

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN CHIFFON CAKE MOTIF ZEBRA PADA MATA KULIAH PASTRY

Putu Ardian Pratama Putra<sup>1)</sup>, Cokorda Istri Raka Marsiti<sup>2)</sup>, Luh Masdarini<sup>3)</sup>,

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [ardian.pratama@undiksha.ac.id](mailto:ardian.pratama@undiksha.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran *chiffon cake* dan kelayakan media video pembelajaran *chiffon cake* pada Mata Kuliah Pastry di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model 4D, yaitu: (a) *Define* (pendefinisian); (b) *Design* (perancangan); (c) *Develop* (pengembangan); (d) *Disseminate* (penyebaran). Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode kuisisioner dengan instrumen berupa angket. yang terdiri dari instrumen uji kelayakan ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan respon mahasiswa. Respon mahasiswa diperoleh dari 6 orang mahasiswa Prodi PVSK yang sudah mengambil Mata Kuliah Pastry. Subyek uji coba adalah ahli bidang materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Data dianalisis dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran video *chiffon cake* motif zebra dikembangkan dengan model 4D, terdiri dari empat tahapan yaitu: (a) *define*, tahap ini meliputi kegiatan analisis awal; (b) *design*, pada tahap ini dilakukan kegiatan produksi; (c) *develop*, pada tahap ini dilakukan pengujian produk kepada para ahli; dan (d) *disseminate*, pada tahap ini dilakukan penyebarluasan produk. Hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran media video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra sangat layak digunakan dalam Mata Kuliah Pastry.

**Kata kunci:** media pembelajaran, video, *chiffon cake*, motif zebra

### ABSTRACT

*This study aims to describe the steps of developing chiffon cake learning video media and the feasibility of chiffon cake learning video media in the Pastry Course in the Culinary Arts Vocational Education Study Program, Ganesha University of Education. This type of research is research and development (Research and Development), with a 4D model, namely: (a) Define; (b) Design; (c) Develop; (d) Disseminate. The data collection method for this study uses a questionnaire method with an instrument in the form of a questionnaire. Consisting of a feasibility test instrument for material experts, media experts, learning design experts, and student responses. Student responses were obtained from 6 PVSK Study Program students who had taken the Pastry Course. The trial subjects were experts in the field of learning materials, learning media experts, and learning design experts. Data were analyzed using qualitative analysis and quantitative analysis. The results of the study showed that the zebra motif chiffon cake video learning media was developed with a 4D model, consisting of four stages, namely: (a) define, this stage includes initial analysis activities; (b) design, at this stage production activities are carried out; (c) develop, at this stage product testing is carried out to experts; and (d) disseminate, at this stage product dissemination is carried out. The results of the assessment of material experts, media experts, and learning design experts for zebra-pattern chiffon cake learning video media are very suitable for use in the Pastry Course.*

**Keywords:** learning media, video, *chiffon cake*, zebra motif

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi masa ini menimbulkan berbagai macam perubahan serta manfaat bagi dunia pendidikan. Salah satunya di dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif dan efisien menentukan apakah informasi pembelajaran yang disampaikan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sehingga *student center* dapat tercapai [1]. Namun dalam implementasinya, masih banyak media pembelajaran yang masih kurang efektif.

Media merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran [2]. Salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran adalah adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar [3]. Media pembelajaran ini juga merupakan salah satu komponen penting dari proses pembelajaran, karena pada proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) [4]. Manfaat lain media menurut Sudjana [5]; a) Menimbulkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran mampu menarik perhatian, b) Materi pelajaran jelas dan mudah dipelajari, dan c) Guru memiliki alternatif metode mengajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan kualitas pendidikan [6], [7]. Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak disebabkan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar mahasiswa. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh dosen menyebabkan mahasiswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas [8]. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif [9]. Sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Dimasa dosen dituntut kreatif dalam mendesain pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi peserta didik pada minat dan prestasi belajar mahasiswa [10]. Ketertinggalan dosen dalam memanfaatkan teknologi, menyebabkan dosen hanya menggunakan media yang sudah ada seperti buku, modul, LKS, dan media pembelajaran lain yang masih dirasa kurang menarik. Kebanyakan guru menggunakan media dengan bantuan *software Power Point*. Slide media *powerpoint* yang dibuat terkesan monoton, kurang interaktif, statistik dan belum digunakan secara optimal dalam membantu menjelaskan konsep-konsep. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Penggunaan media dan sumber belajar merupakan komponen yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran [11]. Agar ilmu kuliner dapat tersampaikan dengan baik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami dan efektif. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan dan mudah dipahami yaitu video.

