



## Pengembangan Media Video Tutorial Materi Fruit Cutting And Platting Pada Mata Kuliah Dasar Tata Hidang

Putri Jasmine Agustina Hermawan<sup>1</sup>, Yeni Yulianti<sup>2</sup>, Rusilanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Progam Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

---

### Abstrak

Received: 02 Januari 2026

Revised: 16 Januari 2026

Accepted: 28 Januari 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video tutorial materi fruit cutting and plating pada mata kuliah Dasar Tata Hidang dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Proses pengembangan dilakukan melalui empat tahapan: tahap Define untuk analisis kebutuhan, tahap Design untuk perancangan GBIM, jабaran materi, dan storyboard, tahap Develop untuk produksi video dan validasi ahli, serta tahap Disseminate untuk uji coba media kepada mahasiswa. Penelitian ini dilakukan validasi oleh 3 orang dosen ahli di bidang materi, media dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 76% dari ahli materi (kategori layak), 88% dari ahli media (kategori sangat layak), dan 80% dari ahli bahasa (kategori layak). Uji coba pengguna dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan (one to one) dengan skor 86%, uji coba kelompok kecil (small group) sebesar 93%, dan uji coba lapangan (field test) sebesar 89%. Selain itu, uji respon mahasiswa terhadap media memperoleh skor 91% yang menunjukkan bahwa media ini sangat diterima dan dianggap bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media video tutorial yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran pada materi fruit cutting and plating dalam mata kuliah Dasar Tata Hidang.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, video tutorial, fruit cutting and plating, model 4D, tata hidang

(\*) Corresponding Author: [Pjasminee17@gmail.com](mailto:Pjasminee17@gmail.com)

**How to Cite:** Hermawan, P. J., Yulianti, Y., & Rusilanti, R. (2026). Pengembangan Media Video Tutorial Materi Fruit Cutting And Platting Pada Mata Kuliah Dasar Tata Hidang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.B), 122-146. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12483>.

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh proses pembelajaran. Pada era digital interaksi mahasiswa banyak bersentuhan dengan teknologi dalam mencari informasi yang dapat di akses dengan mudah kapanpun, dan dimanapun. Perkembangan digital pada pendidikan dapat membawa dampak positif maupun negatif. Teknologi tidak hanya memiliki dampak positif tetapi juga memiliki dampak negatif. Dampak era digital terhadap guru sebagai pemimpin pembelajaran pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan komunikasi diharapkan mampu membawa dampak positif bagi berkembangnya mutu pendidikan (Haetami, 2023). Berkembangnya mutu pendidikan akan menghasilkan SDM yang berkualitas, berintegritas, dan memiliki keterampilan

yang dibekali oleh ilmu pengetahuan. Hal ini merupakan tantangan berat bagi pendidik, maka dari itu harus adanya perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu aspek perubahan yaitu, dari segi media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Rukajat (2018), diacu dalam Haryono dkk. (2023: 6) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendapat ini didukung oleh penelitian dari (Ansal, 2023) dengan judul Pengembangan Media Video Tutorial *Basic Piping Butter Cream* Pada Mata Kuliah Dekorasi Kue yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif seperti video tutorial mampu mendorong rasa ingin tahu mahasiswa serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian tersebut mahasiswa merasa puas dengan video tutorial yang dikembangkan karena membantu memahami materi, memberikan pengalaman belajar, dan media yang praktis serta fleksibel dibuktikan dengan hasil respon mahasiswa sebesar 92,8%.

Salah satu program studi yang dapat mengembangkan keterampilan mahasiswa adalah Pendidikan Tata Boga. Di dalam program studi ini, ada beberapa mata kuliah wajib yang diampu oleh mahasiswa boga, salah satunya mata kuliah Dasar Tata Hidang. Pembelajaran mata kuliah Dasar Tata Hidang bersifat teori dan praktikum. Salah satu materi pada mata kuliah ini membahas mengenai *fruits cutting and plating*. Kegiatan pembelajaran pendekatan yang digunakan saat ini adalah *Student Center Learning*, dimana mahasiswa berperan aktif untuk belajar secara mandiri. Materi *fruit cutting and plating* umumnya disampaikan melalui metode ceramah, demonstrasi langsung oleh dosen, dan latihan praktik di kelas dengan media pembelajaran yang digunakan, seperti *powerpoint*, video pembelajaran dan *handout*.

Keterampilan dalam *fruit cutting and plating* merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa jurusan tata boga atau perhotelan. Teknik pemotongan buah yang benar tidak hanya berpengaruh terhadap estetika penyajian, tetapi juga terhadap efisiensi kerja dan keamanan pangan. Sementara itu, *plating* yang menarik memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik visual dan nilai jual suatu hidangan, terutama di industri perhotelan dan restoran. Berdasarkan observasi awal masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran *fruit cutting and plating* di lingkungan akademik. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang dapat diakses oleh mahasiswa secara fleksibel. Saat ini, materi *fruit cutting and plating* umumnya disampaikan melalui metode ceramah, demonstrasi langsung oleh dosen, dan latihan praktik di kelas. Meskipun metode ini cukup efektif, mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengulang kembali teknik yang telah diajarkan karena terbatasnya waktu praktik dan kurangnya sumber referensi yang mudah diakses. Pencarian media pembelajaran berbasis video di *platform* daring seperti *YouTube* menunjukkan bahwa materi *fruit cutting and plating* masih sangat terbatas. Video yang tersedia sering kali tidak disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan akademik dan kurikulum yang berlaku. Banyak dari video tersebut dibuat untuk kepentingan komersial atau hiburan tanpa memperhatikan aspek pedagogis yang diperlukan dalam proses pembelajaran formal. Hal ini menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam menemukan sumber belajar yang benar-benar relevan dan sesuai dengan standar industri.

Berdasarkan hasil data awal untuk menjangkau penggunaan media pembelajaran pada materi *Fruit Cutting and Plating*, disebarluaskan kuesioner melalui *google form* kepada mahasiswa Prodi Tata Boga yang sudah melaksanakan mata kuliah Dasar Tata Hidang. Sebanyak 58,3% mahasiswa merasa cukup paham dengan materi *Fruit Cutting and Plating* yang telah dipelajari, sebanyak 66,7% mahasiswa menyatakan penggunaan video tutorial membantu meningkatkan pemahaman pada materi *Fruit Cutting and Plating*, dan seluruh mahasiswa merasa membutuhkan video tutorial yang berisi langkah-langkah teknik *Fruit Cutting & Plating* sebagai media pembelajaran mandiri.

Menurut hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Tata Hidang yaitu Ibu Yeni Yulianti, M.Pd. teori pembelajaran Dasar Tata Hidang masih menggunakan media *power point* sebagai bahan ajar. Beliau berpendapat, hanya dengan media *powerpoint* masih kurang efektif untuk mahasiswa memahami teori dan kurang mengasah kreativitas mahasiswa saat praktikum. Tambahan media pembelajaran seperti video tutorial akan membantu peningkatan pemahaman dan kreativitas mahasiswa karena, dengan melihat video tutorial mahasiswa akan lebih jelas melihat bahan dan alat yang digunakan serta tahapan-tahapan dari *fruit cutting* dan *plating*.

