuk Evaluasi	
	Formatif	Sumatif
Komponen	Bagian	Keseluruhan
Instrument	Buatan sendiri	Standar
Pelaksana	Intern	Ekstern
Fungsi	Perbaikan	Efektivitas
Sifat	Kontinu	Satu tahapan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ada dua bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif yaitu diarahkan pada evaluasi terhadap bagian-bagian tertentu dari obyek evaluasi, instrumen yang digunakan adalah instrumen yang dibuat sendiri oleh pengembang atau evaluator,

pelaksana evaluasi formatif adalah bersifat *intern* dalam latar penelitian pengembangan adalah tim pengembang itu sendiri, fungsi evaluasi formatif adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu kegiatan atau program, sifat evaluasi formatif adalah kontinu. Evaluasi sumatif mencakup keseluruhan obyek evaluasi, instrumen yang telah standar, pelaksana evaluasi sumatif adalah bersifat *ekstern* dalam arti pelaksanaannya adalah orang-orang yang ada di luar tim pengembang, fungsi dari evaluasi sumatif adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk di akhir program, sifat evaluasi sumatif adalah bersifat satu tahap.

Dalam Penelitian pengembangan umumnya hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan untuk mengukur media pembelajaran layak atau tidak layaknya media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini tidak sampai kepada tahap Implementasi dan Evaluasi bagian penilaian kualitas efektifitas hasil belajar mahasiswa, akan tetapi peneliti hanya menilai kualitas media video klip. Untuk itu diperlukannya penelitian lanjutan untuk menyempurnakan penelitian ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta dan produk diujicobakan di Gedung H Lantai 2 dan di Laboratorium Program Studi Tata Boga Lantai 2. Waktu uji coba produk pengembangan dilakukan pada bulan Desember 2016 - Juli 2017.

3.2 Metode Pengembangan Produk

3.2.1 Tujuan Pengembangan Produk

Peneliti mengembangkan media pembelajaran video klip ini bertujuan untuk membantu mahasiswa agar belajar dengan efektif dan memahami materi pelajaran Seni Kuliner khususnya dalam pembahasan *mock up* es krim. Dengan manfaat kelebihan dan kekurangan yang sudah dijelaskan pada bab dua. Membantu Dosen pengampu dalam memberikan materi terhadap mahasiswa.

3.2.2 Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, diperlukan analisis kebutuhan yang diinginkan dan menguji kelayakan produk tersebut agar berguna bagi masyarakat.

Langkah-langkah dalam metode penelitian R&D ini adalah memperelajari penemuan penelitian berkaitan dengan produk yang ingin dikembangkan. Produk dikembangkan berdasarkan temuan, kemudian dilakukan pengujian dan merevisi

untuk memperbaiki kekurangan produk yang ditemukan dalam tahap pengujian produk.

3.2.3 Sasaran Produk

Media pembelajaran ini dibuat dan dikembangkan untuk pembelajaran mata kuliah Seni Kuliner. Pengembangan media pembelajaran ini ditujukan untuk mahasiswa Tata Boga.

3.2.4 Instrumen

Instrumen merupakan alat bantu dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Kuisioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden.

1. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah koesioner. Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Instrumen penelitian ini berupa daftar cek skala Likert yang terdiri dari lima pilihan yang masing-masing memiliki nilai berlainan yaitu:

Tabel 3. 1 Skala Penilaian

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

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Tabel 3. 2 Aspek Dinilai Ahli Media

Kategori Aspek yang dinilai	Indikator
Keefektifan desain layar	Ukuran huruf Bentuk/jenis huruf Warna huruf Kualitas gambar Komposisi warna terhadap warna <i>background</i> Kejelasan narasi Keefektifan gambar
Audio atau Suara	Musik pengiring Suara narator
Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/ digunakan Sistematika Penyajian
Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat Konsistensi pembabakan/alur
Navigasi	Efektivitas navigasi Fungsi navigasi
Kemanfaatan	Mempermudah KBM Memberikan fokus perhatian Mempermudah guru atau pegajar

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Tabel 3. 3 Aspek Dinilai Ahli Materi

Kategori Aspek Yang Dinilai
Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia
Kejelasan rumusan tujuan intruksional
Kejelasan sasaran
Konsistensi isi dengan tujuan intruksional kegiatan
Kejelasan uraian atau penjelasan materi
Kejelasan contoh yang diberikan
Pemberian latihan
Pemberian umpan balik
Penggunaan logika
Kualitas interaksi pembelajaran
Personalisasi dan individualisasi
Pembabakan atau urutan
Konsistensi tes dengan tujuan intruksional pembelajaran
Umpan balik terhadap hasil test mahasiswa
Pemberian motivasi

Tabel 3. 4 Aspek Dinilai Uji Coba *One to one* (Perseorangan), *Small Group* (Terbatas) dan *Field evaluation* (Lapangan)

Kategori Aspek Tampilan	Kategori Aspek Penyajian Materi
Kejelasan Petunjuk penggunaan Program	Kejelasan tujuan Pembelajaran
Keterbacaan <i>teks</i> /tulisan	Kejelasan petunjuk belajar
Kualitas tampilan gambar	Kemudahan memahami kalimat pada <i>teks</i> / tulisan
Komposisi warna	Kemudahan memahami materi/ isi pelajaran
Kejelasan suara	Ketepatan urutan penyajian
Daya dukung musik	Kecukupan latihan
	Kejelasan umpan balik/ respon
	Pembelajaran dengan program video klip

3.3 Prosedur Pengembangan

3.3.1 Tahap Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian yang mampu mengacu pada model penelitian ADDIE yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya. Mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi sampai tahap evaluasi. Seperti yang akan dijelaskan di bawah ini :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi di kelas Seni Kuliner dan bertemu langsung dengan pengampu. Saat observasi peneliti melakukan analisa terhadap media pembelajaran yang digunakan saat dosen mengajar. Sehingga didapat tahap analisis yaitu:

- a. Terbatasnya waktu pembelajaran.
- b. Dibutuhkannya alternatif media pembelajaran sebagai pelengkap media *power point*.
- c. Masih banyak mahasiswa yang kurang paham saat praktikum.
- d. Meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
- e. Kreativitas yang belum bervariasi.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat garis-garis besar isi media (GBIM), jabaran materi (JM) dan *story board*. Mengumpulkan beberapa sumber materi dan mempersiapkan pembuatan media video klip.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pembuatan media video klip dengan mencampurkan antara ketukan irama musik, intonasi

narator dan model yang menarik. Media pembelajaran yang dibuat pada tahap ini telah disesuaikan dengan materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yang dilakukan peneliti adalah dapat mengetahui penilaian terhadap kelayakan media video klip yang telah dibuat yaitu dengan cara dilakukantahap uji coba dengan mahasiswa Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner dengan tiga tahapan yaitu *one to one* atau perseorangan, *small group* atau kelompok kecil dan *field test* atau lapangan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yaitu tahap dimana dilakukannya penilaian untuk mengetahui kelayakan media video klip pembuatan *mock up* es krim. Pada tahap ini peneliti memberikan instrumen pada ahli media yaitu Annis Kandriasari, S.Pd, M.Pd yang mempunyai ahli dibidang teknologi pendidikan dan ahli materi yaitu Dra. Nurlaila AM, M.Kes sebagai dosen pengampu mata kuliah Seni Kuliner serta evaluasi dari dosen pembimbing.

Tahap evaluasi terhadap media pembelajaran video klip menurut Kurniasih dan Setiawan (2013) ada beberapa kategori aspek yang dilakukan dalam evaluasi ahli media, yaitu:

1. Keefektifan desain layar
2. *Audio* atau suara
3. Konsistensi
4. Navigasi
5. Kemanfaatan

Menurut Arif Sadiman dalam Skripsi Kusuma (2016) prosedur evaluasi ahli materi dan evaluasi siswa adalah sebagai berikut:

1. Aspek kejelasan instruksional terdiri dari tujuan intruksional, kejelasan tujuan intruksional, penjelasan materi, pemberian latihan, umpan balik, test penggunaan bahasa.
2. Kebenaran isi meliputi kesalahan dan perbaikan.
3. Komentar, saran dan kesimpulan penilai.

Prosedur evaluasi untuk siswa meliputi:

1. Aspek kualitas tampilan
2. Kualitas penyajian materi
3. Komentar saran dan kesimpulan

Tahapan evaluasi formatif siswa melalui 3 tahapan yaitu:

1. Evaluasi *one to one*

Dipilih dua orang perwakilan mahasiswa Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner, media yang dibuat disajikan kepada mahasiswa tersebut secara individu. Kemudian jalankan prosedur evaluasi, setelah proses prosedur evaluasi dilakukan maka diperoleh beberapa kesalahan, uraian kata yang kurang jelas atau terdapat beberapa materi yang kurang sesuai. Dilakukannya uji *one to one* ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas media video klip yang telah dibuat.

2. Evaluasi kelompok kecil atau *small group evaluation*

Dilakukan pada 5-10 orang mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Usahakan masing-masing mahasiswa yang terpilih memiliki kemampuan kurang, sedang dan pandai baik mahasiswa laki-laki maupun perempuan. Dilakukannya uji kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas media video klip yang telah dibuat.

3. Evaluasi lapangan atau *field evaluation*

Pada tahap evaluasi terakhir dilakukan pemilihan 30 orang mahasiswa dengan berbagai karakteristik yang meliputi tingkat kepandaian di kelas, jenis kelamin, latar belakang, usia, kemampuan belajar dan sebagainya. Hal yang harus dihindari pada waktu evaluasi terdahulu atau evaluasi lapangan adalah situasi yang muncul apabila media dicobakan pada kelompok responden yang salah atau tidak sesuai atau disebut dengan *hallo effect*. Sehingga apabila ditayangkan kepada mahasiswa yang belum pernah melihat program video klip atau transparansi OHP atau *overead projector*. Kemudian pada situasi seperti ini informasi yang diperoleh akan dipengaruhi oleh sifat kebetulan sehingga hasilnya kurang dipercaya. Dilakukannya uji lapangan ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas kelayakan media video klip yang telah dibuat.

4. Video akan dibuat dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data diperoleh dengan menggunakan teknik instrumen uji coba berupa angket dengan skala Likert. Instrumen penelitian yang sudah dibuat oleh peneliti. Sumber data diperoleh dari responden yang terlibat dalam uji coba produk video klip, yaitu Annis Kandriasari, S.Pd, M.Pd yang mempunyai ahli dibidang teknologi pendidikan dan ahli materi yaitu Dra. Nurlaila AM, M.Kes sebagai dosen pengampu mata kuliah Seni Kuliner.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dari hasil penelitian dianalisis agar memiliki makna, data yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian dari kuesioner. Data tersebut diolah dengan menggunakan analisis deskripsi kuantitatif

yang dinyatakan dalam bentuk skor. Kemudian diperoleh nilai setelah dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Rata-rata Nilai Keseluruhan} = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Adapun penilaian kriteria kualitas produk sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Klasifikasi Penilaian

Nilai	Keterangan
4 – 5	Sangat Baik
3 – 3,9	Baik
2 – 2,9	Cukup
1 – 1,9	Kurang
0 – 0,9	Sangat Kurang

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Presentase yang dihasilkan dapat dilihat termasuk ke dalam interpretasi yang mana.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengembangan Produk

Hasil yang dimaksud dalam bab ini adalah hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang mencakup keadaan lokasi penelitian dan tahap dari proses pengembangan serta karakteristik siswa. Seperti yang dijelaskan di bawah ini:

4.1.1. Keadaan Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran video klip adalah di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Teknik, Gedung H Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220. Gedung ini memiliki perpustakaan, ruang praktikum, dan ruang belajar sehingga memungkinkan untuk membuat media pembelajaran video klip. Sedangkan lokasi untuk ujicoba dilaksanakan di kampus Universitas Negeri Jakarta Program Studi Tata Boga, yang berlokasi di Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220.

4.1.2. Tahap Pengembangan

4.1.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini, melakukan analisis dengan hasil sebagai berikut:

- a) Terbatasnya waktu pembelajaran.
- b) Dibutuhkannya alternatif media pembelajaran sebagai pelengkap media *power point*.
- c) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian.
- d) Menganalisis apakah media video klip dapat membantu atau menyulitkan bagi pengguna, namun setelah ditelaah lebih lanjut penelitian ternyata dengan menggunakan media video klip ini dapat membantu proses belajar mengajar

dikarenakan dalam video klip ini dapat melihat alat-alat yang digunakan, bahan-bahan yang digunakan dan cara membuat adonan serta melihat cara membuat *mock up* es krim dengan berbagai jenis *mock up* es krim dan varian rasa *mock up* es krim serta bagaimana cara menggarnish *mock up* es krim sehingga terlihat lebih menarik.

