



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL FOOD AND BEVERAGE SERVICE DENGAN STANDAR KJNI SEBAGAI PERSIAPAN UJI KOMPETENSI

Syelviana Wati¹, Nurlaila¹, Maya Oktaviani¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya RT. 11/ RW 14 Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220, Indonesia

E-mail: syelvianawati_5545163414@mhs.unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* sebagai media pembelajaran materi *Food and Beverage* yang sesuai standar KJNI untuk mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilakukan sejak April 2020–Juni 2021. Video dikembangkan dengan Aplikasi Filmora dan memperhatikan standar KJNI. Video yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi terhadap ahli media dan ahli materi. Dilakukan pula uji coba terhadap beberapa kelompok mahasiswa, dari mulai kelompok kecil hingga kelompok besar. Hasil penilaian *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* oleh para ahli dan mahasiswa memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 90%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dapat digunakan mahasiswa sebagai persiapan uji kompetensi yang sesuai standar KJNI.

Kata kunci: Food and Beverage Service, Karya Inovatif, Standar KJNI.

Development of Video Tutorial Provide Food and Beverage Service Learning Media With KJNI Standards As Competency Test Preparation

Abstract

This research and development is intended to produce Video Tutorial Provide Food and Beverage Service as a learning medium for Food and Beverage materials that are in accordance with KJNI standards for college students. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was conducted from April 2020–July 2021. The video was developed with (the application) and took into account the IQF standard. The videos that have been developed are then validated against media experts and material experts. Experiments were also conducted on several groups of students, from small groups to large groups. The results of the Provide Food and Beverage Service Video Tutorial assessment by experts and students obtained an overall average of 90%. The results showed that the development of the Provide Food and Beverage Service Video Tutorial media could be used by students as preparation for a competency test according to KJNI standards.

Keywords: Food and Beverage Service, Innovative Work, KJNI Standards.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dapat dilihat pada perkembangan revolusi industri. Perkembangan jaman dapat dilihat pada perkembangan revolusi industri. Perubahan yang terjadi pada revolusi industri 4.0 sangat berdampak di berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial, budaya dan lainnya. Salah satu bidang yang terkena dampak cukup besar antara lain bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), karena revolusi industri ini menanamkan teknologi cerdas yang dapat terhubung dengan berbagai bidang kehidupan manusia. Pada revolusi industri 4.0 terjadi lompatan besar pada bidang industri,

karena teknologi sudah masuk pada tren otomatisasi dan pertukaran data (Hermann, Pentek, & Otto, 2016).

Efek lanjut dari globalisasi ini menuntut persaingan tenaga kerja secara terbuka yaitu munculnya pengangguran yang disinyalir timbul karena rendahnya kualitas tenaga kerja. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Direktorat Pendidikan Tinggi dengan didukung oleh gagasan dari Direktorat Bina Instuktur dan Tenaga Kepelatihan Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi telah berhasil menyusun suatu Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) (Ristekditi, 2017).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 52 tahun 2012 Pasal 26 Ayat 1 tentang sertifikasi kompetensi dan sertifikasi usaha di bidang pariwisata, uji kompetensi adalah proses penilaian yang dilakukan oleh asesor kompetensi untuk membuat keputusan bahwa suatu kompetensi telah dapat dipenuhi. Tujuan uji kompetensi adalah sebagai alat ukur keterserapan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Bagi mahasiswa yang telah lulus uji kompetensi maka akan mendapat sertifikat. Kelulusan Uji Kompetensi disebabkan karena penguasaan kita dari materi yang kita dapat dari pembelajaran. Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran karena media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran.

Video merupakan media yang cocok untuk media pembelajaran praktik karena dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Untuk mencapai pembelajaran *Food and Beverage Service*, dengan standar KKNI, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Video Provide Food and Beverage Service (American Service)*, apabila mahasiswa akan melaksanakan uji kompetensi secara nasional ataupun tingkat ASEAN, mahasiswa dapat menguasai materi dengan baik dan mencapai hasil uji kompetensi yang kompeten.