Berdasarkan data nilai mahasiswa semester 121 pada mata kuliah Dasar Tata Hidang, rata-rata nilai untuk materi *fruit cutting and plating* masih berada dalam rentang 77-80, yang masuk dalam kategori B+. Meskipun nilai ini tergolong cukup baik, masih terdapat peluang peningkatan agar mahasiswa dapat mencapai hasil yang lebih optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan mudah diakses, seperti video tutorial yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Penggunaan video tutorial tidak kalah menarik dengan penggunaan media video karena mahasiswa dapat menangkap materi dengan lebih jelas, mudah untuk diingat, bisa diakses dimana pun dan dapat melihat materi yang tidak dapat disaksikan secara langsung dikelas disajikan melalui video yang disampaikan. Video tutorial dapat memberikan suasana belajar dan mengajar yang lebih menarik karena tampilan animasi yang menarik, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan mudah dipahami oleh siswa (Sari & Siagian, 2013). Baharuddin dalam Haryanti (2022) menyatakan video tutorial disebut juga dengan rekaman gambar langsung yang dapat digunakan sebagai alat atau media komunikasi dalam pembelajaran bagi siswa. Penelitian pengembangan menggunakan video tutorial sudah banyak dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Aldera, 2023) dari hasil penelitian didapatkan persentase sebesar 88% pada tahap *Field Group* dengan kategori kuat yang berarti mahasiswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran video tutorial *manatiang service*. Hal ini menunjukkan mahasiswa merasa tertarik dan puas tentang pengalaman belajar mereka. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang disampaikan melalui video lebih menarik perhatian dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Pembuatan video tutorial yang efektif, dibutuhkan suatu pendekatan yang sistematis agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Penelitian pengembangan memiliki kategori berupa pengembangan media cetak, pengembangan teknologi audiovisual, dan teknologi komputer. Penelitian pengembangan umumnya dilakukan pada setiap tahapan penelitian agar produk yg dihasilkan berkualitas. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pengembangan video tutorial adalah model 4-D. Model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dkk (1974) yang terdiri dari empat tahap utama Definisi, Desain, *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk atau media pembelajaran yang berkualitas (Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin 2023).

Model 4D memiliki keunggulan dalam memastikan setiap tahapan pengembangan dilaksanakan dengan jelas dan terstruktur, serta dapat menghasilkan produk yang lebih efektif. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video tutorial praktik spirometer pada mata kuliah Keselamatan dan Kesehatan Kerja dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau sumber belajar bagi peserta didik khususnya untuk mata kuliah K3 (Keselamatan Kesehatan Kerja) khususnya pada kegiatan praktikum Jurusan Kesehatan Lingkungan dengan tingkat kelayakan sebesar 86,84 5% (Haryanti, 2022). Penelitian pengembangan video tutorial menggunakan model 4D dengan yang layak berdasarkan uji ahli dapat dikategorikan “Sangat Layak” dengan persentase uji ahli materi sebesar 98%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 90% dan uji ahli media pembelajaran sebesar 98%. Hasil responden mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner sebesar 84,2% menyatakan bahwa media video pembelajaran sweet bread pada mata kuliah bakery di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dapat katagori “Sangat Setuju” digunakan sebagai media video pembelajaran (Maharani, 2023).

Kelebihan model 4D juga terfokus pada validasi dan uji coba, tahap *develop* dalam model 4D menekankan pada validasi oleh ahli dan uji coba produk sebelum disebarluaskan, sehingga memastikan kualitas media yang dihasilkan. Adanya penyempurnaan melalui evaluasi, model ini memberikan kesempatan untuk melakukan revisi sebelum media disebarluaskan, sehingga media yang dihasilkan benar-benar efektif dan layak digunakan serta model 4D relatif lebih sederhana dibandingkan model R&D lainnya seperti Borg & Gall, sehingga lebih efektif digunakan dalam penelitian berskala kecil seperti skripsi.

Berdasarkan data awal di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini belum sepenuhnya cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran *Fruit Cutting dan Plating* dikarenakan kurangnya gambaran tentang teknik pemotongan, teori dasar, dan tata cara pada materi tersebut serta penggunaan media yang kurang mendorong motivasi dan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran. Diperlukannya sebuah media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mudah diakses sehingga dapat meningkatkan minat, kreatifitas, dan hasil mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Tata Hidang juga setuju untuk mengembangkan video tutorial yang sesuai dengan waktu dan materi sehingga bisa menuntun mahasiswa untuk belajar mandiri.

Kesimpulan dari data awal dan permasalahan di atas maka, peneliti akan mengembangkan media video tutorial pada materi *Fruit Cutting dan Plating* pada

mata kuliah Dasar Tata Hidang dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model 4D dipilih karena mendukung proses pengembangan media berbasis video yang sesuai dengan karakteristik materi praktik, membantu mahasiswa memahami keterampilan secara visual, memungkinkan adanya tambahan elemen interaktif seperti *caption, slow motion* pada tahapan praktik, dan narasi penjelasan dalam tahapan *develop* dan menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur, valid, dan layak digunakan. Melalui pengembangan media pembelajaran video tutorial ini diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran di era digital. Peneliti berharap pengembangan video tutorial ini dapat bermanfaat bagi dosen pengampu Dasar Tata Hidang dalam menunjang proses pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mengembangkan serta menilai kelayakan media pembelajaran berupa video tutorial untuk materi *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang di Universitas Negeri Jakarta. Proses pengembangan dilakukan mengikuti model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, sejak Januari 2024 hingga Agustus 2025. Subjek uji coba adalah mahasiswa yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Dasar Tata Hidang (Sugiyono, 2018).

Prosedur pengembangan dimulai dengan tahap *define*, yaitu analisis kebutuhan, karakteristik mahasiswa, serta identifikasi tujuan pembelajaran berdasarkan RPS. Tahap *design* meliputi penentuan indikator, pemilihan dan perancangan media video tutorial, serta penyusunan perangkat pembelajaran seperti storyboard. Pada tahap *develop*, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, kemudian diuji coba secara bertahap, yaitu melalui uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan serta efektivitas media pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap *disseminate*, video tutorial yang telah divalidasi dan direvisi disebarluaskan melalui platform YouTube dan media pembelajaran lainnya agar dapat diakses secara luas oleh mahasiswa.

Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner (angket) berbasis skala Likert yang telah divalidasi oleh para ahli. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli materi, media, bahasa, dan mahasiswa terkait aspek materi, media, bahasa, serta manfaat media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil angket dianalisis menggunakan persentase skala Likert, lalu dikonversikan ke dalam kategori kelayakan produk. Seluruh hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media video tutorial yang dikembangkan (Siyoto et al., 2015).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Proses Pengembangan Produk**

#### **Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap *define* merupakan tahap awal dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan media. Pada tahap ini dilakukan analisis awal yang meliputi lima langkah utama, yaitu: analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan analisis tujuan pembelajaran (*instructional objectives analysis*). Berikut penjelasan masing-masing langkah:

1. *Front End Analysis* (Analisis Awal Akhir)

Analisis awal akhir bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran, dan solusi yang dapat diterapkan. Tahapan analisis awal akhir dilakukan dengan melakukan wawancara dosen pengampu mata kuliah Dasar Tata Hidang dan penyebaran kuesioner melalui *google form* kepada mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Dasar Tata Hidang.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 12 mahasiswa angkatan 2021-2023 yang telah menempuh mata kuliah Dasar Tata Hidang, diketahui sebanyak 66,7% mahasiswa menyatakan media video tutorial membantu meningkatkan pemahaman, dan diperoleh persentase 83,3% mahasiswa memilih materi teknik dasar potongan buah (*fruit cutting*) dan 66,7% mahasiswa memilih materi teknik penataan buah (*fruit plating*) untuk dibuatkan media video tutorial.

Hasil wawancara dengan dosen pengampu menyatakan bahwa perlunya penambahan media pembelajaran seperti video tutorial pada materi *fruit cutting and plating* untuk menambah pemahaman dan mahasiswa dapat mengakses materi secara fleksibel dan berulang.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, maka solusi yang perlu dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial materi *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang.