4.1.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Hasil yang didapat dari tahap desain ini ialah:

- a) Menentukan jenis-jenis *mock up* es krim yang ingin dibuat.

Menentukan jenis-jenis *mock up* es krim yang ingin dibuat, setelah dianalisis maka ditentukan varian rasa dari *mock up* es krim yang nantinya akan dibuat yaitu adonan dasar *mock up* es krim, *mock up* es krim *cup* dengan varian rasa coklat dan *vanilla*, *mock es* krim *scoop* dengan varian rasa *strawberry*, *mock up* es krim *cone* dengan varian rasa *vanilla* dan saus coklat dan kacang dan terakhir yaitu *mock up* es krim *sandwich* dengan varian rasa coklat dan *vanilla*.

- b) Membuat Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM).

Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM) ini berisi materi-materi yang diacu sesuai dengan kompetensi sehingga video klip ini mempunyai acuan yang jelas sesuai dengan standar kompetensi belajar yang sedang berlaku.

Dibawah ini merupakan Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM) sebelum dan sesudah direvisi, yaitu:

Tabel 4. 1 Hasil Revisi Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM)

Sebelum direvisi	Revisi
Dilembar pertama Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM) ini hanya berisi keterangan berupa topik, menu, penulis, pengkaji media dan durasi.	Dilembar pertama Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM) ini berisi keterangan berupa topik, menu, penulis, pengkaji media dan durasi ditambah dengan pengkaji materi dan durasi sehingga informasinya lebih jelas.
Kemudian isi dari Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM) ini hanya berupa indikator, materi pokok dan referensi.	<p>Dari segi isi Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM) yang telah direvisi ini terdapat nomer, kompetensi, indikator, materi pokok dan daftar pustaka sehingga lebih jelas dan mudah dipahami.</p> <p>Dari segi isi Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM) yang telah direvisi ini terdapat nomer, kompetensi, indikator, materi pokok dan daftar pustaka sehingga lebih jelas dan mudah dipahami.</p>

c) Membuat Jabaran Materi (JM).

Setelah usai membuat Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM), selanjutnya membuat Jabaran Materi (JM) fungsi JM ini hampir sama dengan GBIM yang membedakannya adalah terdapat informasi yang lebih detail sehingga lebih jelas konsep video klip yang ingin dibuat.

Di bawah ini merupakan Jabaran Materi (JM) sebelum dan sesudah direvisi, yaitu:

Tabel 4. 2 Hasil Revisi Jabaran Materi (JM)

Sebelum direvisi	Revisi
Dilembar pertama Jabaran Materi (JM) ini hanya berisi keterangan berupa topik, menu, penulis, pengkaji media dan durasi.	Dilembar pertama Jabaran Materi (JM) ini berisi keterangan berupa topik, menu, penulis, pengkaji media dan durasi ditambah dengan pengkaji materi dan durasi sehingga informasinya lebih jelas.
Kemudian isi dari Jabaran Materi (JM) ini hanya berupa segmen, uraian materi, alur program dan visualisasi	Dari segi isi Jabaran Materi (JM) yang telah direvisi ini terdapat Indikator, pembahasan, alur program dan visualisasi atau insert sehingga lebih jelas dan mudah dipahami.
Kemudian isi dari Jabaran Materi (JM) ini hanya berupa indikator, materi pokok dan referensi.	Jabaran Materi (JM) yang sudah direvisi informasinya detail dan jelas sehingga mudah dipahami.

d) Membuat *Story Board*.

Langkah terakhir sebelum membuat media video klip adalah membuat *Story Board*. *Story Board* adalah acuan dan juga penyempurna dari GBIM dan JM didalam *Story Board* menjelaskan secara visual yang dilengkapi dengan naskah narator beserta durasi yang diperlukan.

Di bawah ini merupakan *Story Board* sebelum direvisi dan sesudah direvisi, yaitu:

Tabel 4. 3 Hasil Revisi *Story Board*

Sebelum direvisi	Revisi
Hanya terdapat nomer, tampilan atau visual dan keterangan atau navigasi.	Terdapat nomer, tampilan atau visual dan keterangan atau navigasi ditambah dengan durasi sehingga mempermudah langkah pembuatan video klip.
Tidak terdapat acuan naskah model yang akan berbicara.	Terdapat acuan naskah model yang akan berbicara sehingga lebih jelas dan mempermudah model untuk menghafal teksnya

4.1.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan sesuai dengan tahap perencanaan dengan acuan Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM) dan *Story Board* dan rancangan produk pada Gambar 2.9 yang dijelaskan pada bab dua sehingga terdapat langkah-langkah pengembangan di bawah ini :

1. Langkah pertama adalah membuat garis-garis besar multimedia (GBIM) yaitu berisi tentang indikator dan materi pokok yang akan dibuat.
2. Tahap kedua adalah membuat jabaran materi (JM) didalam jabaran materi ini menjelaskan dari mulai uraian materi, alur program dan visualisasi dalam pembuatan video sebelum membuat *story board*.
3. Tahap selanjutnya adalah membuat *story board*, *story board* ini adalah acuan untuk pembuatan video klip secara lengkap didalamnya terdapat tampilan visual, keterangan atau navigasi, durasi waktu, dan naskah seorang narator.
4. Pada tahap desain yaitu cara mendesain laboratorium dapur Tata Boga yang ingin digunakan dengan cara membersihkan, mendekorasi, persiapan pengaturan cahaya, bahan dan alat yang ingin digunakan sebelum memulai pembuatan video klip.
5. Pada tahap pembuatan video semua kelengkapan sudah lengkap dan memenuhi syarat dan siap untuk syuting pembuatan video.
6. Tahap *editing* yaitu mengedit video yang telah dibuat dengan cara melihat kekurangan yang terdapat pada video klip tersebut sebelum dievaluasi oleh ahli media dan ahli kemudian diimplementasi dan dievaluasi oleh mahasiswa.

4.1.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil dari tahap implementasi ini ialah :

- a) Melihat video klip pembuatan *mock up* es krim dan mencocoknya dengan alur cerita.
- b) Dilakukan uji tiga tahap mulai dari :
 1. Uji *one to one*/ perseorangan

Dipilih tiga orang perwakilan mahasiswa Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner, media yang dibuat disajikan kepada mahasiswa tersebut secara individu. Kemudian jalankan prosedur evaluasi, setelah proses prosedur evaluasi dilakukan maka diperoleh beberapa kesalahan, uraian kata yang kurang jelas atau terdapat beberapa materi yang kurang sesuai. Dilakukannya uji *one to one* ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas media video klip yang telah dibuat.

2. Uji *Small group*/ kelompok kecil

Dilakukan pada sembilan orang mahasiswa Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Masing-masing mahasiswa yang terpilih memiliki kemampuan kurang, sedang dan pandai baik mahasiswa laki-laki maupun perempuan. Dilakukannya uji kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas media video klip yang telah dibuat.

3. Uji *Field Test*/ Kelompok Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, media pembelajaran video klip pembuatan roti manis untuk mahasiswa Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Uji coba ini dilakukan kepada tiga puluh (30) mahasiswa secara bersamaan. Evaluasi lapangan/*Field Evaluation*, merupakan tahap akhir dari

evaluasi formatif. Dilakukannya uji kelompok lapangan ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas media video klip yang telah dibuat.

4.1.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil dari tahap evaluasi adalah:

Dilakukan evaluasi penyempurnaan, selanjutnya video pembuatan *mock up* es krim ini dipindahkan ke dalam CD (*Compact Disk*).

Pada tahap ini video pembuatan *mock up* es krim dengan media video klip berdasarkan hasil uji coba terhadap ahli media, ahli materi dan para mahasiswa Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Uji coba dapat disampaikan revisi keseluruhan.

Di bawah ini merupakan hasil dari evaluasi ahli media dengan pertanyaan yang diajukan sebanyak 18 butir soal pertanyaan yang bereferensi dari Kurniasih dan Setiawan (2013), yaitu :

Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Dosen Ahli Media

No.	Kategori aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf	5
		Bentuk/jenis huruf	5
		Warna huruf	5
		Kualitas gambar	5
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>	5
		Kejelasan narasi	3
		Keefektifan gambar	4
2.	Audio atau suara	Musik Pengiring	4
		Suara Narator	2
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/ digunakan	4
		Sistematika penyajian	4
4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat	4
		Konsistensi pembabakan/ alur	4
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi	3
		Fungsi navigasi	3
6.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM	5
		Memberikan fokus perhatian	5
		Mempermudah guru/pengajar	4
Nilai Keseluruhan			74
Nilai Rata-Rata			4.1

$$\text{Rata-rata Nilai Keseluruhan} = \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Jumlah pertanyaan}}$$

$$= \frac{74}{18}$$

$$= 4.1$$

Tabel 4. 5 Klasifikasi Penilaian Ahli Media

Nilai	Keterangan
4 – 5	Sangat Baik
3 – 3,9	Baik
2 – 2,9	Cukup
1 – 1,9	Kurang
0 – 0,9	Sangat Kurang

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah sangat baik yaitu dengan poin nilai 4,1. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video klip dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner untuk membantu proses pembelajaran di kampus, baik secara pribadi atau tatap muka di kelas.

Tabel 4. 6Komentar Hasil Evaluasi Ahli Media

Saran	Revisi
Ada proses editing untuk tahapan pencampuran gula halus diawal 1x saja penayangan penambahan gula halus hingga menjadi adonan	Harus diperbaiki dalam hal mempersingkat durasi penayangan penambahan gula halus menjadi adonan serta <i>dubbing</i> saat bagian proses pengadukan es krim <i>scoop</i> dan penggulangan <i>foundant</i>
Antara pemeraga dan <i>dubbing</i> tidak pas pada saat proses pengadukan di es krim <i>scoop</i> dan proses penggulangan <i>foundant</i>	

Kesimpulan:

Secara umum video klip sudah baik dan jelas memberikan tahapannya sehingga dapat diikuti bagi yang menonton

Sedangkan hasil dari evaluasi ahli materi dengan pertanyaan yang diajukan sebanyak 15 butir soal pertanyaan yaitu :

Tabel 4. 7 Hasil Evaluasi Dosen Ahli Materi

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Skor
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk ahli media	4
2.	Kejelasan rumusan tujuan intruksional	4
3.	Kejelasan sasaran	4
4.	Konsistensi isi dengan tujuan intruksional kegiatan	4
5.	Kejelasan uraian/ penjelasan materi	4
6.	Kejelasan contoh yang diberikan	4
7.	Pemberian latihan	4
8.	Pemberian umpan balik	4
9.	Penggunaan logika	4
10.	Kualitas interaksi pembelajaran	4
11.	Personalisasi dan individualisasi	4
12.	Pembabakan/ urutan/ sekuansal	4
13.	Konsistensi tes dengan tujuan intruksional pembelajaran	4
14.	Umpan balik terhadap hasil test mahasiswa	4
15.	Pemberian motivasi	4
Nilai Keseluruhan		60
Nilai Rata-Rata		4

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata Nilai Keseluruhan} &= \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \\
 &= \frac{60}{15} \\
 &= 4
 \end{aligned}$$

Tabel 4. 8 Klasifikasi Penilaian Ahli Materi

Nilai	Keterangan
4 – 5	Sangat Baik
3 – 3,9	Baik
2 – 2,9	Cukup
1 – 1,9	Kurang
0 – 0,9	Sangat Kurang

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah sangat baik yaitu dengan poin nilai 4. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video klip dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa

Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner untuk membantu proses pembelajaran di kampus, baik secara pribadi atau tatap muka di kelas. Sehingga dapat lebih meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa.