Berdasarkan hasil uji pendahuluan, peneliti mewawancarai 33 mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dari dua angkatan yaitu angkatan 2015 dan 2016. Dari hasil data tersebut, Mahasiswa yang mengambil Uji Kompetensi HK sebanyak 30 orang atau 91% dari total data. Sedangkan, mahasiswa yang mengambil Uji Kompetensi FnB sebanyak 3 orang atau 9% dari total data. Dari data studi pendahuluan ini, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar minat mahasiswa program studi PKK lebih tertarik untuk mengikuti Uji Kompetensi HK dibandingkan dengan bidang FnB. Berbagai alasan dikemukakan responden terkait pilihan ujikomnya antara lain: 1) Materi FnB sudah banyak terlupakan oleh mahasiswa; 2) Pada praktiknya mahasiswa mengaku mengalami kesulitan menghafal prosedur dan alat yang digunakan dalam pelayanan FnB; 3) Mahasiswa merasa kurang percaya diri terhadap kemampuan pelayanan FnB; 4) Risiko yang besar ketika mengikuti ujikom FnB karena terdapat barang mudah pecah. Untuk itu peneliti ingin membuat *video tutorial food and beverage service* dengan standar KKNI sebagai persiapan uji kompetensi, dengan harapan agar mahasiswa lebih mudah menguasai dan mengingat kembali materi FnB sehingga mahasiswa siap menghadapi uji kompetensi.

Pada penelitian ini, peneliti ingin membuat media pembelajaran video *Food and Beverage Service* untuk mahasiswa sebagai bahan persiapan uji kompetensi. Media pembelajaran video *Provide Food and Beverage Service* memiliki kelebihan yaitu dapat disaksikan berulang-ulang, dapat diakses oleh siapa pun, di mana pun dan kapan pun. Video dapat merangkum banyak kejadian dengan singkat dan jelas serta dapat menyertakan gambar dan suara. Alasan memilih video pembelajaran adalah karena mudahnya video untuk dipahami serta belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial FnB yang sesuai dengan standar KKNI. Mahasiswa yang ingin melaksanakan uji kompetensi dapat menguasai materi yang akan diujikan agar hasilnya kompeten.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* sebagai media pembelajaran materi *Food and Beverage* yang sesuai standar KKNI untuk mahasiswa di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *R&D (Research and development)* dan menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze (analisis)*, *Design (desain)*, *Development (perancangan)*, *Implementation (implementasi)*, dan *Evaluation (evaluasi)*.

Metode pengembangan atau lebih sering kita kenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, umumnya berfokus pada proses pengembangan dan validasi produk pendidikan (Antomi, 2017). Menurut Sukmadinata dalam Hasyim, (2016) pengertian *R&D* dalam pendidikan yaitu penelitian pengembangan atau *research and Development, R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu bentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas ataupun di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau pun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan evaluasi, manajemen dan lain-lain.