2. *Learner Analysis* (Analisis Mahasiswa)

Analisis mahasiswa bertujuan untuk memahami karakteristik mahasiswa dengan mempertimbangkan latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif, dan pengalaman mahasiswa. Berdasarkan data responden sebagian besar mahasiswa telah mengikuti mata kuliah Dasar Tata Hidang, sebanyak 58,3% mahasiswa menyatakan cukup paham terhadap materi *fruit cutting & plating* setelah mengikuti pembelajaran, 58,3% mahasiswa menyatakan media yang paling sering digunakan untuk pembelajaran adalah powerpoint, dan seluruh mahasiswa berpendapat media pembelajaran yang efektif untuk materi *fruit cutting and plating* adalah video tutorial. Berdasarkan data nilai mahasiswa semester 121 tahun 2024/2025 rata-rata nilai untuk materi *fruit cutting and plating* masih berada dalam rentang 77-80, yang masuk dalam kategori B+.

Karakteristik mahasiswa menyatakan lebih tertarik dan mudah memahami materi dengan visualisasi berupa video dibandingkan hanya melalui powerpoint atau buku. Nilai yang didapatkan pada semester 121 tergolong cukup baik namun, masih terdapat peluang peningkatan agar mahasiswa dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

3. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi atau keterampilan yang harus dikuasai mahasiswa dalam materi *fruit cutting and*

*plating*. Berdasarkan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah Dasar Tata Hidang berikut adalah tugas yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah kepada mahasiswa:

- 1) Tes tertulis individu menyusun *planning practicum* materi *fruit cutting and plating*.
- 2) Tes keterampilan melalui praktikum materi *fruit cutting and plating* secara berkelompok
4. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Analisis konsep didapat dari analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengorganisasi konsep-konsep utama yang akan dijadikan landasan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya video tutorial. Konsep-konsep ini dirancang untuk mengakomodasi capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) dan sub-CPMK, serta hasil analisis kebutuhan dari mahasiswa dan dosen pengampu.

Berdasarkan data analisis awal, diketahui bahwa 58,3% mahasiswa menyatakan media pembelajaran berupa PowerPoint sudah efektif, namun 41,7% lainnya merasa belum efektif, khususnya dalam aspek visualisasi praktik. Sementara itu, 83,3% mahasiswa menyatakan media video tutorial lebih efektif dibandingkan media konvensional karena lebih menarik, mudah dipahami, dan bisa diakses secara mandiri. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media video tutorial yang mampu menyajikan informasi dengan lebih jelas, visual, dan aplikatif.

Mengacu pada CPMK dan sub-CPMK mata kuliah Dasar Tata Hidang, serta mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan teknis, dan kreativitas, maka konsep-konsep utama yang akan dikembangkan dalam media video tutorial meliputi:

- 1) Pengertian *fruit cutting and plating*
- 2) Fungsi *fruit cutting and plating*
- 3) Karakteristik buah yang baik
- 4) Syarat *fruit cutting & fruit plating*
- 5) Ciri-ciri *fruit cutting & plating* untuk kesempatan khusus
- 6) Prosedur *fruit cutting and plating single portion*
- 7) Prosedur *fruit platter*

5. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Berdasarkan hasil dari keempat analisis diatas, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video tutorial materi *fruit cutting and plating* bertujuan agar mahasiswa dapat mengintegrasikan konsep *fruit cutting and plating* serta dapat mengimplementasikan penyajian *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang dengan indikator pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa dapat menguraikan pengertian *fruit cutting & fruit plating*
- 2) Mahasiswa dapat menunjukkan fungsi *fruit cutting & fruit plating*
- 3) Mahasiswa dapat mengidentifikasi karakteristik buah yang baik
- 4) Mahasiswa dapat menganalisis syarat-syarat *fruit cutting & plating*
- 5) Mahasiswa dapat menyebutkan ciri-ciri *fruit cutting & plating* untuk kesempatan khusus
- 6) Mahasiswa dapat melakukan prosedur *fruit cutting & plating*

**Tahap Design (Perancangan)**

Tahap *design* merupakan tahap perancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada tahap *define*. Tujuan dari tahap ini adalah merancang bentuk media, menyusun materi, dan menyiapkan rancangan awal produk agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan capaian pembelajaran. Tahapan dalam proses perancangan meliputi:

1. Penentuan Indikator

Tahapan yang akan dilakukan pada fase ini mengacu pada CPMK dan Sub-CPMK yaitu, menentukan indikator yang bertujuan untuk menguasai konsep *fruit cutting and plating*. Pengelompokkan kategori isi dari konsep *fruit cutting and plating*, terdiri dari pengertian, fungsi, karakteristik buah, syarat-syarat *fruit cutting and plating*, dan contoh *fruit cutting and plating*.

2. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Pada tahap ini, peneliti memilih media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan data awal menunjukkan bahwa 83,3% mahasiswa menyatakan media video tutorial lebih efektif dibanding media pembelajaran konvensional, 100% mahasiswa merasa membutuhkan video tutorial yang berisi langkah-langkah teknik *fruit cutting and plating* sebagai media pembelajaran mandiri, dan 58,3% mahasiswa menyatakan bahwa video tutorial mampu meningkatkan pemahaman terhadap keterampilan *fruit cutting and plating*.

Solusi dari data diatas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, peneliti memilih media pembelajaran video tutorial materi *fruit cutting and plating* dikarenakan:

- 1) Video tutorial dapat meningkatkan pemahaman untuk materi yang bersifat visual dan praktik.
- 2) Mendukung pembelajaran mandiri karena mahasiswa dapat mengakses video tutorial dimana dan kapan saja melalui *gadget*.
- 3) Menjawab kekurangan dalam media pembelajaran yang telah diterapkan, yaitu membutuhkan media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dan aplikatif.
- 4) Media video tutorial dengan tampilan menarik, musik ringan, narasi jelas, dan visual yang nyata diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman belajar mahasiswa.

3. *Format Selection* (Pemilihan Format)

Berdasarkan hasil observasi data analisis awal dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Tata Hidang, media pembelajaran yang digunakan pada materi *fruit cutting and plating* berupa *powerpoint*, modul, dan video pembelajaran. Beberapa media pembelajaran tersebut masih memiliki kekurangan, seperti media *powerpoint* yang diberikan masih kurang menjelaskan secara rinci tentang syarat pemilihan buah, teknik potongan dan penataan buah sesuai standar *restaurant service*, ciri-ciri *fruit cutting and plating* untuk acara kesempatan khusus. Media pembelajaran seperti *powerpoint* dan modul belum dapat menggambarkan secara visual dan kurang interaktif. Pada media video pembelajaran dengan platform *YouTube* masih sangat minim video yang tersedia sesuai dengan kebutuhan akademik dan kurikulum yang berlaku. Banyak dari video tersebut dibuat tanpa memperhatikan aspek pedagogis yang diperlukan dalam proses pembelajaran formal.

Permasalahan lain dalam proses pembelajaran materi *fruit cutting and plating* adalah adanya demonstrasi secara langsung dalam satu sesi dan pembelajaran praktik secara berkelompok, memungkinkan konduksi pembelajaran kurang kondusif, waktu yang terbatas, masih adanya kemungkinan mahasiswa belum memahami materi secara keseluruhan dan mengandalkan teman dalam pembelajaran berkelompok. Maka dari itu, diperlukannya media pembelajaran yang mudah diakses secara mandiri dan fleksibel. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, dikembangkanlah media video tutorial yang memadukan teori dan praktik, disajikan dalam bentuk visual yang menarik, sistematis, dan mudah diakses, melalui tautan di platform *YouTube*. Media pembelajaran video tutorial yang dikemas melalui format tautan *YouTube* memiliki kelebihan yaitu, dapat diakses melalui handphone atau laptop, dapat diputar secara berulang, tidak memerlukan biaya dalam mengaksesnya, konten lebih tertata dan terstruktur, dapat dijadikan penugasan secara individu.