Tabel 4. 9 Komentar Hasil Evaluasi Ahli Materi

Saran	Revisi
Musik dkecilkan	Memperbaiki dan menyelaraskan musik serta <i>dubbing</i> suara yang keluar
Suara yang keluar dengan gambar harus sama	

Kesimpulan:

Video sudah cukup jelas, pembawa acara bisa lebih semangat

Kemudian hasil evaluasi terhadap mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2014 atau yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Melalui tiga tahap proses evaluasi yaitu evaluasi yaitu uji perseorangan atau *one to one*, uji terbatas atau *small group* dan uji lapangan atau *field evaluation*.

a) Uji perseorangan atau *one to one*

Uji yang dilakukan dengan 3 orang mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2014 atau yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Jumlah soal yang diajukan kepada responden sebanyak 13 butir soal pertanyaan. Uji perseorangan atau *one to one* ini untuk mengetahui kualitas dari video klip pembuatan *mock up* es krim. Hasil uji coba media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Perseorangan atau *One to One*

Aspek	Keterangan Aspek	Penilaian subjek			Rata-rata
		1	2	3	
Kualitas Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	4	4	4
	Keterbacaan teks/penulisan	5	4	4	4,3
	Kualitas tampilan gambar	4	3	5	4
	Komposisi warna	4	4	5	4,3
	Kejelasan suara	2	3	2	2,3
	Daya dukung musik	4	3	5	4
Kualitas penyajian materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	5	4,6
	Kejelasan petunjuk belajar	4	3	5	4
	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan	4	3	5	4
	Kemudahan memahami materi/isi pelajaran	4	3	5	4
	Ketetapan urutan penyajian	4	4	5	4,3
	Pembelelajaran dengan program video klip	4	4	5	
	Kejelasan umpan balik/respon	5	3	5	4,3
	Nilai Keseluruhan				158
Rata-Rata				4,05	

Rata-rata nilai keseluruhan = Nilai Keseluruhan : (*jumlah pertanyaan* ×
jumlah responden)

$$= 158 : (13 \times 3)$$

$$= 4,05$$

Tabel 4. 11 Klasifikasi Uji Coba Perseorangan atau *One to one*

Nilai	Keterangan
4 – 5	Sangat Baik
3 – 3,9	Baik
2 – 2,9	Cukup
1 – 1,9	Kurang
0 – 0,9	Sangat Kurang

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas maka hasil nilai rata keseluruhan yang dicapai adalah sangat baik yaitu dengan poin 4,05. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video klip ini memiliki kualitas sangat baik. Berikut adalah saran yang diberikan oleh perwakilan tiga orang mahasiswa, yaitu:

Tabel 4. 12Komentar Hasil Uji Coba Perseorangan atau *One to one*

Saran	Revisi
1. Musik dan suara diperbaiki.	1. memperbaiki dan menyelaraskan musik serta suaradubbingyang keluar.
2. Video sudah cukup jelas baik gambar maupun warna.	

Kesimpulan:

Video sudah cukup jelas dan baik hanya perlu diperbaiki dalam hal musik dan suara

Berdasarkan hasil yang telah diuji coba perseorangan/ *one to one* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video klip ini dapat tanggapan yang positif.

b) Uji terbatas atau *small group*

Dilakukan pada 9 orang mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2014 yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner dengan 13 butir soal pertanyaan. Masing-masing mahasiswa yang terpilih

memiliki kemampuan kurang, sedang dan pandai baik mahasiswa laki-laki maupun perempuan. Dilakukannya uji kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas media video klip yang telah dibuat. Hasil uji coba media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba Terbatas atau *Small Group*

Aspek	Keterangan Aspek	Penilaian subjek									Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Kualitas Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4,2
	Keterbacaan teks/penulisan	3	4	5	4	5	3	5	4	3	4
	Kualitas tampilan gambar	4	5	5	5	3	3	4	4	3	4
	Komposisi warna	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4,4
	Kejelasan suara	5	5	3	5	4	4	5	3	4	4,2
	Daya dukung music	5	5	3	5	4	4	4	4	5	4,3
	Kualitas penyajian materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	3	5	4	5	5	4	5	4
Kejelasan petunjuk belajar		5	4	5	3	4	4	4	5	3	4,1
Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan		3	4	5	3	5	5	4	4	3	4
Kemudahan memahami materi/isi pelajaran		4	5	5	5	3	5	4	3	3	4,1
Ketetapan urutan penyajian		4	5	5	3	3	5	5	3	3	4
Pembelajaran dengan program video klip		3	5	3	3	4	5	4	5	5	4,1
Kejelasan umpan balik/respon		3	5	5	3	4	3	5	4	4	4
Nilai Keseluruhan			484								
Rata-rata		4,13									

Rata-rata nilai keseluruhan = Nilai Keseluruhan : (*jumlah pertanyaan* ×

jumlah responden)

$$= 484 : (13 \times 9)$$

$$= 4,13$$

Tabel 4. 14 Klasifikasi Penilaian Uji Coba Terbatas atau *Small Group*

Nilai	Keterangan
4 – 5	Sangat Baik
3 – 3,9	Baik
2 – 2,9	Cukup
1 – 1,9	Kurang
0 – 0,9	Sangat Kurang

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas maka hasil nilai rata keseluruhan yang dicapai adalah sangat baik yaitu dengan poin 4,13 mengalami nilai peningkatan yang cukup baik. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video klip ini memiliki kualitas sangat baik. Berikut adalah saran yang diberikan oleh perwakilan 9 orang mahasiswa, yaitu:

Tabel 4. 15 Komentar Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas atau *Small group*

Saran	Revisi
1. Durasi terlalu panjang 44 menit.	1. mempersingkat durasi video klip menjadi 36 menit.
2. Video cukup baik dan jelas.	
3. Video pembelajaran yang ditampilkan mudah untuk ditangkap	

Kesimpulan:

Video sudah cukup jelas dan menarik tetapi perlu diperbaiki dalam mempersingkat durasi video klip

Berdasarkan hasil yang telah diuji coba terbatas/ *small group* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video klip ini dapat tanggapan yang positif.

c) Uji lapangan atau *field evaluation*

Pada tahap uji coba lapangan, media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim untuk mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Pendidikan Tata Boga 2014 atau yang sedang menempuh mata kuliah Seni

Kuliner. Uji coba ini dilakukan kepada tiga puluh (30) mahasiswa secara bersamaan dengan 13 butir soal pertanyaan. Evaluasi lapangan/*Field Evaluation*, merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Dilakukannya uji kelompok lapangan ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian kualitas kelayakan media video klip yang telah dibuat. Hasil uji coba media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Hasil Uji Coba Lapangan atau *Field Evaluation*

Aspek	Keterangan Aspek	Skor	Rata-rata
Kualitas Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program	127	4,23
	Keterbacaan teks/penulisan	123	4,1
	Kualitas tampilan gambar	134	4,46
	Komposisi warna	125	4,16
	Kejelasan suara	129	4,3
	Daya dukung musik	132	4,4
Kualitas penyajian materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	131	4,36
	Kejelasan petunjuk belajar	127	4,23
	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan	137	4,56
	Kemudahan memahami materi/isi pelajaran	122	4,06
	Ketetapan urutan penyajian	129	4,3
	Pembelajaran dengan program video klip	136	4,53
	Kejelasan umpan balik/respon	130	4,33
Nilai Keseluruhan	1682		
Rata-rata		4,31	

Rata-rata nilai keseluruhan = Nilai Keseluruhan : (*jumlah pertanyaan* ×

jumlah responden)

$$= 1682 : (13 \times 30)$$

$$= 4,31$$

Tabel 4. 17Klasifikasi Penilaian Uji Coba Lapangan atau *Field Evaluation*

Nilai	Keterangan
4 – 5	Sangat Baik
3 – 3,9	Baik
2 – 2,9	Cukup
1 – 1,9	Kurang
0 – 0,9	Sangat Kurang

Sumber: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas maka hasil nilai rata keseluruhan yang dicapai adalah sangat baik yaitu dengan poin 4,31 mengalami nilai peningkatan yang sangat baik. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video klip ini memiliki kualitas sangat baik. Berikut adalah saran yang diberikan oleh perwakilan 30 orang mahasiswa, yaitu:

Tabel 4. 18Komentar Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan atau *Field Evaluation*

Saran	Revisi
1. Video yang ditampilkan cukup baik untuk menambah wawasan dan materi mahasiswa Tata Boga, Universitas Negeri Jakarta.	1. Tidak ada revisi
2. Media cukup bagus dan bisa dipahami.	2. Tidak ada revisi
3. Resolusi diperbaiki lebih besar	3. Resolusi diperbaiki sehingga dapat lebih jelas

Kesimpulan:

Produk sudah diperbaiki secara keseluruhan produk siap digunakan

Berdasarkan komentar dari uji lapangan video klip pembuatan *mock up* es krim cukup baik untuk menambah wawasan dan materi terutama untuk mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Pendidikan Tata Boga.

4.2. Kelayakan Produk

Pada tahap ini uji kelayakan produk atau media pembelajaran diuji oleh para ahli yaitu Ahli media, Ahli materi, dan Dosen sebagai pengguna dan materi. Uji

produk dilakukan pada proses tahapan ADDIE sehingga media pembelajaran video klip layak untuk digunakan setelah melalui Revisi.

Media pembelajaran diuji cobakan ke ahli media yaitu dosen yang sudah ahli dibidang media pembelajaran atau dibidang pendidikan dari hasil penilaian oleh ahli media maka media pembelajaran video klip ini dinilai layak dengan nilai 4,1 dan bisa dilihat pada lampiran 10. Serta ahli materi yaitu orang yang ahli dalam materi, seperti pada penelitian ini adalah Dosen Tata Boga dalam mata kuliah Seni Kuliner dari hasil penilaian oleh ahli materi yaitu dengan nilai 4 dan bisa dilihat pada lampiran 11.

4.3 Pembahasan

Pada tahap terakhir ini peneliti membahas faktor penghambat, faktor pendukung, kelemahan dan kekuatan produk. Pembahasan ini disesuaikan dengan tahap-tahap yang dialami oleh peneliti. Seperti penjelasan di bawah ini:

4.3.1 Faktor Pendukung

1. Adanya bantuan dari dosen mata kuliah dalam mencari permasalahan dalam pembelajaran, memilih materi dan merancang tujuan.
2. Adanya sumber-sumber dari buku dalam penyusunan penelitian.
3. Adanya penelitian yang relevan.
4. Masukan dan motivasi dari dosen pembimbing.

4.3.2 Faktor Penghambat

1. Dari segi pengisi suara terbatas karena suasana diruang laboratorium kurang kondusif dan tanpa alat bantu berupa penguat suara atau *speaker*.
2. Sulit ditemukannya aplikasi pendubbing suara untuk video sehingga peneliti harus mencari dan berusaha mengedit secara perlahan.

4.3.3 Kekuatan Media Pembelajaran Video Klip

1. Media video klip yang sudah dikembangkan sudah layak digunakan dengan penilaian dari ahli.
2. Media video klip menayangkan secara langsung cara pembuatan *mock up* es krim dengan bahan dan alat yang digunakan.
3. Media video klip ini mendukung sarana pembelajaran dikarenakan banyak respon positif dan membantu mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner.
4. Media video klip ini dapat mudah disebar luaskan dengan durasi waktu yang cukup panjang sehingga pesan dan informasi dapat diterima dengan baik oleh penonton.
5. Media video klip dapat menghemat waktu dan biaya apabila ingin mempelajari tentang *mock up* es krim .

4.3.4 Kelemahan Media Pembelajaran Video Klip

Audio pendubbingan pada video klip ini masih terdapat beberapa perbedaan antara gerakan bibir narator dengan audio yang keluar.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran video klip yang sudah dikembangkan menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)* memiliki kualitas penilaian sebagai berikut: dari hasil penilaian oleh ahli media maka media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim ini dinilai layak dengan nilai 4,1 dari hasil penilaian oleh ahli media. Sedangkan dengan perolehan nilai 4 dari hasil penilaian oleh ahli materi serta respon positif yang diberikan oleh mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Sehingga media pembelajaran pembuatan *mock up* es krim layak setelah di evaluasi dengan beberapa ahli dan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Seni Kuliner.