Video merupakan media audio-visual yang memuat pesan pembelajaran baik itu konsep, prinsip, prosedur, dan teori yang menerapkan pengetahuan peserta didik untuk membantu memahami materi pembelajaran [12]. Video merupakan rangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk kesatuan dan dirangkai menjadi suatu alur yang di dalamnya terdapat pesan-pesan untuk mencapai tujuan tertentu [2]. Kelebihan dari video pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, membantu guru dalam proses pembelajaran, dan juga media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan, karena video bisa di akses pada aplikasi youtube dan video ini juga dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan kapanpun jika ingin mengulas kembali materi [13]. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran makin kompleks dan menuntut penggunaan media pembelajaran, khususnya media video. Dengan sifat pembelajaran yang kompleks, terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media video, salah satu bentuk media audio visual yang diharapkan efektif dipergunakan saat proses belajar video tutorial.

Media video tutorial merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran guna menunjang proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial lebih dari hasil belajar menggunakan model pembelajaran langsung [14]. Aktivitas belajar mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan media video tutorial lebih baik atau lebih tinggi hasilnya dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional atau hanya menggunakan metode ceramah saja [15]. Penggunaan video tutorial dalam pembelajaran praktek berpengaruh secara signifikan pada minat, motivasi, kreativitas mahasiswa [16].

Kajian materi tentang kuliner di jenjang Perguruan Tinggi cukup luas, salah satunya materi *chiffon cake*. Pokok materi yang harus dipahami oleh mahasiswa yaitu ketelitian dan ketepatan dalam mengukur bahan dan ketepatan teknik pembuatan. Kesalahan dalam membuat *chiffon cake* akan

berakibat tampilan *chiffon* tidak menarik dan rasanya kurang enak. Pada materi *chiffon cake* khususnya pembuatan *chiffon cake* motif zebra dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan Ganesha didapatkan bahwa media yang selama ini digunakan hanya berfokus pada buku cetak, media *powerpoint* dan video dari youtube. Selain itu media yang digunakan dosen cukup sulit untuk mahasiswa memahami materi *chiffon cake* dengan baik.

Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan awal mahasiswa terhadap media pembelajaran, perlu dilakukan upaya perbaikan media pembelajaran pada materi pembuatan *chiffon cake*. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memahami materi *chiffon cake* dengan baik dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun peneliti membuat suatu media pembelajaran berupa video tutorial. Media pembelajaran dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar secara daring maupun luring [17]. Produk yang dikembangkan mampu menjadi sumber belajar bagi mahasiswa dalam pembelajaran, dan layak untuk digunakan sebagai panduan belajar bagi mahasiswa secara mandiri [18].

Pengembangan media pembelajaran media video *chiffon cake* motif zebra dilakukan dengan beberapa fase. Yang terdiri dari a) *Define* (pendefinisian); (b) *Design* (perancangan); (c) *Develop* (pengembangan); (d) *Disseminate* (penyebaran). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni kuliner.

## 2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian R&D (Research and Developmen). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Adapun langkah-langkah model pengembangan 4D adalah: (1) Tahap pendefinisian (*Define*) terdiri dari Analisis Awal, Analisis peserta didik, Analisis tugas, Analisis konsep, Analisis Tujuan Pembelajaran. (2) Tahap Perancangan (*Design*) terdiri dari pra produksi, produksi, pasca produksi, (3) Tahap Pengembangan (*Develop*) terdiri dari Validasi Ahli, Uji Coba Produk (4) Tahap Diseminasi (*Disseminate*).