#### 4. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Tahapan *initial design* merupakan proses rancangan awal media yang akan dikembangkan. Rancangan awal ini menjadi kerangka dasar dari media pembelajaran yang akan dibuat dan nantinya dikembangkan serta divalidasi pada tahap berikutnya (*Develop*). Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun dan merencanakan struktur media video tutorial seperti Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), dan Naskah Cerita (*StoryBoard*) sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator materi *fruit cutting and plating*. Tiga komponen rancangan tersebut berisi tentang struktur video yang sistematis, mengatur materi dan tahapan produksi, serta memvisualisasikan isi video secara runtut dan jelas.

#### **Tahap *Develop* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan merupakan fase ketiga dalam model 4D yang berfokus pada proses pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah disusun. Proses pengembangan media video tutorial *Fruit Cutting and Plating* dibagi menjadi tiga sub-tahapan, yaitu:

##### 1) Tahap Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi membuat serangkaian persiapan untuk menunjang proses perekaman video. Tahapan ini terdiri dari pembuatan Garis Besar Isi Media (GBIM) yang mencakup pokok bahasan, sub-pokok bahasan, indikator, tujuan pembelajaran, serta waktu dan media yang digunakan, dilanjut dengan pembuatan Jabaran Materi (JM) berisi isi materi secara tersusun yang akan dibawakan saat proses produksi video, membuat *storyboard* yang berisi urutan *scene* dalam video. Semua perangkat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli dalam bidang Tata Hidang, yaitu Bapak Eddy Zarkasih, S.Sos.,M.M. guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Bina Nusa Mandiri dan Ibu Fatimah Widia Sari, S.Pd guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Paskita Global.

Proses berikutnya, peneliti membuat tim produksi yang terdiri dari *talent* bernama Nasywa Nailah yang merupakan juara 1 Lomba Kompetensi Siswa 2024 Tingkat Suku Dinas Wilayah Jakarta Timur Bidang *Restaurant Service*, narrator merupakan peneliti sendiri, kameramen dan editor yaitu Fakhri Putra Anggara. Setelah tu, pemilihan lokasi pengambilan video dan persiapan alat dan bahan yang diperlukan untuk proses produksi.

##### 2) Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan pelaksanaan proses perekaman video tutorial sesuai dengan *storyboard* yang telah disusun. Proses ini dilakukan di Laboratorium Tata Hidang, Universitas Negeri Jakarta dengan kegiatan pengambilan gambar menggunakan camera Sony A7III lensa F24.70 dan Canon DSLR 700D dimulai dari adegan pembukaan (intro), penyampaian materi oleh narrator, pengenalan alat dan bahan, teknik pemotongan buah (fruit cutting), tahap penataan (fruit plating), dan tahap penutupan. Selama proses pengambilan gambar, dilakukan pengambilan suara narasi secara langsung maupun *voice over* menggunakan *mic wireless rode*.

### 3) Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi mencakup proses pengolahan dan penyempurnaan yang dilakukan oleh editor dengan kegiatan berupa penggabungan beberapa clip video, pengeditan video dengan menambahkan teks, *voice over*, *background*, efek transisi, penambahan subtitle, serta pengaturan pencahayaan dan durasi. Proses editing menggunakan aplikasi *CapCut* dikarenakan mudah dalam penggunaan dan banyak fitur untuk penambahan transisi, suara latar, dan efek tulisan. Berikut merupakan tabel penjelasan tahap pasca produksi:

**Tabel 1. Tahapan Proses *Editing* Pada Aplikasi *CapCut***

No	Proses	Gambar (Cuplikan dari <i>CapCut</i> )	Keterangan
1	Penggabungan klip video		Menggabungkan beberapa rekaman video menjadi satu rangkaian video utuh.
2	Cover video		Pembuatan cover video yang berisi judul, logo universitas, nama peneliti, dan dosen pembimbing pada penelitian
3	Penambahan teks		Menambahkan teks penjelasan pada bagian penting untuk memperkuat pemahaman.

- |   |                              |  |   |
|---|------------------------------|--|---|
| 4 | Voice Over                   |    | Menambahkan narasi suara untuk menjelaskan langkah-langkah secara verbal.                           |
| 5 | Penambahan backsound         |    | Menambahkan musik latar untuk meningkatkan daya tarik dan suasana video.                            |
| 6 | Efek transisi                |    | Memberikan efek transisi antar klip agar alur video lebih halus dan menarik.                        |
| 7 | Pengaturan pencahayaan       |   | Menyesuaikan terang dan kontras video agar tampilan lebih jelas dan profesional.                    |
| 8 | Pengaturan durasi dan timing |  | Menyesuaikan durasi video dan memastikan sinkronisasi audio, teks, dan visual berjalan tepat waktu. |

Penyusunan video ke dalam format akhir yang sesuai standar pembelajaran, yaitu beresolusi HD dan berdurasi tidak lebih dari 20 menit. Hasil akhir video disimpan dalam format mp4 dan dimuat dalam tautan (*link*) *YouTube* setelah itu dibuatkan dalam bentuk *scan QR* untuk mempermudah penyebaran, selanjutnya video tutorial siap untuk dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Video tutorial yang sudah disimpan dalam format tautan *YouTube* selanjutnya akan divalidasi oleh ahli (*Expert Judgment*). Pada tahap ini dilakukan

validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa dengan memberikan tautan *YouTube* serta lembar instrumen. Setelah media video tutorial di validasi oleh tiga ahli tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan uji coba pengembangan kepada mahasiswa dengan memberikan angket penilaian terhadap media pembelajaran. Uji coba pengembangan melalui tiga tahapan, yaitu:

a. Uji Coba *One to One* (Perorangan)

Media yang telah divalidasi ahli diuji oleh tiga mahasiswa program studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2021 yang sudah mengambil mata kuliah Dasar Tata Hidang. Pada tahap ini, mahasiswa akan mengisi angket dan memberikan komentar dan saran di kolom yang tersedia yang akan digunakan untuk proses perbaikan media.

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

Langkah berikutnya adalah uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang mahasiswa program studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2018 yang sudah lulus mata kuliah Dasar Tata Hidang. Mahasiswa akan mengisi angket dan memberikan komentar serta saran untuk penyempurnaan produk.

c. Uji Coba *Field Group* (Kelompok Besar)

Langkah ketiga adalah uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 30 orang mahasiswa dengan program studi yang sama dan telah mengambil mata kuliah Dasar Tata Hidang. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menilai hasil akhir dari produksi video tutorial yang dikembangkan. Angket yang diberikan berupa uji kelayakan yang akan diolah untuk menilai kelayakan produk secara keseluruhan.

**Tahap Disseminate (Penyebaran)**

Tahap *disseminate* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk menyebarluaskan media yang telah dikembangkan agar dapat digunakan secara lebih luas oleh pengguna sasaran. Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), tahap ini meliputi proses validasi akhir, uji coba dalam skala lebih besar, revisi berdasarkan masukan, dan penyebaran produk kepada institusi pendidikan atau pihak terkait. Dalam konteks penelitian ini, tahap *disseminate* dilaksanakan melalui beberapa langkah berikut:

1. Unggahan Media

Tahap ini peneliti menyiapkan dan membuat judul serta deskripsi tentang media video tutorial *fruit cutting and plating* serta tujuan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kemudian, media yang telah siap akan diunggah di platform *YouTube* milik peneliti.