5.2. Implikasi

Penelitian pengembangan media pembelajaran video klip ini berdampak pada kemampuan mahasiswa tentang pokok bahasan *mock up* es krim serta pada hasil belajar mahasiswa yang memiliki nilai tinggi pada mata kuliah Seni Kuliner setelah menggunakan media video klip. Karena video klip ini merupakan alternatif sekaligus merupakan inovasi terbaru media pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan media pembelajaran berupa *power point* yang hanya berupa tulisan poin-poin sedangkan media pembelajaran video klip mampu menampilkan cara pembuatan *mock up* es krim secara langsung dan dapat ditampilkan berulang-ulang.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan uraian-uraian di atas maka pengembangan media pembelajaran video klip dalam mata kuliah Seni Kuliner dapat disarankan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video klip ini untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari bahasan *mock up* es krim dan membantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian ini bisa dilanjutkan dengan penelitian lanjutan yang mengukur hasil belajar siswa.
3. Untuk masyarakat media pembelajaran video klip pembuatan *mock up* es krim ini dapat dijadikan wawasan baru untuk dijadikan peluang usaha di Indonesia.
4. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan penelitian lanjutan yang mengukur efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dkk. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Cet.1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cahyana dan Nurlaila. 2013. *Materi RPKPS Seni Kulineri*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Carafoli, F John. 1992. *Food Photography and Styling*. New York: Amphoto.
- Khusnia, Dina. 2013. *Pembuatan Video Klip Lagu Smartschool Pride and Happiness Sebagai Media Dokumentasi SMK Smart It Medan*. Universitas Surakarta. Volume:2 Nomer:1 Halaman:88
- Kurniasih, Farida dan Setiawan, Ngadirin. 2013. *Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa SMK Kelas X Akuntansi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Volume:2 Halaman:29.
- Kusuma, Aditya. 2016. [Skripsi]. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Roti Manis Dalam Mata Kuliah Dasar Roti dan Kue*. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang, 2013. *Media Pembelajaran*. Ed. 2. Cet.1. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Cet.1. Yogyakarta: TrustMedia Publishing.
- Sadiman, Arif, Et al. 2010. *Media Pendidikan*. Cet.14. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh, I made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Lampiran 1 Rencana Kegiatan Pembelajaran (RKP)

Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Pokok bahasan	Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran	Yang dilakukan mahasiswa	Yang dilakukan dosen	Media ajar	Rumusan assessment	Metode assesement
4	Mahasiswa dapat menganalisis dan membuat brosur dan <i>mock up</i> makanan	Konsep membuat brosur dan <i>mock up</i> makanan	Teori 1. Pengertian <i>mock up</i> 2. Teknik membuat <i>mock up pastry bakery</i> 3. Teknik membuat <i>mock up</i> es krim, yaitu: <i>Mock up</i> es krim <i>cup</i> , <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> , <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> , <i>mock up</i> es krim stik dan <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab	1. Menyimak dan memahami pengarah dan penjelasan materi yang diberikan Dosen 2. Mendiskusikan kajian konsep membuat brosur dan <i>mock up</i> makanan 3. Membuat rangkuman diskusi	1. Menyampaikan kajian konsep membuat brosur dan <i>mock up</i> makanan 2. Menugaskan mahasiswa untuk membuat <i>mock up</i> produk	<i>Hand out</i> , LCD, Laptop, <i>White board</i>	<i>Post test</i> (Tanya jawab)	Lisan
5-8	Mahasiswa dapat menganalisis membuat <i>mock up</i>	Praktikum 1-5 menganalisis membuat <i>mock up</i>	Praktikum 1-5 1. <i>Mock up pastry bakery</i> 2. <i>Mock up</i> es krim <i>cup</i> , <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> , <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> , <i>mock up</i> es krim stik dan <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab	1. Menyimak dan memahami pembuatan <i>mock up</i> pastry bakery 2. Menyimak dan memahami pembuatan <i>Mock up</i> es krim <i>cup</i> , <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> , <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> , <i>mock up</i> es krim stik dan <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>	1. Memberikan pertanyaan tentang kajian pertemuan lalu 2. Mengkaji konsep teknik membuat <i>mock up pastry bakery</i> 3. Mengkaji konsep teknik membuat <i>mock up</i> es krim 4. Menugaskan kepada mahasiswa untuk latihan membuat <i>mock up</i>	<i>Hand out</i> , LCD, Laptop, <i>White board</i>	Praktikum evaluasi	Lisan

						5. Memberikan kepada mahasiswa untuk Tanya jawab			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

Lampiran 2 Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM)**GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)
VIDEO PEMBELAJARAN FORMAL (*MOCK UP ES KRIM*)
TAHUN 2017**

Topik	: Pembelajaran Membuat <i>Mock Up</i> Es Krim
Menu	: 1. <i>Mock up</i> es krim <i>scoop</i> 2. <i>Mock up</i> es krim <i>cup</i> 3. <i>Mock up</i> es krim <i>cone</i> 4. <i>Mock up</i> es krim <i>sandwich</i>
Penulis	: Choirunnisa
Pengkaji Media	: Annis Kandriasari, S.Pd, M.Pd
Pengkaji Materi	: Dra. Nurlaila AM, M.Kes
Durasi	: 36 Menit



NO.	KOMPETENSI	INDIKATOR	MATERI POKOK	DAFTAR PUSTAKA
1.	Mahasiswa dapat menganalisis membuat <i>mock up</i> es krim	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian <i>mock up</i> es krim	Pengertian <i>mock up</i> es krim adalah tiruan produk yang menyerupai produk dan karakteristik es krim sesungguhnya.	Carafoli, F John. 1992. <i>Food Photography and Styling</i> . New York: Amphoto. Cahyana dan Nurlaila. 2013. <i>Materi RPKPS Seni Kulineri</i> . Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
		Mahasiswa dapat menyebutkan jenis-jenis <i>mock up</i> es krim	Jenis <i>mock up</i> es krim terbagi menjadi empat yaitu: 1. <i>Mock Up Es Krim Scoop</i> 2. <i>Mock Up Es Krim Cup</i> 3. <i>Mock Up Es Krim Cone</i> 4. <i>Mock Up Es Krim Sandwich</i> .	Carafoli, F John. 1992. <i>Food Photography and Styling</i> . New York: Amphoto. Cahyana dan Nurlaila. 2013. <i>Materi RPKPS Seni Kulineri</i> . Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.


	<p>Mahasiswa mampu menyebutkan bahan dan alat pembuatan <i>mock up</i> es krim</p>	<p><i>Mock up</i> es krim</p> <p>Bahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentega putih 2. <i>Plastic icing</i> 3. Gula halus 4. Pewarna makanan 5. Cokelat bubuk 6. <i>Wafer cone</i> 7. <i>Glycerin</i> <p><i>Garnish:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Dark chocolate</i> 2. <i>Choco topping</i> 3. <i>Choco chip</i> 4. Wafer 5. Oreo 6. Kacang cincang <p>Alat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Waskom kaca 2. <i>Scoopes</i> krim 3. Gelas saji 4. Mangkuk 5. <i>Scraper</i> 6. Pisau 7. Timbangan 8. Kuas 9. <i>Palet</i> 10. <i>Cutting board</i> 	<p>Carafoli, F John. 1992. <i>Food Photography and Styling</i>. New York: Amphoto.</p> <p>Cahyana dan Nurlaila. 2013. <i>Materi RPKPS Seni Kulineri</i>. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.</p>
	<p>Mahasiswa mampu membuat <i>mock up</i> es krim</p>	<p>Cara membuat adonan dasar <i>mock up</i> es krim:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan mentega putih kedalam waskom kaca. 2. Masukkan gulahalus aduk perlahan menggunakan tangan. 3. Beri pewarna 	<p>Carafoli, F John. 1992. <i>Food Photography and Styling</i>. New York: Amphoto.</p> <p>Cahyana dan Nurlaila. 2013. <i>Materi</i></p>


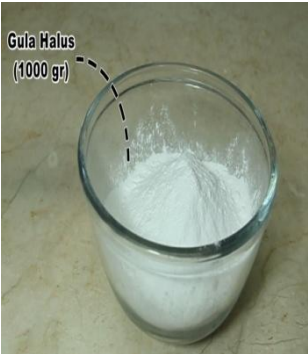
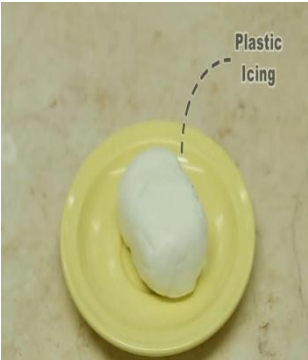
			<p>makanan lalu aduk kembali hingga rata.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Adonan sudah siap digunakan dan dicetak5. Tambahkan <i>glycerin</i> untuk memberikan efek basah dan segar pada <i>mock up</i> es krim.6. Sajikan dan <i>garnish</i>.	<p><i>RPKPS</i> <i>Seni Kulineri</i>. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.</p>
--	--	--	---	--

Lampiran 3 Jabaran Materi (JM)**JABARAN MATERI (JM)
VIDEO PEMBELAJARAN FORMAL (*MOCK UP ES KRIM*)
TAHUN 2017**


Topik	: Pembelajaran Membuat <i>Mock Up</i> Es Krim
Menu	: 1. <i>Mock up</i> es krim <i>scoop</i> 2. <i>Mock up</i> es krim <i>cup</i> 3. <i>Mock up</i> es krim <i>cone</i> 4. <i>Mock up</i> es krim <i>sandwich</i>
Penulis	: Choirunnisa
Pengkaji Media	: Annis Kandriasari, S.Pd, M.Pd
Pengkaji Materi	: Dra. Nurlaila AM, M.Kes
Durasi	: 36 Menit

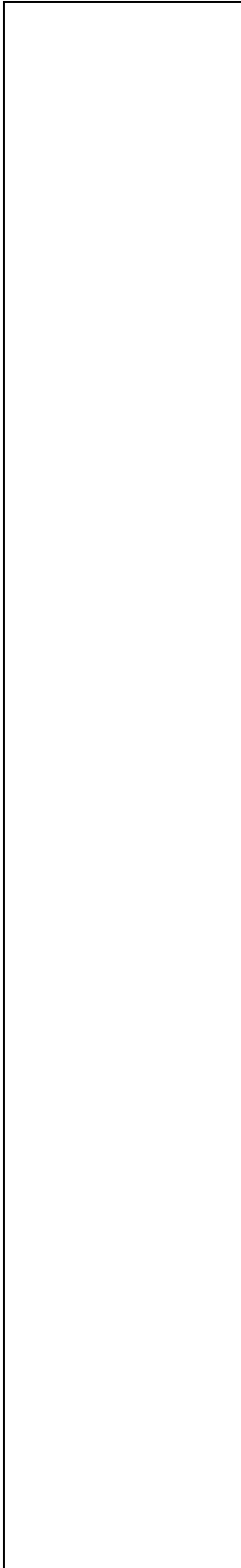
INDIKATOR	PEMBAHASAN	ALUR PROGRAM	VISUALISASI/ <i>INSERT</i>
		<i>Opening tune</i>	<i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.
	SEGMENT 1		<i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan materi pokok: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian <i>mock up</i> es krim. 2. Mengenal jenis-jenis <i>mock up</i> es krim. 3. Bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat <i>mock up</i> es krim. 4. Cara membuat <i>mock up</i> es krim. 5. Cara menyajikan berbagai jenis <i>mock up</i> es krim. 	<p><i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.</p> <p><i>Insert caption :</i></p>  <p>Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian <i>mock up</i> ice cream. 2. Mengenal jenis-jenis <i>mock up</i> ice cream. 3. Bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat <i>mock up</i> ice cream. 4. Cara membuat <i>mock up</i> ice cream. 5. Cara menyajikan berbagai jenis <i>mock up</i> ice cream yang menarik dan sesuai.
Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian <i>mock up</i> es krim	Pengertian <i>mock up</i> es krim.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian <i>mock up</i> es krim. 	<p><i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.</p> <p><i>Insert caption :</i></p>  <p>Mock up es krim adalah tiruan produk yang merupai produk dan karakteristik Es Krim sesungguhnya.</p>

<p>Mahasiswa dapat menyebutkan jenis-jenis <i>mock up</i> es krim.</p>	<p>Jenis-jenis <i>mock up</i> es krim.</p>	<p>2. Mengetahui jenis-jenis <i>mock up</i> es krim.</p>	<p><i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.</p> <p><i>Insert caption :</i></p>  <p>Jenis-jenis Mock Up Es Krim terbagi menjadi 4 yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mock Up Es Krim Cup• Mock Up Es Krim Scoop• Mock Up Es Krim Cone• Mock Up Es Krim Sandwich
--	---	--	--

	SEGMENT 2		<i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.
Mahasiswa mampu menyebutkan bahan dan alat pembuatan <i>mock up</i> es krim.	Bahan dan alat pembuatan <i>mock up</i> es krim.	3. Bahan dan alat pembuatan <i>mock up</i> es krim.	<i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma. <i>Insert picture and caption:</i>   

			<p>Pewarna Makanan (Merah)</p> <p>Water Cone</p> <p>Cokelat Bubuk</p> <p>Biscuit Sandwich</p>
--	--	--	---