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, dengan subjek penelitian adalah dosen untuk menilai produk yang dikembangkan dan mahasiswa untuk mencari respon. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode kuisioner dengan instrumen berupa angket. yang terdiri dari instrumen uji kelayakan ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan respon mahasiswa. Respon mahasiswa diperoleh dari 6 orang mahasiswa Prodi PVSK yang sudah mengambil Mata Kuliah Pastry. Subyek uji coba adalah ahli bidang materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Data dianalisis dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video pembelajaran menggunakan model 4D. Tahapan model 4 D terdiri dari 4 tahapan yang terdiri dari (1) Tahap pendefinisian, (2) Tahap Perancangan, (3) Tahap Pengembangan (*Develop*), dan (4) Tahap Diseminasi.

Tahap pendefinisian (*define*) terdapat lima tahapan yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan menentukan tujuan pembelajaran. Pada semua tahap analisis dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Tahap analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran Mata Kuliah Pastry didapatkan bahwa belum optimal di dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya media video. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan dosen pengajar dan mahasiswa, diketahui bahwa 1) media pembelajaran yang digunakan biasa saja sehingga kurang memotivasi belajar, (2) materi pembelajaran termasuk materi yang sulit, namun pemahaman terhadap materi biasa aja, (2) terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran mandiri, (3) materi pembelajaran yang digunakan masih berupa media presentasi, dan video berasal dari youtube yang kurang lengkap tahapan dan penjelasannya dalam mengajarkan materi pengajaran khususnya pada Mata Kuliah Pastry pada materi *chiffon cake*. dan 4) Media pembelajaran yang perlu dikembangkan pada pembelajaran Pastry yaitu Video pembelajaran materi *chiffon cake* motif zebra.

Tahap analisis peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis peserta didik dilakukan dengan penyebaran angket/google form kepada 32 mahasiswa yang sudah mengambil Mata Kuliah Pastry pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan

Ganesha. Tujuan analisis peserta didik dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah video pembelajaran benar-benar diperlukan mahasiswa dalam Mata Kuliah Pastry.

Tahap analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti dan menganalisis tugas pokok yang harus dikuasai oleh mahasiswa agar mahasiswa bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan. Tahap ini dilakukan identifikasi capaian pembelajaran Mata Kuliah Pastry pada kurikulum merdeka belajar serta memahami keluasan materi dan menjabarkan capaian pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran dan beberapa indikator/kriteria keberhasilan. Analisis konsep dilakukan untuk menganalisis materi pada Mata Kuliah Pastry. Dalam Mata Kuliah Pastry terdapat materi adonan goreng, adonan cake, adonan pasir dan adonan rebus (sus). Sesuai dengan pengembangan yang dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa dikembangkan media pembelajaran pada materi adonan cake. Materi adonan cake terdiri dari *chiffon cake*, *sponge cake*, dan *butter cake*. Sehingga dikembangkan materi chiffon cake khususnya pada materi chiffon cake motif zebra. Menentukan tujuan pembelajaran bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merangkum hasil dari penganalisis konsep (analisis konsep) dan penganalisis tugas (analisis tugas) untuk menentukan perilaku mahasiswa. Rangkuman tersebut akan menjadi landasan dasar dalam menyusun merancang perangkat pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran materi adonan cake adalah mahasiswa mampu memahami konsep dasar tentang adonan cake dan mahasiswa mampu membuat berbagai jenis adonan cake.

Tahap perencanaan (design) meliputi (1) Tahap pra produksi dengan penyusunan materi yang dilanjutkan membuat rancangan scenario video pembelajaran *chiffon cake* dalam bentuk *storyboard*. Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk membuat chiffon cake motif zebra. Menentukan durasi video serta jadwal perekaman. (2) Tahap produksi melakukan perekaman video yang dilaksanakan di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha. (3) Tahap pasca produksi yaitu video yang sudah direkam akan melalui proses editing untuk menghasilkan video yang dikemas dalam bentuk MP4.

Hasil pengembangan video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pengembangan video *chiffon cake* dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengembangan Video pembelajaran *Chiffon Cake* Motif Zebra

Tahapan	Keterangan	Gambar
Bagian Pendahuluan	Menampilkan logo Universitas Pendidikan Ganesha, Logo Jurusan Teknologi Industri	
	Menampilkan judul video, nama pencipta, perkenalan	
	Menampilkan nama pencipta	

Tahapan	Keterangan	Gambar
	Perkenalan dan penyampaian materi	
	Penyampaian tujuan pembelajaran	
Bagian Inti	Penyampaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Penyampaian bahan-bahan chiffon cake motif zebra	
	Penyampaian alat-alat chiffon cake motif zebra	
	Penyampaian langkah-langkah Pembuatan Chiffon Cake Motif Zebra	
	Proses Pembuatan Motif Zebra	