2. *Packaging*

Media pembelajaran yang telah diunggah akan disebarkan kepada dosen pengampu dan mahasiswa. Untuk mempermudah dalam mengakses media, akan disiapkan tautan (*link*) dan *QR Code* yang akan tertuju pada platform *YouTube* video tutorial materi *fruit cutting and plating*. Berikut adalah tautan yang dapat diakses: <https://bit.ly/VideoTutorialFruitCuttingandPlating>

3. *Diffusion and Adoption*

Tautan akan disebar luaskan pada pembelajaran mata kuliah Dasar Tata Hidang melalui group *WhatsApp* kelas dan dapat disebarkan pada saat kelas luring menggunakan *GoogleMeet* atau *Learning Management System* (LMS). Setelah tahap penyebaran, peneliti juga mengumpulkan umpan balik atau respon dari mahasiswa dengan membagikan lembar angket. Umpan balik tersebut menjadi

bagian dari evaluasi akhir terhadap penerimaan dan efektivitas media oleh pengguna dalam konteks pembelajaran nyata.

### **Kelayakan Produk**

Analisis kelayakan produk bertujuan untuk menilai sejauh mana media video tutorial yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dari berbagai aspek materi, media, dan kebahasaan. Penilaian ini dilakukan melalui validasi oleh tiga orang ahli yang memiliki latar belakang sesuai bidang keahliannya, yaitu Ibu Dr. Annis Kandriasari, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga yang akan menilai dari segi aspek materi pada pengembangan video tutorial materi fruit cutting and plating mata kuliah Dasar Tata Hidang. Lalu, Ibu Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Rias dan ahli pada bidang teknologi pendidikan yang akan menilai dari aspek media, dan Bapak Muhammad Fajar Rizkia, M.Pd. selaku dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Jakarta yang akan memberikan penilaian dari aspek Bahasa. Media pembelajaran divalidasi dengan menggunakan angket dan dihitung skala likert 1-5.

#### **1. Kelayakan Produk Aspek Materi**

Dibawah ini merupakan tabel hasil dari penilaian kelayakan produk video tutorial pada aspek materi oleh Ibu Dr. Annis Kandriasari, S.Pd., M.Pd. Nilai yang didapatkan dari 14 pertanyaan kemudian di konversi menjadi hitungan persen menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{52}{70} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 74,28\% \text{ dibulatkan menjadi } 74\%$$

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa beberapa aspek mendapatkan skor 3 atau baik namun belum sempurna, seperti kesesuaian tahapan persiapan dan pembuatan fruit *cutting and plating* dalam video, potensi penggunaan untuk pelatihan LKS (Lomba Kompetensi Sekolah), peningkatan pengetahuan, dan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media telah layak digunakan, masih terdapat ruang perbaikan. Skor ini diberikan karena video belum sepenuhnya menampilkan seluruh tahapan secara terperinci seperti pengenalan sanitasi dan detail teknik tertentu, belum dikaitkan secara eksplisit dengan standar kompetensi seperti LKS seperti standar waktu pengerjaan saat lomba, efisiensi potongan hingga teknik *garnishing*. Meskipun materi videonya bermanfaat, namun untuk konteks lomba, dibutuhkan penyesuaian dan penguatan instruksi berbasis rubrik lomba resmi. Selain itu, untuk meningkatkan motivasi belajar, media masih dapat dikembangkan dengan elemen interaktif atau pendekatan yang lebih komunikatif hingga menantang. Dalam video tutorial tidak menampilkan soal-soal terkait materi maka dari itu, penilaian ini bisa mencerminkan bahwa video sudah baik namun masih bersifat mendasar atau visual saja.

Berdasarkan perhitungan di atas hasil rata-rata persentase yang dihasilkan adalah 74%. Selanjutnya hasil skor persentase yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam kalimat yang menyatakan layak dan direvisi seperlunya. Berikut merupakan kekurangan yang perlu diperbaiki sesuai komentar dan saran dari ahli materi.

#### **Tabel 2. Perbaikan Video Tutorial Aspek Materi**

No.	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
1	Durasi video dipersingkat	Durasi video setelah dipersingkat
	 <p>Video berdurasi 18 menit 39 detik</p>	 <p>Setelah direvisi berdurasi 16 menit 36 detik</p>

Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang diberikan. Video tutorial yang sudah diperbaiki selanjutnya dikonfirmasi kembali untuk diperiksa oleh ahli materi. Video tutorial yang sudah dikonfirmasi tidak ada perbaikan dan mendapatkan nilai validasi ulang sebesar 76% dengan kategori baik serta media video tutorial dinyatakan layak pada materi yang disampaikan dalam video tutorial.

## 2. Kelayakan Produk Aspek Media

Uji coba ahli media dilakukan oleh Ibu Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd. yang merupakan ahli bidang teknologi pendidikan. Instrumen penilaian terdiri dari 4 aspek yaitu media, audio, kemudahan penggunaan, dan manfaat yang berisikan 17 butir soal.

Nilai yang didapatkan dari 17 pertanyaan kemudian di konversi menjadi hitungan persen menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{75}{85} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 88,23\% \text{ dibulatkan menjadi } 88\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas hasil rata-rata persentase yang dihasilkan adalah 88%. Selanjutnya hasil skor persentase yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam kalimat yang menyatakan sangat baik dengan keterangan sangat layak. Berikut merupakan kekurangan yang perlu diperbaiki sesuai komentar dan saran dari ahli materi.

**Tabel 2. Perbaikan Video Tutorial Aspek Media**

No	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
.		

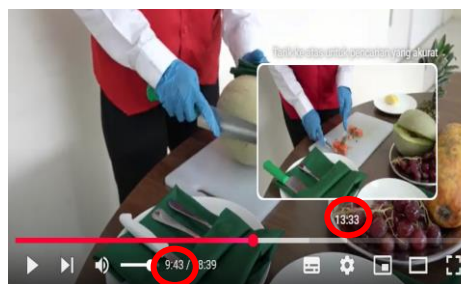
1 Durasi 3:24 penulisan syarat-syarat terlalu panjang dan durasi terlalu cepat

Penulisan syarat-syarat setelah dipersingkat dengan durasi lebih panjang



2 Durasi terlalu lama pada konten pemotongan papaya dan melon berdurasi sekitar 4 menit 10 detik

Durasi waktu setelah pengurangan yaitu 2 menit 18 detik



Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang diberikan. Video tutorial yang sudah diperbaiki selanjutnya dikonfirmasi kembali untuk diperiksa oleh ahli media. Video tutorial yang sudah dikonfirmasi tidak ada perbaikan dan dinyatakan layak pada media video tutorial.

### 3. Kelayakan Produk Aspek Bahasa

Uji coba aspek Bahasa dinilai oleh Bapak Muhammad Fajar Rizkia, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Instrumen yang dinilai terdiri dari 6 butir soal dan dilengkapi dengan kolom komentar serta saran sebagai bahan untuk perbaikan.

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel diatas, didapatkan total skor sebesar 24 poin dan diketahui skor maksimum ideal sebesar 30 poin. Penilaian tersebut dikonversi menjadi hitungan persen sebagai berikut:









$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

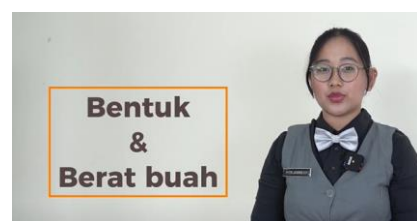
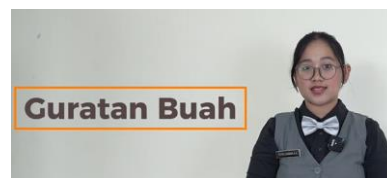
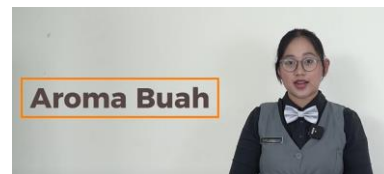
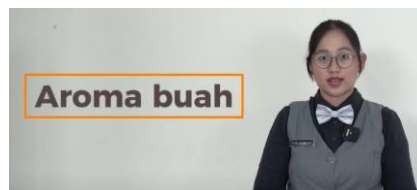
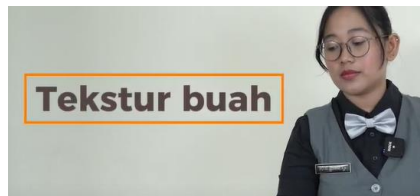
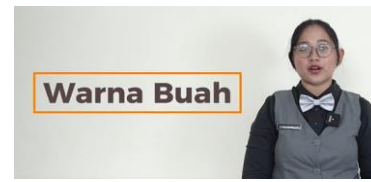
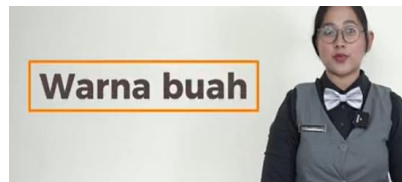
$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{24}{30} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 80\%$$