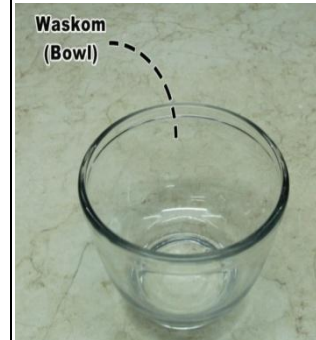
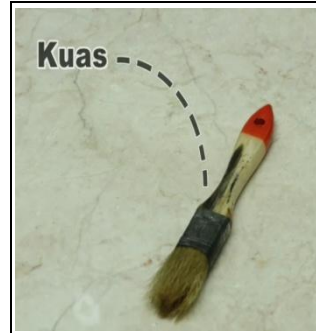
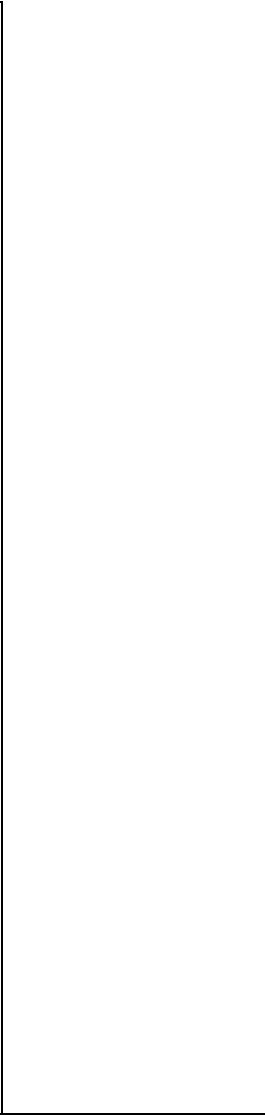
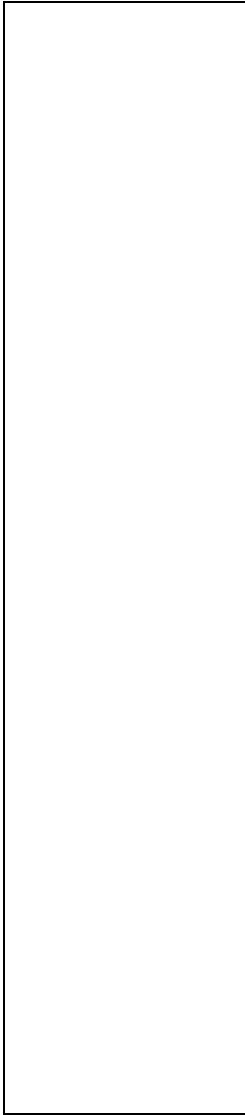
			 <p>Chocolate Chip</p> <p>Wafer / Styrofoam</p> <p>Cokelat Topping</p> <p>Glycerin</p> <p>Cokelat Serut</p>
--	--	--	---




Teaser :
A song of soundtrack
aroma.

Insert picture and
caption:





			
<p>Mahasiswa mampu membuat <i>mock up</i> es krim.</p>	<p>Membuat <i>basic mock up</i> es krim.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model menyapa penonton. 2. Model memperkenalkan cara membuat <i>basic mock up</i> es krim. 	<p>Model berada di ruang dapur, menyapa dan menjelaskan cara membuat <i>basic mock up</i> es krim.</p> <p>Isi/Materi</p> <p>Perilaku 1 : membuat <i>basic mock up</i> es krim</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan bahan yang digunakan untuk membuat <i>basic mock up</i> es krim. 2. Cara membuat <i>basic mock up</i> es krim yang benar: <ul style="list-style-type: none"> - Tuang mentega putih ke dalam Waskom yang telah dipersiapkan - Masukkan gula

			<p>halus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aduk adonan dengan ibu jari secara perlahan. - Jika adonan masih lengket tambahkan gula halus. - Aduk kembali adonan, jangan menggunakan tenaga yang terlalu besar karena akan sulit tercampur. - Apabila gula halus sudah habis, uleni terus hingga adonan tercampur rata. - Setelah adonan tercampur rata dapat dilakukan pengecekan dengan menggunakan <i>scoop</i> es krim. - Apabila ketika di <i>scoop</i> maka adonan akan terlihat berserat dan kokoh. - Adonan <i>basic mock up</i> es krim dapat digunakan untuk <i>mock up</i> es krim <i>cup</i>, <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i>, <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> dan <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>.
	<p>Memperlihatkan adonan <i>basic mock up</i> es krim yang gagal.</p>	<p>1. Model memperlihatkan dan menjelaskan ciri-ciri <i>basic mock up</i> es krim yang gagal.</p>	<p>1. Model menjelaskan ciri-ciri <i>basic mock up</i> es krim yang gagal.</p> <p>Isi/Materi Perilaku 2 : ciri-ciri <i>basic mock up</i> es krim yang gagal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apabia adonan <i>basic</i> terlalu banyak gula haus akan

			<p>mengakibatkan adonan <i>basic</i> menjadi keras, mudah patah dan tidak membentuk serat es krim.</p> <p>2. Apabila adonan <i>basic</i> kurang gula halus akan mengakibatkan adonan <i>basic</i> menjadi lembek dan tidak terbentuk serat seperti es krim pada umumnya.</p>
	<p>Membuat <i>mock up</i> es krim <i>cup</i>.</p>	<p>1. Model menjelaskan cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>cup</i> .</p>	<p>1. Model menggunakan adonan <i>basic mock up</i> es krim untuk membuat <i>mock up</i> es krim <i>cup</i>.</p> <p>2. Bagi adonan menjadi dua.</p> <p>Isi/Materi Perilaku 3 : cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>cup</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adonan <i>basic</i> yang pertama ditekan bagian tengah lalu beri pewarna kuning untuk mendapatkan efek rasa es krim <i>vanilla</i>. 2. Aduk hingga rata dan usahakan semua warna tercampur rata. Proses pengadukan tetap menggunakan ibu jari. 3. Setelah semua tercampur rata, sisihkan adonan. 4. Ambil adonan <i>basic</i> yang kedua, tuangkan cokelat bubuk ke dalam adonan <i>basic</i>.

			<ol style="list-style-type: none">5. Aduk hingga rata, coklat bubuk ini berfungsi untuk mendapatkan efek rasa es krim coklat.6. Adonan akan keras karena menggunakan coklat bubuk, untuk itu tetap diaduk dengan ibu jari agar adonan kembali lunak dan tercampur rata.7. Ambil adonan <i>mock up</i> es krim rasa coklat, pipihkan.8. Masukkan ke dalam <i>cup</i>, tekan-tekan adonan hingga padat.9. Setelah itu lakukan hal yang sama pada <i>mock up</i> es krim rasa <i>vanilla</i>.10. Masukkan adonan <i>mock up</i> es krim rasa <i>vanilla</i> ke dalam sisa ruang di dalam <i>cup</i>, tekan-tekan hingga padat.11. Setelah itu gunakan <i>scrapper</i> untuk mendapatkan serat es krim pada <i>mock up</i> es krim <i>cup</i>.12. Setelah mendapatkan serat es krim yang bagus, oleskan <i>glycerin</i> searah dengan serat <i>mock up</i> es krim <i>cup</i>.
--	--	--	---

	<p>Membuat <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i>.</p>	<p>1. Model menjelaskan cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i>.</p>	<p>1. Model menggunakan adonan <i>basic mock up</i> es krim untuk membuat <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i>.</p> <p>Isi/Materi Perilaku 4 : cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambil adonan <i>basic mock up</i> es krim, lalu beri pewarna merah untuk mendapatkan efek es krim <i>strawberry</i>. 2. Aduk perlahan menggunakan ibu jari hingga rata. 3. Adonan yang sudah tercampur rata di <i>scoop</i> menggunakan <i>scoop</i> es krim berukuran kecil. 4. Ulangi lagi hingga mendapatkan jumlah <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> yang diinginkan. 5. Saat menggarnish, potong-potong terlebih dahulu wafer atau <i>styrofoam</i> untuk mengganjal <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> 6. Kemudian letakkan satu per satu <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> ke dalam gelas yang sudah diberi wafer. 7. Kemudian oleskan atas permukaan <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> dengan <i>glycerin</i>
--	--	---	---

			<p>searah dengan serat <i>mock up</i> es krim.</p> <p>8. <i>Mock up</i> es krim siap digarnish dengan cokelat serut, oreo dan <i>choco chip</i>.</p>
	<p>Membuat <i>mock up</i> es krim <i>cone</i>.</p>	<p>1. Model menjelaskan cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>cone</i>.</p>	<p>1. Model menggunakan adonan <i>basic mock up</i> es krim untuk membuat <i>mock up</i> es krim <i>cone</i>.</p> <p>Isi/Materi Perilaku 4 : cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>cone</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambil sedikit adonan <i>basic mock up</i> es krim. 2. Siapkan <i>cone</i> es krim, lalu bentuk adonan <i>basic mock up</i> es krim mengerucut dan letakkan diatas <i>cone</i>, sisihkan. 3. Selanjutnya buat alur-alur berbentuk pipih untuk <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> menggunakan <i>plastic icing</i> atau <i>foundant</i>. 4. Ukur alur es krim dan sesuaikan dengan tinggi <i>mock up</i> es krim <i>cone</i>, kemudian potong. 5. Letakkan alur-alur tersebut sampai tersusun rapih, kemudian beri <i>topping</i> cokelat secara perlahan. 6. Taburkan kacang cincang sedikit demi sedikit hingga rata.

	<p>Membuat <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>.</p>	<p>1. Model menjelaskan cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>.</p>	<p>1. Model menggunakan adonan <i>basic mock up</i> es krim untuk membuat <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>.</p> <p>2. Bagi adonan menjadi dua.</p> <p>Isi/Materi Perilaku 5 : cara membuat <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adonan <i>basic</i> yang pertama ditekan bagian tengah lalu beri pewarna kuning untuk mendapatkan efek rasa es krim <i>vanilla</i>. 2. Aduk hingga rata dan usahakan semua warna tercampur rata. Proses pengadukan tetap menggunakan ibu jari. 3. Setelah semua tercampur rata, sisihkan adonan. 4. Ambil adonan <i>basic</i> yang kedua, tuangkan cokelat bubuk ke dalam adonan <i>basic</i>. 5. Aduk hingga rata, cokelat bubuk ini berfungsi untuk mendapatkan efek rasa es krim cokelat. 6. Adonan akan keras karena menggunakan cokelat bubuk, untuk itu tetap diaduk dengan ibu jari agar adonan kembali lunak dan tercampur rata, sisihkan.
--	---	--	---

			<ol style="list-style-type: none">7. Ambil sedikit adonan <i>mock up</i> es krim rasa <i>vanilla</i> dan pipihkan menggunakan <i>pallet</i> secara perlahan.8. Potong salah satu ujung adonan dengan <i>pallet</i>, sisihkan.9. Kemudian ambil sedikit adonan <i>mock up</i> es krim rasa coklat lakukan hal yang sama dengan <i>mock up</i> es krim rasa <i>vanilla</i>.10. Selanjutnya satukan adonan <i>mock up</i> es krim <i>vanilla</i> dan <i>mock up</i> es krim coklat, lalu tekan-tekan kembali menggunakan <i>pallet</i> hingga adonan ketebalannya sama.11. Kemudian ambil biskuit <i>sandwich</i> dan letakkan diatas adonan.12. Garis-garis tiap sisi adonan menggunakan <i>pallet</i>. Sisihkan biskuitnya.13. Kemudian potong dengan cepat menggunakan <i>pallet</i> searah dengan sisi yang sudah digariskan.14. Ratakan siap sisi <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i> menggunakan spatula kecil hingga rata.
--	--	--	--



			<p>15. Kemudian letakkan kembali biskuit <i>sandwich</i> diatas permukaan <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>.</p> <p>16. Lalu ambil biskuit <i>sandwich</i> untuk menutupi permukaan <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i> lainnya. Sajikan.</p>
	SEGMENT 3		<p><i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.</p>
	Kesimpulan dan Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesimpulan materi <i>mock up</i> es krim. 2. Isilah pertanyaan berikut dengan baik dan benar. 	<p><i>Teaser :</i> <i>A song of soundtrack</i> aroma.</p> <p><i>Insert caption:</i> Kesimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mock up</i> es krim adalah tiruan produk yang menyerupai produk dan karakteristik Es Krim sesungguhnya. - Jenis-jenis <i>mock up</i> es krim dibagi menjadi 4 yaitu: <i>mock up</i> es krim <i>cup</i>, <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i>, <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> dan <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>. - Bahan dan alat pembuatan <i>mock up</i> es krim: <p>Bahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mentega putih - gula halus - <i>plastic icing</i> - pewarna makanan - cokelat bubuk - <i>cone</i> - biskuit <i>sandwich</i> - cokelat serut - kacang cincang