Tahapan	Keterangan	Gambar
	Hasil Jadi Chiffon Cake Motif Zebra	
Bagian Penutup	Menyampaikan kesimpulan, ucapan terimakasih, dan salam penutup	
	Penyampaian credit	

Tahap pengembangan dilaksanakan penilaian produk video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra dilakukan oleh ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran guna mengetahui kelayakan video pembelajaran yang dibuat. Adapun hasil dari penilaian oleh ahli dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil penilaian Video Pembelajaran *Chiffon Cake* Motif Zebra

Indikator	Ahli 1	Ahli 2	Nilai	Kriteria
Ahli Materi	95	85,6	90,3	Sangat Layak
Ahli Media	96,3	100	98,15	Sangat Layak
Ahli Desain Pembelajaran	100	100	100	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2 didapatkan hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi pembelajaran mendapat nilai 90,3 dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli media pembelajaran mendapat nilai 89,3 dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain pembelajaran mendapat nilai 100 dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra sangat layak digunakan pada Mata Kuliah Pastry di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha.

Tahap penyebaran (Diseminate) pada tahap ini dilakukan penyebaran video di youtube dengan link [https://www.youtube.com/watch?v=Ayg\\_VIG\\_mWw](https://www.youtube.com/watch?v=Ayg_VIG_mWw). Link youtube dibagikan kepada dosen pembimbing untuk digunakan sebagai bahan ajar. Video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra sudah tercatat di Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan nomor pencatatan 000850005. Pada tahap penyebaran juga menyebarkan ke mahasiswa dengan tujuan mencari respon mahasiswa terhadap video yang sudah dikembangkan. Respon mahasiswa diperoleh dari 6 orang mahasiswa yang sudah mengambil Mata Kuliah Pastry. Hasil respon siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Respon Mahasiswa

Indikator	Mahasiswa						Nilai	Kategori
	1	2	3	4	5	6		
Fungsi dan Manfaat	88	100	88	100	92	96	94	Sangat Baik
Penyajian Program	100	100	100	100	100	80	96,6	Sangat Baik
Bahasa dan Tipografi	80	90	90	100	100	90	91,1	Sangat Baik
Total Nilai	88,8	97,7	91,1	100	95,5	91,1	94	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 didapatkan respon oleh 6 orang mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner bahwa video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra yang sudah dikembangkan mendapat nilai 94 dengan kategori sangat baik. Indikator penilaian terdiri dari fungsi dan manfaat, penyajian program, serta Bahasa dan tipograf. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian [19] bahwa model 4D dapat digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran. Model Thiagarajan tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran [20]. Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang realtif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks [21]. Media video pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan model 4D layak untuk digunakan, karena telah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif [22]. Hasil penelitian. Denada [23] menyatakan video yang dihasilkan kriteria kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, mudah dipahami, serta video pembelajaran dapat digunakan tanpa bahan ajar lain, memiliki kriteria video pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, audio yang jelas, dan kemudahan akses pada video pembelajaran. Media video edukasi bahan makanan penutup yang sudah dikembangkan dapat digunakan secara akademis untuk meningkatkan pemahaman siswa [24].

Pengembangan video pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan. Tahap analisis terhadap peserta didik dengan tujuan akhir menentukan bagaimana karakteristik siswa menjadi landasan bagi peneliti untuk membuat media yang akan dikembangkan [25]. Hasil penelitian ini sejalan dengan Kurniawati berdasarkan data dari responden terkait dibutuhkannya video pembelajaran untuk mempermudah dalam memahami keterampilan dasar mengajar bagi calon guru vokasi, sebanyak 53 responden mahasiswa menyatakan bahwa mereka sangat berminat dengan media pembelajaran dalam bentuk video [26]. Tahap desain yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi kegiatan (1) tahap pra produksi, (2) tahap produksi, dan (3) tahap pasca produksi. Pada tahap produksi dengan membuat rancangan video (*story board*) sesuai dengan materi yang sudah ditentukan. Menurut Nusetyo [27] tujuan desain menggunakan *storyboard* adalah untuk mengkomunikasikan isi pembelajaran dan pola interaksi secara terarah sehingga menghasilkan media pembelajaran. Penggunaan storyboard memiliki sejumlah manfaat, seperti mempermudah proses produksi dan pengeditan, menghemat waktu dan biaya, meningkatkan kualitas hasil akhir, dan mengklarifikasi tujuan serta sasaran dari media cetak [28].