Nilai persentase kelayakan aspek Bahasa sebesar 80% yang berarti media tergolong dalam kategori baik. Berikut adalah kekurangan dari media video tutorial dan perbaikannya:

**Tabel 3. Perbaikan Video Tutorial Aspek Bahasa**

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1	Durasi 0:28 ubah penggunaan tanda “&” dengan kalimat “dan”	Tampilan video dengan perubahan tanda “&” menjadi kalimat
		
2	Perubahan tata letak penulisan pada bagian pengertian <i>fruit cutting</i>	Format tulisan setelah perbaikan
		
3	Perubahan kalimat “pengonsumsi” buah	Kalimat diubah menjadi “memakan” buah
		
4	Durasi 0:52 menghilangkan tanda koma (,) dan perubahan kata “peruntukannya”	Tampilan video setelah tanda koma (,) di hapus daan perubahan kata “peruntukannya” menjadi kata “fungsi”
		
5	Sub-judul pada bagian karakteristik buah disamaratakan menggunakan huruf kapital setiap awal kalimat	Perubahan penggunaan huruf kapital pada sub-judul karakteristik buah







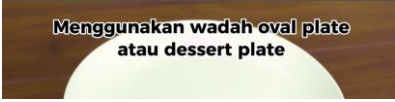
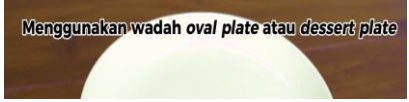




---

6 Durasi 2:07 perubahan kalimat  
"yang buruk"

Penggunaan kata "tidak baik"

---

 <p>Jeruk dengan penampilan kulit yang buruk</p>	 <p>Jeruk dengan penampilan kulit yang tidak baik</p>
<p>7 Tidak menggunakan spasi pada kalimat “Syarat – Syarat”</p>	<p>Berubah menjadi “Syarat-Syarat”</p>
 <p><b>Syarat - Syarat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan wadah dessert plate dan oval plate untuk fruit plating.</li> <li>• Pemilihan warna dasar piring putih dan tidak bercorak untuk wadah penataan buah agar susunan buah lebih terlihat.</li> <li>• Gunakan heisan</li> </ul>	 <p><b>Syarat-Syarat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan wadah dessert plate dan oval plate untuk fruit plating.</li> <li>• Pemilihan warna dasar piring putih dan tidak bercorak untuk wadah penataan buah agar susunan buah lebih terlihat.</li> <li>• Gunakan heisan</li> </ul>
<p>8 Penulisan kalimat “Acara Kesempatan Khusus” diubah menjadi warna hitam</p>	<p>Tampilan setelah warna dirubah</p>
 <p><b>Fruit Cutting and Plating</b> Acara Kesempatan Khusus</p>	 <p><b>Fruit Cutting and Plating</b> <b>Acara Kesempatan Khusus</b></p>
<p>9 Durasi 3:34 tata letak tulisan dirubah menjadi 1 baris</p>	<p>Tampilan kalimat Menggunakan wadah <i>oval plate</i> dan <i>dessert plate</i> dalam 1 baris</p>
 <p>Menggunakan wadah <i>oval plate</i> atau <i>dessert plate</i></p>	 <p>Menggunakan wadah <i>oval plate</i> atau <i>dessert plate</i></p>
<p>10 Penulisan credit dirubah menjadi rata kiri kanan</p>	<p>Tampilan setelah format tulisan dirubah</p>
 <p><b>Credit:</b> Talent 1: Nashwa Talent 2: Putri Jasmine Videographer: Fakhri Putra A Editor: Fakhri Putra A</p>	 <p><b>TERIMA KASIH KEPADA</b> Dosen Pembimbing 1      Yeni Yulianti M.Pd Dosen Pembimbing 2      Dr. Rusilanti, M.Si Talent                              Nashwa Videographer                  Fakhri Putra A Editor                                Fakhri Putra A</p>

Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang diberikan. Video tutorial yang sudah diperbaiki selanjutnya dikonfirmasi kembali untuk diperiksa oleh ahli bahasa. Video tutorial yang sudah dikonfirmasi tidak ada perbaikan dan dinyatakan layak pada media video tutorial.

#### 4. Uji Coba Pengembangan (*Development Testing*)

Setelah media video tutorial *Fruit Cutting and Plating* dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba pengembangan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media yang

dikembangkan. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba *One to One*, *Small Group*, dan *Field Group*, sesuai dengan model pengembangan 4D. Uji coba dilakukan di Gedung RA Kartini Universitas Negeri Jakarta kepada mahasiswa terpilih dari beberapa angkatan. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan tautan kepada mahasiswa dan memberikan lembar angket yang harus diisi.

### **Uji Coba One To One**

Uji coba *one to one* dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2025 di Gedung RA Kartini Universitas Negeri Jakarta dengan memilih 3 mahasiswa angkatan 2021 yang telah mempelajari mata kuliah Dasar Tata Hidang. Mahasiswa yang telah terpilih diberikan tautan yang berisi video tutorial *fruit cutting and plating* yang dibagikan melalui *WhatsApp*. Mahasiswa yang sudah mengakses tautan video tutorial, kemudian mengisi lembar angket yang telah diberikan dengan waktu bersamaan. Uji coba *one to one* menggunakan instrumen yang terdiri dari aspek materi, media, dan manfaat yang terdiri dari 19 butir soal dengan skor maksimum 95 poin. Uji coba *one to one* dilakukan untuk menilai kelayakan video tutorial *fruit cutting and plating*. Saran yang diberikan akan dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki media video tutorial

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\Sigma x}{\text{SMI}} \times 100\% \\ &= \frac{244}{285} \times 100\% \\ &= 85,61\% \text{ dibulatkan menjadi } 86\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan diatas hasil presentase yang dihasilkan adalah 86%. Hasil perhitungan yang dikonversikan pada tingkat pencapaian diatas yang masuk kedalam kategori sangat baik. Hasil dari uji coba *one to one* oleh mahasiswa terdapat saran perbaikan. Berikut adalah saran dan komentar yang diberikan terhadap video tutorial *fruit cutting and plating* yang telah dikembangkan.

Pada uji coba *one to one*, aspek pencahayaan memperoleh skor terendah, yaitu 11 dari skor maksimum 15 poin. Hal ini disebabkan oleh proses editing belum mencakup perbaikan warna atau kecerahan secara menyeluruh. Meskipun demikian, pencahayaan secara umum masih dianggap cukup dan dapat ditingkatkan dalam revisi video tutorial berikutnya.

Beberapa aspek audio mendapat skor rendah, yaitu volume *backsound* dan volume suara narator. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala teknis, seperti suara *backsound* pada saat teknik pemotongan buah terlalu tinggi, suara narator belum direkam menggunakan mikrofon eksternal, sehingga kualitas suara belum optimal.