			<p>- coklat <i>topping</i> - wafer atau <i>styrofoam</i> - <i>chocolate chip</i> - <i>glycerin</i> - oreo</p> <p>Alat:</p> <p>- <i>scoop</i> es krim - waskom - <i>pallet</i> - pisau - <i>scraper</i> - kuas - talenan (<i>cutting board</i>) - <i>cup</i> es krim - gelas saji</p> <p>Isilah pertanyaan berikut dengan baik dan benar!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian <i>mock up</i> es krim! 2. Sebutkan jenis-jenis <i>mock up</i> es krim! 3. Sebutkan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat <i>mock up</i> es krim! 4. Apa perbedaan <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> dengan jenis <i>mock up</i> es krim yang lain? 5. Jelaskan cara membuat bahan dasar <i>mock up</i> es krim! 6. Jelaskan teknik mengaduk yang baik dalam pembuatan <i>mock up</i> es krim! 7. Mengapa di dalam menggunakan gula halus harus dituangkan sedikit demi sedikit? 8. Bagaimana cara mendapatkan varian rasa <i>vanilla</i>? 9. Apa fungsi <i>glycerin</i> dalam
--	--	--	---

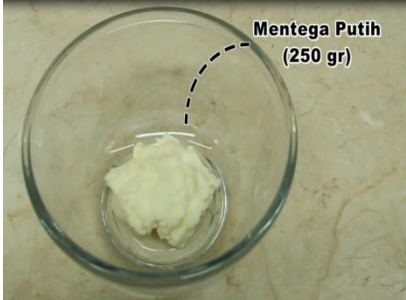

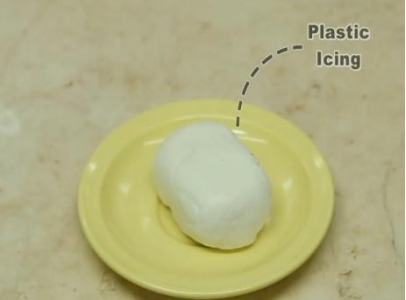


			menggarnishmock up es krim? 10. Bagaimana cara pengolesan glycerin yang benar?
		<i>Closing</i>	

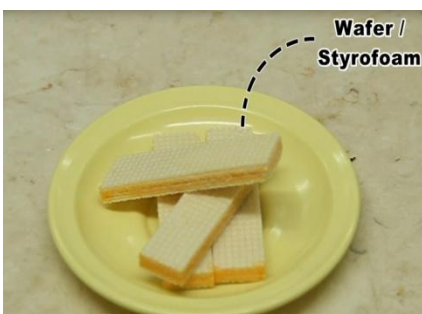
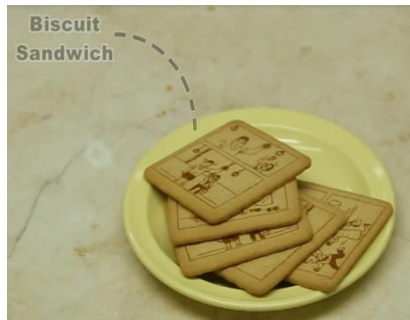
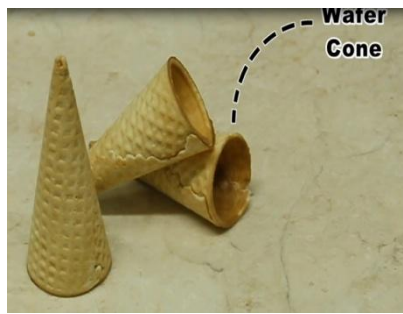
Lampiran 4 Story Board

STORY BOARD

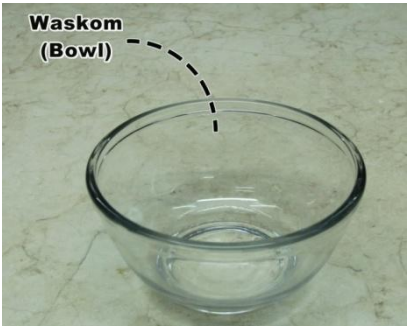

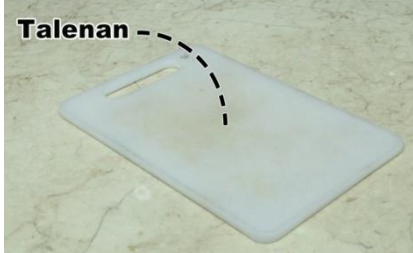
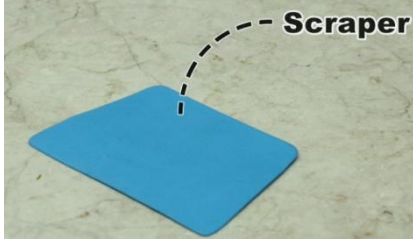


No.	Tampilan/Visual	Keterangan/Navigasi	Durasi waktu
1.	<p>Tahap Pembuatan <i>Mock Up</i> Es Krim</p> <ol style="list-style-type: none"> Menampilkan Judul: Pembuatan <i>Mock Up</i> Es Krim Menampilkan lambang unj di pojok kanan atas Menampilkan kolom: Nama mahasiswa dan Nama Universitas Manampilkan berbagai contoh <i>mock up</i> es krim 	<p>Alunan musik lembut</p> 	7 detik
2.	<p>Menampilkan “ Selamat Datang Di Video Klip Pembuatan <i>Mock Up</i> Es Krim”.</p> <p>Tujuan Instruksional : Setelah melihat video ini, diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman dan keterampilan tentang <i>mock up</i> es krim</p>	<p>Alunan musik lembut</p> 	3 detik





3.	Menampilkan materi pokok dalam pembuatan <i>mock up</i> es krim	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian mock up ice cream. 2. Mengetahui jenis-jenis mock up ice cream. 3. Bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat mock up ice cream. 4. Cara membuat mock up ice cream. 5. Cara menyajikan berbagai jenis mock up ice cream yang menarik dan sesuai. 	5 detik
4.	Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis <i>mock up</i> es krim	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Mock up es krim adalah tiruan produk yang merupai produk dan karakteristik Es Krim sesungguhnya.</p>  <p>Jenis-jenis Mock Up Es Krim terbagi menjadi 4 yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mock Up Es Krim Cup • Mock Up Es Krim Scoop • Mock Up Es Krim Cone • Mock Up Es Krim Sandwich 	10 detik
5.	Menjelaskan bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan <i>mock up</i> es krim	<p>Alunan musik lembut</p> 	5 menit





		    	
--	--	---	--















		 <p>Waskom (Bowl)</p>  <p>Pisau (Bagian Tumpul)</p>  <p>Talenan</p>  <p>Scraper</p>  <p>Kuas</p>  <p>Cup Ice Cream</p>	
--	--	---	--





			
6.	Menampilkan judul “ <i>Basic Mock Up Es Krim</i> ”	<p>Alunan musik lembut</p> 	2 detik
7.	<p>Cara membuat: <i>Basic Mock Up Es Krim</i></p> <p>Narasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Narator: hallo hari ini kita akan membuat bahan dasar <i>mock up</i> es krim, bahan-bahannya yaitu mentega putih dan gula halus 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: Lalu masukkan gula halus dan mentega putih aduk perlahan menggunakan ibu jari 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik





	<ul style="list-style-type: none"> Narator: Jika adonan masih terlalu lunak tambahkan gula halus sedikit 	<p>Munculkan efek suara</p> 	3 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: apabila gula sudah sudah tercampur abis, uleni adonan hingga tercampur rata 	<p>Munculkan efek suara</p> 	1 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: setelah adonan tercampur rata dapat dilakukan pengecekan dengan menggunakan <i>scoop</i> es krim 	<p>Munculkan efek suara</p> 	5 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: adonan yang siap digunakan akan terlihat kokoh dan beserat seperti es krim pada umumnya 	<p>Munculkan efek suara</p> 	2 menit



	<ul style="list-style-type: none"> Narator : ini adalah contoh adonan rusak atau gagal. Adonan <i>basic</i> terlalu banyak menggunakan gula halus sehingga adonan menjadi keras, rapuh dan tidak membentuk serat. Adonan <i>basic</i> kurang gula halus sehingga adonan menjadi lembek dan tidak membentuk serat seperti <i>ice cream</i> pada umumnya 	<p>Munculkan efek suara</p>  <p>Contoh adonan rusak atau gagal</p> <p>1. Adonan Basic terlalu banyak menggunakan gula halus sehingga adonan menjadi keras, rapuh dan tidak membentuk serat</p> <p>2. Adonan Basic kurang gula halus sehingga adonan menjadi lembek dan tidak membentuk serat seperti ice cream pada umumnya</p>	3 menit
	Menampilkan Bahan dan Alat yang digunakan dalam pembuatan <i>basic mock up</i> es krim	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Basic Mock Up Ice Cream Bahan : 1. Mentega Putih 250 gram 2. Gula Halus 1000 gram Alat : 1. Waskom 2. Scoop Ice Cream</p> <p>Catatan : Masukan gula halus secara perlahan dan aduk secara beraturan hingga adonan memiliki serat seperti ice cream pada umumnya.</p>	30 detik
	<i>Basic mock up</i> es krim dapat dibuat menjadi berbagai macam jenis es krim	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Basic Mock Up Ice Cream dapat dibuat menjadi berbagai macam jenis ice cream, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> Mock Up Ice Cream Cup Mock Up Ice Cream Scoop Mock Up Ice Cream Cone Mock Up Ice Cream Sandwich 	30 detik





<p>Menampilkan judul “<i>Mock Up Es Krim Cup</i>”</p>	<p>Alunan musik lembut</p> 	<p>3 detik</p>
<p>Cara membuat: <i>Mock Up Es Krim Cup</i> Narasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Narator: kita akan menggunakan adonan dasar <i>mock up</i> es krim yang telah dibuat 	<p>Munculkan efek suara</p> 	<p>3 detik</p>
<ul style="list-style-type: none"> Narator: Bagi adonan menjadi dua, dengan waskom yang berbeda beri pewarna kuning untuk efek rasa vanilla lalu aduk hingga rata, sisihkan 	<p>Munculkan efek suara</p>  	<p>2 menit</p>






	<ul style="list-style-type: none"> Narator: Lalu tuangkan coklat bubuk pada adonan selanjutnya, aduk perlahan hingga rata. Ini adalah adonan untuk memberikan efek es krim coklat 	<p>Munculkan efek suara</p> 	2 menit
	<p>Narasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Narator: selanjutnya ambil sedikit adonan dan pipihkan 	<p>Munculkan efek suara</p> 	5 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: Lalu masukkan adonan ke dalam <i>cup</i>, tekan-tekan hingga padat 	<p>Munculkan efek suara</p> 	3 menit





	<ul style="list-style-type: none"> Narator: setelah itu lakukan hal yang sama pada es krim <i>vanilla</i>, masukkan ke dalam sisa ruang pada <i>cup</i> 	<p>Munculkan efek suara</p> 	3 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: setelah itu gunakan scraper potong untuk mendapatkan serat es krim 	<p>Munculkan efek suara</p> 	1 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu tambahkan <i>glycerin</i> searah dengan serat <i>mock up</i> es krim 	<p>Munculkan efek suara</p>  	2 menit


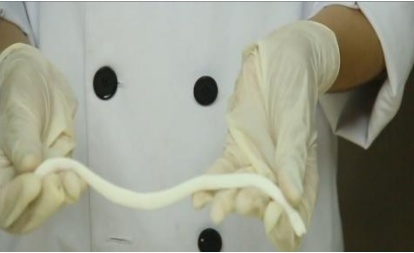


	<p>Menampilkan Bahan dan Alat yang digunakan dalam pembuatan <i>mock up es krim cup</i></p>	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Mock Up Ice Cream Cup Bahan : 1. Basic Mock Up Ice Cream 2. Pewarna Makanan kuning (2 tetes untuk efek rasa vanilla) 3. Cokelat Bubuk (untuk efek rasa coklat) Alat : 1. Waskom 2. Scraper 3. Cup Ice Cream 4. Kuas Pelengkap : 1. Glycerin (untuk membuat efek dingin)</p>	<p>1 menit</p>
	<p>Menampilkan judul “<i>Mock Up Es Krim Scoop</i>”</p>	<p>Alunan musik lembut</p> 	<p>3 detik</p>
	<p>Cara membuat: <i>Mock Up Es Krim Cup</i> Narasi: <ul style="list-style-type: none"> Narator: ini adalah adonan dasar <i>mock up es krim</i> </p>	<p>Munculkan efek suara</p> 	<p>3 detik</p>
<p>8.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Narator : Beri sedikit pewarna makanan berwarna merah, pewarna merah memberikan efek es krim <i>strawberry</i> 	<p>Munculkan efek suara</p> 	<p>3 detik</p>