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semuanya dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Dampak era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan terbukti semakin banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan penyampaian materi bahkan tidak harus dengan tatap muka [29]. Media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi serta motivasi belajar [30], [31]. Video pembelajaran memiliki keunggulan yaitu menciptakan kemandirian belajar, komunikatif dan dapat diulang, menampilkan sesuatu dengan detail dan kompleks, dapat diulang, diperlambat, bahkan diperbesar [32]. Dosen memperoleh media pembelajaran dengan cara membuat sendiri dan mendownload dari internet juga media yang disediakan sekolah. Dosen dituntut untuk bisa membuat dan mengembangkan media pembelajaran [33]. Media pembelajaran mempermudah fasilitator dalam proses pengajaran agar pesan-pesan yang disampaikan jelas dan cepat dipahami. Jadi dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lancar sehingga interaksi guru dengan siswa semakin baik, dan pengajaran menjadi efisien dalam meningkatkan mutu pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran [34].

Dengan penyampaian Video pembelajaran, mahasiswa dapat merasa seolah-olah mereka berada atau ikut serta dalam suasana yang dijelaskan [35]. Penggunaan media video pembelajaran akan lebih cepat paham dan mengerti dan motivasi belajar dan prestasi belajar akan meningkat dalam proses pembelajaran [36]. Oleh karena itu, para dosen sebaiknya memfungsikan media video pembelajaran dengan baik dan perlu dimanfaatkan secara sinergis untuk mengoptimalkan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa agar dapat mencapai kompetensi dalam pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Adanya media video pembelajaran mahasiswa mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal [31].

Media video pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks melalui kombinasi visual, audio, dan teks. Animasi, simulasi, dan diagram dapat membuat materi lebih mudah dipahami [37]. Video pembelajaran yang interaktif dan menarik membantu siswa mengingat informasi lebih lama [38]. Penggunaan media pembelajaran video chiffon cake sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Pada hasil analisis bahwa mahasiswa sangat tertarik dan perlu adanya penggunaan media chiffon cake motif zebra. Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa sangat perlu dikembangkannya media video chiffon cake motif zebra dalam proses pembelajaran Pastry. Siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep, menjelaskan konten pembelajaran secara rinci dan dilengkapi dengan konten yang menarik [39].

Pengembangan bertujuan untuk menambah media pembelajaran yang ada di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Dengan dikembangkan video ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam penggunaan media dalam pembelajaran Pastry dan menambah motivasi dan semangat mahasiswa untuk belajar. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian [40] bahwa menggunakan media video dalam pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan semangat belajar mahasiswa dan penggunaan media video tidak merugikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa [42]. Pembelajaran mandiri sangat baik menggunakan video karena memiliki potensi besar untuk berkembang menjadi metode yang lebih efektif, kuat, dan mampu memanfaatkan berbagai informasi untuk menghasilkan hasil yang lebih baik [42]. Penerapan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa [43].

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D menghasilkan produk video pembelajaran chiffon cake motif zebra. Video pembelajaran sudah divalidasi oleh para ahli dan mendapat kriteria sangat layak. Penggunaan media pembelajaran video chiffon cake motif zebra dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran. Implementasi dari penelitian ini yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam membuat video pembelajaran.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih diucapkan kepada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, dosen pengampu Mata Kuliah Pastry dan rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, yang terlibat dalam penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Maghfiroh, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian," *J. Petisi (Pendidikan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2022, doi: <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.1800>.
- [2] A. Azhar, *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- [3] V. Marenden, W. Tambunan, and M. Limbong, "Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu Sdm Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal," *J. Manaj. Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 66–79, 2021, doi: <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3270>.
- [4] S. E. Smaldino, D. L. Lowther, and J. D. Russell, *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana, 2012.
- [5] S. Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: sinar Baru Algesindo, 2010.
- [6] H. Hidayat, H. Mulyani, S. D. Nurhasanah, W. Khairunnisa, and Z. Sholihah, "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *J. Pendidik. Kewarganegaraan Undiksha*, vol. 8, no. 2, pp. 1–9, 2020, doi: <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>.
- [7] N. K. W. Rahayu and A. A. G. Agung, "Animated Video Media Contains Tri Kaya Parisudha on the Theme of My Environment," *J. Mimb. Ilmu*, vol. 28, no. 1, pp. 8–15, 2023, doi: <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.54600>.
- [8] G. P. P. Hapsari and Zulherman, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA," *PSEJ (Jurnal Pendidik. Sains Pancasakti)*, vol. 6, no. 1, pp. 22–29, 2021, doi: <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.
- [9] H. Wulandari and D. A. Z. Nisrina, "Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik," *J. Ilm. Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 16, pp. 345–354, 2020.