Berdasarkan hasil uji coba *one to one* dan saran serta komentar dari mahasiswa terkait media video tutorial *fruit cutting and plating*, peneliti telah melakukan perbaikan selanjutnya, akan dilanjutkan ke tahap uji coba *small group*.

### **Uji Coba Small Group**

Pada tahap uji coba *small group* dilaksanakan di Gedung RA Kartini, Universitas Negeri Jakarta pada tanggal 22 Mei 2025 yang di uji coba kepada mahasiswa angkatan 2018 program studi Pendidikan Tata Boga. Mahasiswa terpilih berjumlah 9 orang, tautan video tutorial dibagikan melalui grup *WhatsApp* dan *QR*

*Code* dilanjutkan mahasiswa untuk mengisi lembar angket yang telah dibagikan. Lembar angket berisi 19 pertanyaan dengan skor maksimum 855 poin. Hasil uji coba *small group* akan di persentase dan dikonversi untuk mengetahui kelayakan video tutorial *fruit cutting and plating*.

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{796}{855} \times 100\% \\ &= 93\%\end{aligned}$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan diatas hasil dari uji coba *small group* mendapatkan persentase sebesar 93% yang dikonversi pada tabel kelayakan media termasuk kedalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Mahasiswa memberikan kesimpulan dan komentar terhadap video tutorial *fruit cutting and plating* yang telah dikembangkan. Berdasarkan kesimpulan dan komentar peserta didik pada uji coba *small group* pada media video tutorial *fruit cutting and plating*, peneliti sudah melakukan perbaikan dan uji coba dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap *field group*.

#### **Uji Coba Field Group**

Pada uji coba *field group* dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025 di Gedung RA Kartini, Universitas Negeri Jakarta yang akan di uji coba kepada mahasiswa angkatan 2022 dan 2023 program studi Pendidikan Tata Boga. Mahasiswa terpilih sebanyak 17 orang dari angkatan 2022 dan 13 orang dari angkatan 2023. Mahasiswa terpilih akan dibagikan tautan video tutorial melalui grup *WhatsApp* dan QR Code dilanjutkan dengan mengisi lembar angket yang telah dibagikan. Lembar angket berisi 19 pertanyaan dengan skor maksimum 2850 poin. Hasil uji coba *field group* akan di persentase dan dikonversi untuk mengetahui kelayakan video tutorial *fruit cutting and plating*.

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{2544}{2850} \times 100\% \\ &= 89\%\end{aligned}$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan diatas hasil dari uji coba *field group* mendapatkan persentase sebesar 89% yang dikonversi pada tabel kelayakan media termasuk kedalam kategori sangat baik dengan keterangan sanga layak. Mahasiswa memberikan saran dan komentar terhadap video tutorial *fruit cutting and plating* yang telah dikembangkan. Berikut saran dan komentar dari peserta uji coba *field group*:

Setelah didapatkan revisi dan komentar dari mahasiswa dilakukan perbaikan oleh peneliti untuk menyempurnakan video tutorial. Kemudian produk yang telah disempurnakan dapat dilakukan uji respon mahasiswa untuk mengetahui penerimaan dan mengevaluasi video tutorial yang telah direvisi berdasarkan saran dan komentar dari tiga uji coba sebelumnya.

### Uji Coba Respon Mahasiswa

Uji respon mahasiswa ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media video tutorial yang telah direvisi, khususnya setelah melalui tiga tahap uji coba sebelumnya. Respon ini memberikan gambaran akhir mengenai penerimaan dan efektivitas media dalam mendukung proses belajar mahasiswa.

Uji respon dilakukan terhadap 10 mahasiswa Program Studi Tata Boga angkatan 2022 Universitas Negeri Jakarta. Peserta memiliki tingkat pemahaman dan kemampuan yang berbeda-beda, baik dari segi teori maupun praktik pada mata kuliah Dasar Tata Hidang, sehingga dapat memberikan penilaian yang lebih representatif. Kegiatan ini dilaksanakan di Gedung RA Kartini, Universitas Negeri Jakarta dengan rangkaian kegiatan berupa, mahasiswa dibagikan tautan video tutorial *fruit cutting and plating*, lalu mahasiswa diminta untuk menonton video secara menyeluruh, dan mengisi angket yang telah dibagikan yang mencakup 14 pertanyaan dengan 5 aspek berupa kualitas materi, daya Tarik dan keterlibatan pengguna, kemudahan penggunaan dan aksesibilitas, dampak dalam pembelajaran, evaluasi dan timbal balik.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{637}{700} \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil data perhitungan, didapatkan nilai respon mahasiswa sebesar 91%. Kemudian, hasil persentase di konversi ke dalam kalimat untuk ditarik kesimpulan.

Berdasarkan perhitungan persentase dengan nilai 91% dan tabel kriteria respon mahasiswa di golongkan dalam kelompok sangat positif. Berdasarkan hasil tersebut maka video tutorial materi *fruit cutting and plating* sudah layak dijadikan sebagai sumber media pembelajaran.

### Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah video tutorial yang memuat materi *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video tutorial ini untuk membantu mahasiswa memahami materi *fruit cutting & plating* pada mata kuliah dasar tata hidang serta menilai kelayakan produk video tutorial. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Pemilihan penggunaan model 4D dikarenakan pembuatan media berupa video tutorial lebih terstruktur, detail, dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran. Menurut penelitian (Azizah, 2024) pada penelitian pengembangan video tutorial *American Service* dapat membantu pembelajaran praktik secara mandiri dan penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4D. Penelitian dengan model 4D oleh Thiaragajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini memiliki empat tahapan utama yang terdiri dari: (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebarluasan).

Tahapan pertama adalah *define* atau pendefinisian yang bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan media. Pada tahap ini dilakukan analisis awal yang meliputi lima langkah utama, yaitu: analisis awal akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan analisis tujuan pembelajaran (*instructional objectives analysis*). Pada tahap awal, peneliti mengambil data awal berupa penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dan wawancara dosen pengampu. Selanjutnya, peneliti menganalisis pengetahuan mahasiswa berdasarkan nilai pencapaian mahasiswa di semester 121. Kemudian, peneliti menganalisis tugas yang diberikan kepada mahasiswa berupa lembar *planning practicum* secara individu dan praktikum *fruit cutting and plating* secara berkelompok. Pada analisis konsep peneliti merancang materi yang akan dibutuhkan dalam pengembangan media video tutorial berdasarkan CPMK dan Sub-CPMK. Terakhir, peneliti melakukan analisis mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan adanya pengembangan video tutorial ini.

Tahapan kedua adalah *design* atau perancangan yang meliputi proses penentuan indikator, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahapan kedua ini secara garis besar, peneliti menentukan isi dari konsep *fruit cutting and plating* yang berupa pengertian, fungsi, karakteristik buah, syarat-syarat, dan contoh dari *fruit cutting and plating*. Setelah menentukan isi, peneliti menentukan media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil dari data awal. Berdasarkan *google form* data awal, mahasiswa memilih dan tertarik pada media video tutorial pada materi *fruit cutting and plating* dikarenakan ketersediaan media pembelajaran video tutorial pada materi tersebut masih susah ditemukan. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian (Rosita, 2021) yang mengatakan pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial akan lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan media jenis audio atau visual saja karena media video tutorial melibatkan penglihatan dan pendengaran. Tahap berikutnya pemilihan format dan rancangan awal yaitu pembuatan GBIM, JM, dan *Storyboard* komponen rancangan tersebut berisi tentang struktur video yang sistematis, mengatur materi dan tahapan produksi, serta memvisualisasikan isi video secara runtut dan jelas.