9.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: proses pengadukan tetap menggunakan ibu jari secara perlahan sampai tercampur rata seperti ini 	<p>Munculkan efek suara</p> 	2 menit
10.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: bahan siap <i>discoop</i>. Cara menggunakan <i>scoop</i> es krim sedikit ditekan menggunakan telapak tangan, setelah dirasa cukup tekan tuas <i>scoop</i> dengan cepat 	<p>Munculkan efek suara</p> 	1 menit





11.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: es krim <i>scoop</i> akan terbentuk seperti ini. Inilah contoh <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> rasa <i>strawberry</i>. 	<p>Munculkan efek suara</p> 	10 detik
12.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lakukan hal serupa untuk mendapatkan jumlah es krim <i>scoop</i> yang diinginkan. Setelah mendapatkan jumlah es krim <i>scoop</i> yang diinginkan, kita akan menggarnishnya 	<p>Munculkan efek suara</p> 	1 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: pertama potong wafer dan letakkan didalam gelas yang telah disediakan hingga tertutup rata seperti ini 	<p>Munculkan efek suara</p> 	10 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: Lalu letakkan <i>mock up</i> es krim <i>scoop</i> ke dalam gelas, susun rapih 	<p>Munculkan efek suara</p> 	10 detik






	<ul style="list-style-type: none"> Narator: setelah tersusun olesi dengan <i>glycerin</i> searah serat es krim 	<p>Munculkan efek suara</p> 	10 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: ambil cokelat serut dan diselipkan tengah <i>mock up</i> es krim dan serutan cokelat kecil di sela-sela <i>mock up</i> es krim 	<p>Munculkan efek suara</p>  	3 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: Terakhir tambahkan satu persatu <i>choco chip</i> dan oreo di atasnya 	<p>Munculkan efek suara</p>  	5 detik




	<p>Menampilkan Bahan dan Alat yang digunakan dalam pembuatan <i>mock up es krim scoop</i></p>	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Mock Up Ice Cream Scoop Bahan : 1. Basic Mock Up Ice Cream 2. Pewarna Makanan Merah (untuk efek rasa strawberry) Alat : 1. Waskom 2. Scoop Ice cream 3. Kuas 4. Gelas Saji Pelengkap : 1. Cokelat serut 2. Oreo 3. Chocolate Chip 4. Wafer / Styrofoam 5. Glycerin Catatan : Saat mengoles glycerin dengan kuas dilakukan olesan searah dengan serat agar tidak merusak serat pada mock up ice cream</p>	1 menit
	<p>Menampilkan judul “<i>Mock Up Es Krim Cone</i>”</p>	<p>Alunan musik lembut</p> 	3 detik
	<p>Cara membuat: <i>Mock Up Es Krim Cup</i> Narasi: <ul style="list-style-type: none"> Narator: selanjutnya kita akan membuat <i>mock up es krim cone</i> dari adonan bahan dasar yang sudah dibuat </p>	<p>Munculkan efek suara</p> 	3 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: pertama ambil sedikit adonan <i>mock up es krim</i>, lalu bentuk ujungnya hingga mengerucut, sisihkan 	<p>Munculkan efek suara</p> 	2 menit



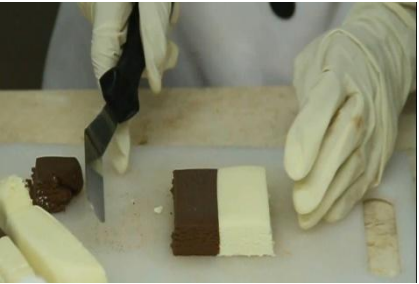
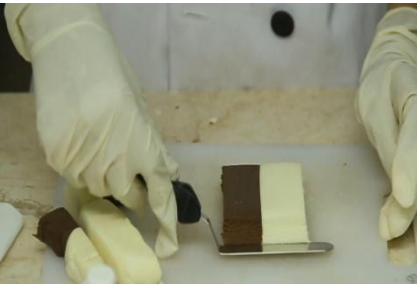
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: selanjutnya buat alur-alur pada es krim <i>cone</i>, ambil sedikit bagian <i>foundant</i> pipihkan menjadi bentuk segitiga sesuai dengan ukuran yang diinginkan 	<p>Munculkan efek suara</p>  	1 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: ambil <i>mock up</i> es krim <i>cone</i> yang telah dibuat lalu ukur <i>foundant</i> yang telah disiapkan, potong sesuai ukuran <i>mock up</i> es krim dan beri tanda 	<p>Munculkan efek suara</p> 	1 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu letakkan <i>foundant</i> seperti pada <i>mock up</i> es krim seperti berikut 	<p>Munculkan efek suara</p> 	3 detik



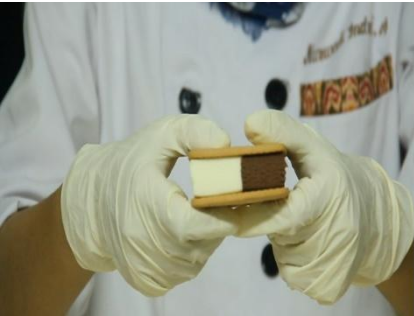

	<ul style="list-style-type: none"> Narator: setelah semuanya tersusun beri coklat topping pada sela-sela es krim 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu beri kacang cincang sedikit demi sedikit 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik
Menampilkan Bahan dan Alat yang digunakan dalam pembuatan <i>mock up</i> es krim <i>cone</i>		<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Mock Up Ice Cream Cone Bahan : 1. Plastic Icing 250 gr 2. Wafer Cone Alat : 1. Waskom 2. Scraper Pelengkap : 1. Cokelat Topping 2. Kacang Cincang / Chocolate chip Catatan : Saat menambahkan topping lakukanlah sedikit demi sedikit dan mengikuti alur lekukan ice cream tersebut.</p>	1 menit
Menampilkan judul " <i>Mock Up Es Krim Sandwich</i> "		<p>Alunan musik lembut</p>  <p><i>Mock Up Ice Cream Sandwich</i></p>	3 detik




	<ul style="list-style-type: none"> Narator: selanjutnya kita akan membuat <i>mock up</i> es krim <i>sandwich</i>, kita akan menggunakan adonan awal lalu dibagi menjadi dua 	<p>Munculkan efek auara</p> 	5 detik
	<ul style="list-style-type: none"> Narator: setelah dibagi dua ambil sedikit adonan beri pewarna kuning, lalu aduk hingga rata pengadukan tetap menggunakan ibu jari. Sisihkan adonan 	<p>Munculkan efek suara</p> 	2 menit
13.	<ul style="list-style-type: none"> Narator : adonan selanjutnya beri bubuk coklat lalu aduk hingga rata, bila adonan terlalu keras uleni terus hingga tercampur rata, sisihkan 	<p>Munculkan efek suara</p>  	2 menit

14.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: ambil sedikit adonan berwarna putih gunakan <i>pallet</i> untuk meratakan adonan 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik
15.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu ratakan pinggiran adonan dengan <i>pallet</i> lakukan pada sisi lainnya 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik
16.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu ratakan pinggiran adonan dengan <i>pallet</i> lakukan pada sisi lainnya 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik
17.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: potong salah satu bagian potong menggunakan ujung <i>pallet</i> yang tidak tajam, potong dengan cepat 	<p>Munculkan efek suara</p>  	3 detik

18.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu ambil adonan <i>mock up</i> es krim coklat lakukan hal yang sama pada <i>mock up</i> es krim <i>vanilla</i> 	<p>Munculkan efek suara</p> 	1 menit 30 detik
19.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: potong salah satu bagian potong menggunakan ujung <i>pallet</i> yang tidak tajam 	<p>Munculkaan efek suara</p> 	3 detik
20.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: satukan kedua adonan 	<p>Munculkan efek suara</p> 	3 detik

21.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu tekan-tekan kembali adonan untuk mendapatkan ketebalan yang diinginkan 	<p>Munculkan efek suara</p> 	1 menit
22.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu ambil biskuit <i>sandwich</i> yang telah disediakan, letakan biskuit diantara adonan lalu beri tanda dengan menggunakan <i>pallet</i>, lakukan pada semua sisi 	<p>Munculkan efek suara</p> 	30 detik
23.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: setelah itu lakukan pemotongan secara cepat pada semua sisi, untuk mendapatkan serat es krim yang diinginkan 	<p>Munculkan efek suara</p> 	5 detik
24.	<ul style="list-style-type: none"> Narator: lalu ratakan bawah sisi dengan sepatula lakukan pada setiap sisi yang telah dipotong 	<p>Munculkan efek suara</p> 	5 detik

25.	<ul style="list-style-type: none">Narator: letakkan biskuit <i>sandwich</i> di atas <i>mock up</i> es krim	<p>Munculkan efek suara</p> 	3 detik
26.	<ul style="list-style-type: none">Narator: ambil biskuit lainnya letakkan disalah satu sisinya	<p>Munculkan efek suara</p>   	5 detik

27.	Menampilkan Bahan dan Alat yang digunakan dalam <i>pembuatan mock up es krim sandwich</i>	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Mock Up Ice Cream Sandwich</p> <p>Bahan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Basic Mock Up Ice cream 2. Pewarna Makanan Kuning (2 tetes untuk efek rasa vanilla) 3. Cokelat Bubuk (untuk efek rasa cokelat) <p>Alat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Waskom 2. Talenan 3. Pisau (bagian tumpul) 4. Pallet <p>Pelengkap :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Biscuit Sandwich <p>Catatan : Saat memotong adonan gunakan bagian pisau yang tumpul dan teknik memotong cepat agar menghasilkan serat ice cream yang baik.</p>	1 menit																														
28.	Menampilkan kesimpulan materi <i>mock up es krim</i>	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Kesimpulan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mock Up Ice Cream adalah tiruan produk yang menyerupai produk dan karakteristik Ice Cream sesungguhnya 2. Jenis-jenis mock up ice cream dibagi menjadi 4 yaitu : <ul style="list-style-type: none"> - Mock Up Ice Cream Cup - Mock Up Ice Cream Scoop - Mock Up Ice Cream Cone - Mock Up Ice Cream Sandwich 3. Bahan dan Alat pembuatan mock up ice cream <table border="0" data-bbox="842 1120 1177 1355"> <tr> <td>Bahan :</td> <td>Alat :</td> </tr> <tr> <td>- Mentega Putih</td> <td>- Waskom</td> </tr> <tr> <td>- Gula Halus</td> <td>- Scoop Ice Cream</td> </tr> <tr> <td>- Plastic Icing (Fondan)</td> <td>- Pallet</td> </tr> <tr> <td>- Pewarna Makanan</td> <td>- Pisau</td> </tr> <tr> <td>- Cokelat Bubuk</td> <td>- Scraper</td> </tr> <tr> <td>- Cone</td> <td>- Kuas</td> </tr> <tr> <td>- Biscuit Sandwich</td> <td>- Cutting Board</td> </tr> <tr> <td>- Cokelat serut</td> <td>- Cup Ice Cream</td> </tr> <tr> <td>- Kacang Cincang</td> <td>- Gelas Saji</td> </tr> <tr> <td>- Cokelat Topping</td> <td>- Sendok</td> </tr> <tr> <td>- Chocolate Chip</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Oreo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Wafer atau Sterofoam</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Glycerin</td> <td></td> </tr> </table> 	Bahan :	Alat :	- Mentega Putih	- Waskom	- Gula Halus	- Scoop Ice Cream	- Plastic Icing (Fondan)	- Pallet	- Pewarna Makanan	- Pisau	- Cokelat Bubuk	- Scraper	- Cone	- Kuas	- Biscuit Sandwich	- Cutting Board	- Cokelat serut	- Cup Ice Cream	- Kacang Cincang	- Gelas Saji	- Cokelat Topping	- Sendok	- Chocolate Chip		- Oreo		- Wafer atau Sterofoam		- Glycerin		5 menit
Bahan :	Alat :																																
- Mentega Putih	- Waskom																																
- Gula Halus	- Scoop Ice Cream																																
- Plastic Icing (Fondan)	- Pallet																																
- Pewarna Makanan	- Pisau																																
- Cokelat Bubuk	- Scraper																																
- Cone	- Kuas																																
- Biscuit Sandwich	- Cutting Board																																
- Cokelat serut	- Cup Ice Cream																																
- Kacang Cincang	- Gelas Saji																																
- Cokelat Topping	- Sendok																																
- Chocolate Chip																																	
- Oreo																																	
- Wafer atau Sterofoam																																	
- Glycerin																																	
29.	Menampilkan isian pertanyaan seputar <i>mock up es krim</i>	<p>Alunan musik lembut</p>  <p>Isilah pertanyaan berikut dengan baik dan benar!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian mock up ice cream! 2. Sebutkan jenis-jenis mock up ice cream! 3. Sebutkan dan jelaskan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat mock up ice cream! 4. Apa perbedaan mock up ice cream cone dengan jenis mock up ice cream yang lain? 5. Jelaskan cara membuat bahan dasar mock up ice cream! 6. Jelaskan teknik mengaduk yang baik dalam pembuatan mock up ice cream! 7. Mengapa di dalam menggunakan gula halus harus di tuangkan sedikit demi sedikit? 8. Bagaimana cara mendapatkan varian rasa vanilla? 9. Apa fungsi glycerin dalam menggarnish mock up ice cream? 10. Bagaimana cara pengolesan glycerin yang benar? 	5 menit																														
Total durasi			36 menit																														