- [10] N. D. P. Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar.," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 104-113., 2021.
- [11] L. Yuliawati, D. Aribowo, and M. A. Hamid, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik," *JUPITER (Jurnal Pendidik. Tek. Elektro)*, vol. 5, no. 1, pp. 35–42, 2020, [Online]. Available: <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/view/6197/2611>.
- [12] R. Cheppy, *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia., 2007.
- [13] G. M. R. Demon, "Meningkatkan Kemandirian Dalam Pembelajaran Pak Melalui Model PBL Berbantuan Media Video Materi Laki-Laki Dan Perempuan Kelas VIII SMP PI Santo Albertus Ketapang," in *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional dan Agama*, 2023, vol. 4, no. 1, pp. 36–58, doi: Gergorius Menue Raya Demon<https://doi.org/10.55606/semnasp.v4i1.355>.
- [14] H. Mokoginta, L. Sojow, and H. K. Manggopa, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital," *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. Dan Komunikasi*, vol. 1, no. 2, pp. 220-226., 2021, doi: <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1337>.
- [15] S. K. Siti and A. F. Lutfi, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Auto Matsuda," *Petik J. Pendidik. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 183–193, 2024, doi: <https://doi.org/10.31980/petik.v10i2.1663>.
- [16] N. Nadhifah, B. Saputro, and E. R. Kusumawati, "Implikasi Model Pembelajaran Praktikum Ipa Berbasis Proyek Berbantuan Video Tutorial Terhadap Kreativitas, Minat, Motivasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Ibriez J. Kependidikan Dasar Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 15-24., 2023, doi: <https://doi.org/10.21154/ibriez.v8i1.351>.
- [17] A. Rinaldi, Y. Hendrayana, and R. Nugraha, "Pengaruh Pembelajaran Daring dan Luring menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Lay-Up Shoot Dalam Pembelajaran Bola Basket," *Jump. J. Mhs. Pendidik. Olahraga*, vol. 4, no. 3, pp. 649-656., 2024, doi: <https://doi.org/10.55081/jumper.v4i3.1944>.
- [18] E. Erni and F. Fariyah, "Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit Dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 18, no. 1, pp. 121–131, 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.30397>.
- [19] J. R. Johan, T. Iriani, and A. Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan," *Penerapan Model Four-D dalam Pengemb. Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan*, vol. 1, no. 6, p. 372 ~378, 2023, doi: <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>.
- [20] Y. Elza, T. Iriani, and R. Saleh, "Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4d Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton," in *Prosiding Snitt Poltekba 4*, 2020, pp. 299–306, [Online]. Available: <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1035>.
- [21] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, and M. I. Semmel, *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Minneapolis, Minnesota: Indiana University, 1974.
- [22] A. Salahuddin, Aprimadedi, and Nurizati, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII Di SMPN 29 Kabupaten Tebo," *nnovative J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 7694–7702, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/inovatif.v3i3>.
- [23] A. Denada, W. Ketut, and A. Diah, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Wajah Sikatri Pada Konsentrasi Tata Kecantikan Kulit Dan Rambut Di Smk Negeri 2 Singaraja," *J. BOSAPARIS Pendidik. Kesejaht. Kel.*, vol. 14, no. 2, pp. 55–64, 2023, doi: <https://doi.org/10.23887/jppkk.v14i2.65841>.
- [24] R. Purnama, Mahdiyah, and Guspri Devi Artanti, "Efektivitas Media Video Pembelajaran Pembuatan Chiffon Cake Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa D3 Tata Boga Pada Mata Kuliah Kue Kontinental," *J. Sains Boga*, vol. 3, no. 1, pp. 12–18, 2020, doi: 10.21009/jsb.003.1.02.
- [25] R. Lestari, J. Jasiah, S. U. Rizal, and N. I. Syar, "Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD," *Holistika J. Ilm. PGSD*, vol. 7, no. 1, pp. 34-43., 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/15218>.
- [26] J. Kurniawati, T. Iriani, and R. E. Murtinugrah, "Analisa Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Keterampilan Membaca Dan Menutup Pembelajaran Untuk CalonGuruVokasi," *J.*

- Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 5, pp. 294–307, 2023.
- [27] K. I. Nursetyo, D. Ariani, R. Widyaningrum, and R. Syahyani, “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–120., 2021, doi: <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>.
- [28] A. Rustamana, S. A. Mulyati, Fitriyani, and T. Prasetya, “Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan Storyboard,” *Sindoro Cendikia Pendidik.*, vol. 1, no. 6, pp. 71–80., 2023, doi: <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i6.863>.
- [29] Zamanmulyana Fariskanur, Arrsyi, E. Nurbaity, and Y. Sesnawati, “Media Pembelajaran E-Modul Kemeja,” *J. Edukasi dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 39–48, 2023, doi: <https://doi.org/10.37817/jurnaledukasidanmultimedia.v1i3>.
- [30] M. Ridha, Firman, and Desyandri, “Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, pp. 154–162, 2021, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925/831>.
- [31] E. T. Mulyosari and B. H. C. Khosiyono, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, p. n 2395-2405, 2023, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5037>.
- [32] R. Haryadi, I. Prihati, D. Oktaviana, and Herminovita, “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *AXIOM (Jurnal Pendidik. Mat.*, vol. 11, no. 1, pp. 11–23, 2022, doi: <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>.
- [33] B. Taib and N. Mahmud, “Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1799–2022, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1842.
- [34] N. Isnaeni and D. Hildayah, “Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa,” *J. Syntax Transform.*, vol. 1, no. 5, pp. 148–156, 2020, doi: <https://dx.doi.org/10.46799/jurnal%20syntax%20transformation.v1i5.69>.
- [35] U. Rohimah, “Efektivitas Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sdn 09 Rawang Air Putih,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 346–351, 2023.
- [36] M. D. Angendari, I. M. Candiasa, I. W. S. Warpala, and K. Agustini, “Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings on Learning Outcomes for Making Fashion Patterns,” *Int. J. Health Sci. (Qassim).*, vol. 6, no. 3, pp. 1607–1622, 2022, doi: 10.53730/ijhs.v6n3.13605.
- [37] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press, 2009.
- [38] N. Agustian and U. H. Salsabila, “Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran,” *Islam. J. Keislaman. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 123–133, 2021, doi: <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- [39] Firdaus, H. Pathoni, and Alrizal, “Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Pengukuran,” *J. Pendidik. MIPA*, vol. 13, no. 3, pp. 790-796., 2023, doi: <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1006>.
- [40] M. Noetel, S. Griffith, and C. Lonsdale, “ideo Improves Learning in Higher Education: A Systematic Review.,” *Rev. Educ. Res.*, vol. 91, no. 2, pp. 204–236, 2021, doi: <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>.
- [41] N. K. L. Wiartini, I. G. Sudirtha, and M. D. Angendari, “Tata Rias Pengantin Agung Kabupaten Karangasem Provinsi Bali,” *BOSAPARIS Pendidik. Kesejaht. Kel.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2016, doi: <https://doi.org/10.23887/jpkk.v4i1.6793>.
- [42] M. C. Schiappa, Y. S. Rawat, and M. Shah, “Self-Supervised Learning for Videos: A Survey,” *ACM Journals*, vol. 55, no. 135, pp. 1–37, 2023, doi: <https://doi.org/10.1145/3577925>.
- [43] S. Samad and A. L. Setyabudhi, “Application of Video-Based Learning Media with Applications to Improve Learning Activities of Vocational High School Students.,” *Tech. Vocat. Educ. Int. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 22–27, 2023, [Online]. Available: <https://www.mandycmm.org/index.php/taveij/article/view/211>.