Tahap ketiga adalah *develop* atau pengembangan yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran berdasarkan tahapan *design*. Proses pengembangan terdiri dari tiga fase yaitu, fase pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra-produksi, komponen berupa GBIM, JM, dan *Storyboard* di validasi oleh ahli dalam bidang Dasar Tata Hidang. Pada penelitian ini, validator komponen yaitu guru tata hidang dari SMK Bina Nusa Mandiri dan Paskita Global. Selanjutnya, peneliti menyiapkan tim produksi yang terdiri dari *talent*, *cameramen*, dan editor. Lalu, peneliti berkoordinasi dengan tim produksi untuk menentukan lokasi proses perekaman dan menyiapkan alat-alat yang akan digunakan. Tahap selanjutnya adalah proses produksi yang terdiri dari serangkaian kegiatan dimulai dari perekaman pembukaan, penyampaian materi, pengenalan alat dan bahan, teknik pemotongan dan penataan, terakhir tahap penutupan. Selanjutnya, pasca produksi yaitu proses *editing* video dengan menambahkan *background*, *buble teks*, pencahayaan, dan pemasukan suara atau *voice over*. Selanjutnya, video disimpan ke dalam format MP4 yang beresolusi HD.

Media video tutorial selanjutnya di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan penilaian serta saran yang diberikan, media video tutorial akan direvisi terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba kepada mahasiswa. Penilaian yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebesar 76%, 88,23%, dan 80% dengan kategori layak dan perlu direvisi. Perbaikan dari ahli materi dan media berupa pengurangan durasi pada video tutorial sedangkan perbaikan dari ahli bahasa berupa gaya tulisan dan format penulisan pada teks yang tertera dalam video tutorial. Naskah video yang komprehensif seharusnya mencakup informasi audio dan visual untuk mengubah teks tertulis menjadi suara dan gambar dalam bentuk elektronik (Daryanto, 2013).

Setelah melakukan validasi ahli, selanjutnya dilakukan uji coba mahasiswa melalui 3 tahapan yaitu, uji *one to one*, uji *small group*, dan uji *field group*. Kesimpulan dari tiga uji coba mahasiswa memberikan penilaian yang baik dengan persentase 86%, 93%, dan 89% sehingga media dikategorikan layak digunakan. Komentar dan saran yang diberikan secara garis besar mengenai *background* suara yang terlalu tinggi serta pencahayaan yang harus diturunkan.

Tahap keempat dari model 4D adalah *disseminate* atau penyebaran. Tahapan ini mencakup proses mengunggah video ke aplikasi *YouTube* dengan penambahan judul serta deskripsi video, media video tutorial yang sudah diunggah akan disebar kepada dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa melalui *group WhatsApp*, *Google Meet*, atau aplikasi LMS. Terakhir, peneliti mengumpulkan respon mahasiswa terkait media video tutorial dengan membagikan lembar angket. Respon mahasiswa merupakan bagian dari evaluasi akhir terhadap penerimaan media video tutorial yang telah dikembangkan dalam pembelajaran nyata.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli (*expert judgment*) dan penilaian oleh mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial pada materi *fruit cutting and plating* yang dibuat telah layak untuk digunakan. Dalam penelitian ini tentu ada faktor pendukung, faktor penghambat, kelemahan produk, dan kelebihan produk.

#### **1. Faktor Pendukung**

- 1) Belum tersedianya media pembelajaran video tutorial *fruit cutting and plating* yang dapat digunakan secara online pada mata kuliah Dasar Tata Hidang.
- 2) Perkembangan teknologi memudahkan peneliti dalam penyusunan dan pembuatan media video tutorial.
- 3) Adanya Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) terbaru yang menjadi acuan peneliti dalam membuat pengembangan media video tutorial.
- 4) Tim produksi yang ahli pada masing-masing bidangnya sehingga memudahkan dalam pembuatan media video tutorial.
- 5) Program Studi Tata Boga UNJ yang memiliki laboratorium Tata Hidang sehingga dapat dijadikan sebagai tempat pengambilan video tutorial.

#### **2. Faktor Penghambat**

- 1) Kurangnya sumber buku dan jurnal terkait materi *fruit cutting and plating*.
- 2) Proses pengambilan video tidak menggunakan studio khusus sehingga pencahayaan dapat berubah serta suara *talent* dan narrator tidak terdengar jelas.
- 3) Dalam proses *editing* sempat terhambat dikarenakan aplikasi error dalam waktu beberapa hari.

### **3. Kelebihan Produk**

- 1) Video menyajikan tahapan pemotongan dan penataan buah secara runtut, sesuai urutan praktik di lapangan. Ini membantu mahasiswa memahami prosedur secara lebih konkret.
- 2) Media dapat diakses melalui *platform YouTube* kapan saja dan diulang sesuai kebutuhan mahasiswa, sehingga sangat mendukung fleksibilitas belajar.
- 3) Dengan tampilan yang bersih, komposisi warna yang menarik, dan penggunaan musik latar yang telah disesuaikan, video menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- 4) Media memperoleh kategori sangat layak dari ahli dan peserta uji coba, membuktikan kualitas isi, bahasa, dan teknis video sudah memenuhi standar pembelajaran.

### **4. Kelemahan Produk**

- 1) Sebagai media satu arah, video ini tidak memungkinkan interaksi langsung antara mahasiswa dan pengajar, sehingga mahasiswa tidak bisa langsung bertanya jika ada yang belum dipahami.
- 2) Karena media disebar secara daring (*YouTube*), mahasiswa yang memiliki keterbatasan akses internet atau kuota bisa mengalami kesulitan untuk mengaksesnya secara lancar.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media video tutorial materi *Fruit Cutting and Plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang, menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel. Media video tutorial yang telah dikembangkan sudah melalui tahap validasi ahli materi, media, dan bahasa dengan ketentuan aspek penilaian yang diukur menggunakan skala *Likert* dengan 5 tingkatan.

Penilaian ahli materi mendapatkan persentase 76% dengan kualifikasi baik, penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 88,23% dengan kualifikasi sangat baik, dan ahli Bahasa mendapatkan persentase 80% dengan kualifikasi baik. Maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa menyatakan pengembangan media video tutorial *fruit cutting and plating* sebagai sumber pembelajaran mata kuliah Dasar Tata Hidang dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, pengembangan media video tutorial sudah melalui tahap uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan uji coba *field group*. Uji coba *one to one* mandapatkan hasil sebesar 86% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba *small group* mendapatkan presentase sebesar 93% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba *field group* mendapatkan nilai 89% dengan kualifikasi sangat baik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa menyatakan pengembangan media video tutorial materi *fruit cutting and plating* dinyatakan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran mata kuliah Dasar Tata Hidang.

Pada pengembangan media video tutorial *fruit cutting and plating* sebagai sumber belajar Dasar Tata Hidang diperoleh data yang dapat menentukan kelayakan produk dari hasil uji respon mahasiswa. Uji respon mahasiswa diperoleh dari 10 responden dan memperoleh hasil sebesar 91% dengan kuaalifikasi sangat

baik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa puas terhadap video tutorial yang dikembangkan dengan memberikan tanggapan positif sehingga media video tutorial materi *fruit cutting and plating* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Dasar Tata Hidang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aldera, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL MANATIANG SERVICE DALAM MATA KULIAH PENATAAN DAN PELAYANAN RESTORAN*.
- Ansal, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL BASIC PIPING BUTTER CREAM PADA MATA KULIAH DEKORASI KUE*. Thesis.
- Haetami. (2023). *Manajemen Pendidikan Pada Era Perkembangan Teknologi* (P. Rizki (ed.)). Cv Jejak, Anggota IKAPI.
- Haryanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Pendidikan*, 10(1), 79–88.
- Maharani, S. A. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Muatan Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Thesis*, 81–83.
- Setya Yuwana, Titik Indarti, F. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. UMMPress.
- Siyoto, Sandu, & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. *Teori Dan Aplikasinya*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.