Lampiran 5 Instrument Penilaian Uji Coba Ahli Media

INSTRUMENT PENILAIAN UJI COBA AHLI MEDIA

(Untuk Ahli Media)

Pengantar:

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

Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Jelas
4	Jelas
3	Cukup Jelas
2	Kurang Jelas
1	Tidak Jelas

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

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

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Indikator	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					
2.	Audio atau suara	Musik pengiring					
		Suara narator					
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/ Digunakan					
		Sistematika penyajian					

4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat					
		Konsistensi pembabakan/ Alur					
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi					
		Fungsi navigasi					
6.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM					
		Memberikan fokus perhatian					
		Mempermudah guru/pengajar					

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

Kesimpulan:

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

Saran:

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

Jakarta,//

()

Lampiran 6 Instrument Penilaian Uji Coba Ahli Materi**INSTRUMENT PENILAIAN UJI COBA AHLI MATERI****(Untuk Ahli Materi)****Pengantar:**

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

Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Jelas
4	Jelas
3	Cukup Jelas
2	Kurang Jelas
1	Tidak Jelas

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

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

No.	Aspek Kualitas Tampilan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2.	Kejelasan rumusan tujuan intruksional					
3.	Kejelasan sasaran					
4.	Konsistensi isi dengan tujuan intruksional kegiatan					
5.	Kejelasan uraian/ penjelasan materi					
6.	Kejelasan contoh yang diberikan					
7.	Pemberian latihan					
8.	Pemberian umpan balik					
9.	Penggunaan logika					
10.	Kualitas interaksi pembelajaran					
11.	Personalisasi dan individualisasi					
12.	Pembabakan/ urutan/ sekuansal					
13.	Konsistensi tes dengan tujuan intruksioanal pembelajaran					
14.	Umpan balik terhadap hasil test mahasiswa					
15.	Pemberian motivasi					

Kesimpulan:

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

Saran:

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

Jakarta,//

()

Lampiran 7 Instrumen Penilaian Uji Coba Perseorangan

INSTRUMENT PENILAIAN UJI COBA PERSEORANGAN

(Untuk uji *one to one*/Perseorangan)

Pengantar:

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

Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Jelas
4	Jelas
3	Cukup Jelas
2	Kurang Jelas
1	Tidak Jelas

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

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

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2.	Keterbacaan teks/penulisan					
3.	Kualitas tampilan gambar					
4.	Komposisi warna					
5.	Kejelasan suara					
6.	Daya dukung musik					
Aspek Penyajian Materi		Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran					
2.	Kejelasan petunjuk belajar					
3.	Kemudahan memahami kalimat pada teks/ tulisan					
4.	Kemudahan memahami materi/ isi pelajaran					
5.	Ketetapan urutan penyajian					
6.	Pembelajaran dengan program video klip					
7.	Kejelasan umpan balik/ respon					

Kesimpulan:

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

Saran:

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

Jakarta,//

()

Lampiran 8 Instrumen Penilaian Uji Coba Terbatas

INSTRUMENT PENILAIAN UJI COBA TERBATAS

(Untuk uji *Small group*/Terbatas)

Pengantar:

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

Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Jelas
4	Jelas
3	Cukup Jelas
2	Kurang Jelas
1	Tidak Jelas

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

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

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2.	Keterbacaan teks/penulisan					
3.	Kualitas tampilan gambar					
4.	Komposisi warna					
5.	Kejelasan suara					
6.	Daya dukung musik					
Aspek Penyajian Materi		Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran					
2.	Kejelasan petunjuk belajar					
3.	Kemudahan memahami kalimat pada teks/ tulisan					
4.	Kemudahan memahami materi/ isi pelajaran					
5.	Ketetapan urutan penyajian					
6.	Pembelajaran dengan program video klip					
7.	Kejelasan umpan balik/ respon					

Kesimpulan:

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

Saran:

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

Jakarta,//

()

Lampiran 9 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan

INSTRUMENT PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN

(Untuk uji *Field evaluation*/Lapangan)

Pengantar:

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

Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Jelas
4	Jelas
3	Cukup Jelas
2	Kurang Jelas
1	Tidak Jelas

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

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

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2.	Keterbacaan teks/penulisan					
3.	Kualitas tampilan gambar					
4.	Komposisi warna					
5.	Kejelasan suara					
6.	Daya dukung musik					
Aspek Penyajian Materi		Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran					
2.	Kejelasan petunjuk belajar					
3.	Kemudahan memahami kalimat pada teks/ tulisan					
4.	Kemudahan memahami materi/ isi pelajaran					
5.	Ketetapan urutan penyajian					
6.	Pembelajaran dengan program video klip					
7.	Kejelasan umpan balik/ respon					

Kesimpulan:

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

Saran:

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

Jakarta,//

()

Lampiran 10 Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media

No.	Kategori aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf	5
		Bentuk/jenis huruf	5
		Warna huruf	5
		Kualitas gambar	5
		Komposisi warna terhadap warna <i>background</i>	5
		Kejelasan narasi	3
		Keefektifan gambar	4
2.	Audio atau suara	Musik Pengiring	4
		Suara Narator	2
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/ digunakan	4
		Sistematika penyajian	4
4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat	4
		Konsistensi pembabakan/ alur	4
5.	Navigasi	Efektivitas navigasi	3
		Fungsi navigasi	3
6.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM	5
		Memberikan fokus perhatian	5
		Mempermudah guru/pengajar	4
Nilai Keseluruhan			74
Nilai Rata-Rata			4.1

$$\text{Rata-rata Nilai Keseluruhan} = \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Jumlah pertanyaan}}$$

$$= \frac{74}{18}$$

$$= 4.1$$

Lampiran 11 Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Skor
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk ahli media	4
2.	Kejelasan rumusan tujuan intruksional	4
3.	Kejelasan sasaran	4
4.	Konsistensi isi dengan tujuan intruksional kegiatan	4
5.	Kejelasan uraian/ penjelasan materi	4
6.	Kejelasan contoh yang diberikan	4
7.	Pemberian latihan	4
8.	Pemberian umpan balik	4
9.	Penggunaan logika	4
10.	Kualitas interaksi pembelajaran	4
11.	Personalisasi dan individualisasi	4
12.	Pembabakan/ urutan/ sekuansal	4
13.	Konsistensi tes dengan tujuan intruksional pembelajaran	4
14.	Umpan balik terhadap hasil test mahasiswa	4
15.	Pemberian motivasi	4
Nilai Keseluruhan		60
Nilai Rata-Rata		4

$$\text{Rata-rata Nilai Keseluruhan} = \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Jumlah pertanyaan}}$$

$$= \frac{60}{15}$$

$$= 4$$

Lampiran 12 Bukti Validasi Asli Dosen Ahli Media

INSTRUMENT PENILAIAN UJI COBA AHLI MEDIA

(Untuk Ahli Media)

Pengantar:

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

Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Jelas
4	Jelas
3	Cukup Jelas
2	Kurang Jelas
1	Tidak Jelas

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

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

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Indikator	Tingkat Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf					✓
		Bentuk/jenis huruf					✓
		Warna huruf					✓
		Kualitas animasi gambar					✓
		Komposisi warna terhadap warna background					✓
		Kejelasan narasi			✓		
		Keefektifan animasi gambar				✓	
		Latar musik				✓	
		Suara narator		✓			
3.	Kemudahan pengoperasian program	Kemudahan pengoperasian				✓	
		Sistematika penyajian				✓	

apakah tidak ada animasi di video clip
 Rubah kalimat
 → ~~tidak~~ program mudah dioperasikan/digunakan.

4.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dari kalimat				✓	
		Konsistensi tata letak				✓	
5.	Navigasi	Evektifitas nagivasi			✓		
		Fungsi navigasi			✓		
6.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM					✓
		Memberikan fokus perhatian					✓
		Mempermudah guru/pengajar				✓	

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)


Kesimpulan:

Secara umum video clip sudah baik dan jelas memberikan tahapannya. Sehingga dapat diikuti bagi yg menonton

Saran:

Ada proses editing 4/ tahapan pencampuran gula halus diansul, 1x saja penayangan percobaan gula halus. → hasil adonan.
cek kembali ada geara yg sedikit hilang kn sound efek. Antara pemeraga (gerak bibir) dan dubbing tidak pas. editing proses pengadukan di ice cream scope, proses penggilingan fondant.

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


Annis Kandriason

Lampiran 13 Bukti Validasi Ahli Dosen Ahli Materi

INSTRUMENT PENILAIAN UJI COBA AHLI MATERI

(Untuk Ahli Materi)

Pengantar:

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

Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat Jelas
4	Jelas
3	Cukup Jelas
2	Kurang Jelas
1	Tidak Jelas

Referensi: Kurniasih dan Setiawan (2013)

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

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia				✓	
2.	Kejelasan rumusan tujuan intruksional				✓	
3.	Kejelasan sasaran				✓	
4.	Konsistensi isi dengan tujuan intruksional kegiatan				✓	
5.	Kejelasan uraian/ penjelasan materi		✗		✓	
6.	Kejelasan contoh yang diberikan		✗		✓	
7.	Pemberian latihan				✓	x
8.	Pemberian umpan balik				✓	x
9.	Penggunaan logika				✓	
10.	Kualitas interaksi pembelajaran				✓	
11.	Personalisasi dan individualisasi				✓	
12.	Pembabakan/ urutan/ sekuensial				✓	
13.	Konsistensi tes dengan tujuan intruksional pembelajaran				✓	
14.	Umpan balik terhadap hasil test mahasiswa				✓	
15.	Pemberian motivasi				✓	

Jm

Kesimpulan:

- Video ini cukup jelas, Musik terlalu keras, Suara kurang jelas.
- Suara yg diucapkan dan di dengar tak sam
- Pembawa acara bisa lebih semangat

Saran:

- Musik di kecilkan
- Suara yg keluar dg gambar hrs sama
- Alasan pengadukan perenhan di jelaskan di awal, jangan di akhir
- Video klip perlu di perbaiki

Jakarta, 26/4/2017



(Dra Nurhalla ANMKes)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Choirunnisa

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 24 Juni 1995

Agama: Islam

Alamat sekarang : Jalan Janur Hijau blok HH No.28 RT 02 RW 10
Kecamatan Koja, Jakarta Utara

No. Hp : 085716223564

Alamat email : ichhafasicha@gmail.com



Pendidikan Formal

2013 – 2017 : Universitas Negeri Jakarta

2010 – 2013 : SMA Negeri 110 Jakarta

2007 – 2010 : SMP Barunawati 3 Jakarta

2001 – 2007 : SD Negeri 03 Jakarta

Pendidikan Non Formal

2011 – 2012 : Nurul Fikri

Pengalaman Berorganisasi

2010 : Ekstrakurikuler Paduan Suara Spultura

2007 : Paduan Suara

2006 : Anggota Pramuka

Pengalaman Bekerja

2015 – 2017 : Daily Worker Event Service sebagai Waitress di Hotel Grand Hyatt Jakarta

2016 : - Praktek Kerja Lapangan di Hotel Grand Sahid Jakarta
- Praktek Keterampilan Mengajar di SMKN 33 Jakarta