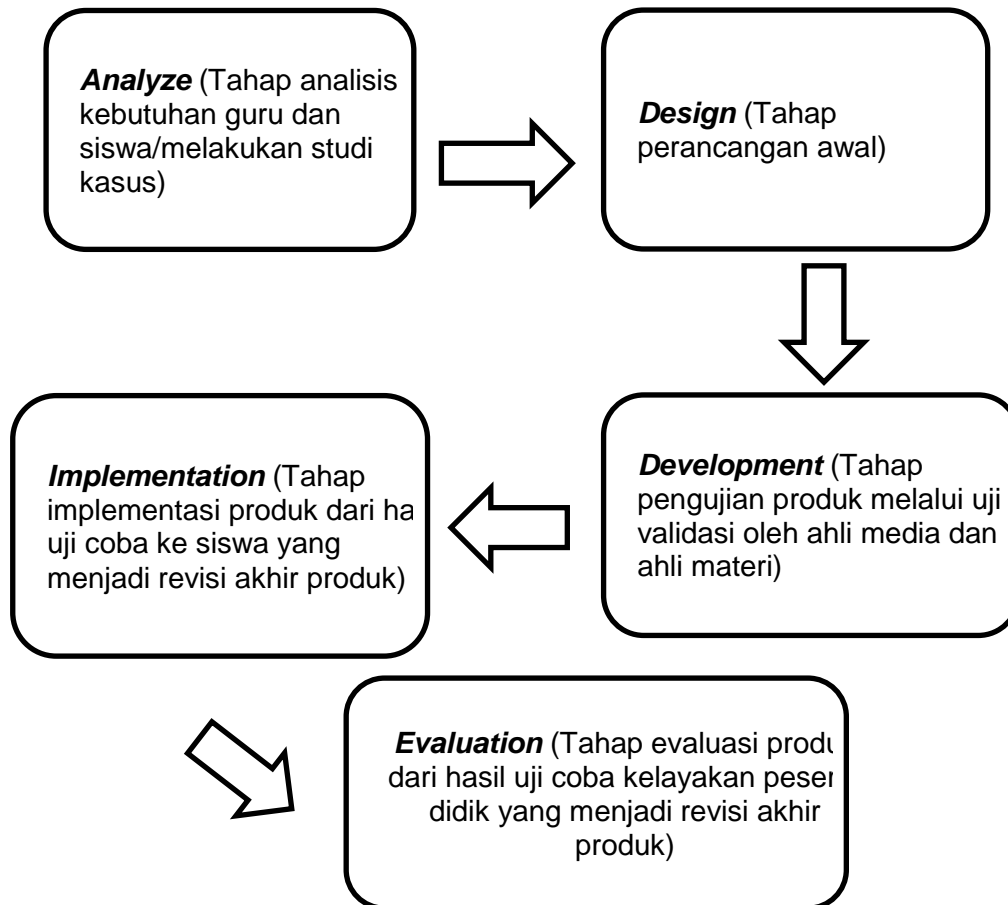
Research and Development (R&D) memiliki empat karakteristik, karakteristik yang pertama yaitu melakukan penelitian awal guna untuk mencari temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada penemuan awal ini adalah berupa masalah. Sebelum melakukan penelitian, penulis harus menemukan masalah, atau hal yang melatarbelakangi pentingnya penelitian tersebut. Yang kedua yaitu mengenai pengembangan suatu produk berdasarkan penemuan. Tujuan masalah tersebut adalah untuk menentukan suatu produk yang akan dibuat. Produk tersebut harus sesuai dengan masalah yang ditemukan, agar produk tersebut bisa digunakan sebagai solusi dari masalah yang ada. Yang ketiga yaitu mengenai melakukan pengujian lapangan dalam situasi yang nyata, dimana produk tersebut akan diterapkan. Setelah produk tersebut telah selesai dibuat, kemudian penulis melakukan pengujian produk tersebut, diuji keefektifannya. Dan yang terakhir adalah mengenai perbaikan dalam produk. Setelah produk diuji, kemudian ditemukan kesalahan, dari kesalahan tersebut dilakukan perbaikan (Silalahi, 2009).

Tahap analisis adalah tahap menganalisis masalah yang akan diteliti dengan melakukan studi pendahuluan. Setelah diketahui prosedur atau alur aktivitas sistem data-data yang diperlukan, lalu dilakukan perancangan. Pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Implementasi merupakan tahapan dimana aplikasi siap digunakan. Evaluasi, yaitu kegiatan atau proses yang dilakukan untuk menilai sesuatu, Peneliti tidak dapat mengadakan penilaian sebelum mengadakan pengukuran. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan ukuran standar, sehingga pengukuran bersifat kuantitatif, menilai adalah mengambil sesuatu keputusan dengan ukuran baik dan buruk sehingga penilaian bersifat kualitatif.

Peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran ADDIE sebab model pengembangan ini mudah untuk dipahami, selain itu model pengembangan ADDIE ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan (Budiarta, 2014). Tempat pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta. Adapun waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan penelitian ini dimulai sejak April 2020–Juli 2021.

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze (analisis)*, *Design (desain)*, *Development (perancangan)*, *Implementation (implementasi)*, dan *Evaluation (evaluasi)*. Sistem pembelajaran yang mencakup di dalamnya berkaitan dengan pengolahan dan pemilihan konten (sumber ajar), penyusunan strategi pembelajaran, dan juga mencakup pemilihan dan pengembangan media yang akan digunakan dan evaluasi ketercapaian tujuan.

Pada penelitian pengembangan media *video tutorial* ada beberapa tahapan yang dilakukan berdasarkan siklus hidup pengembangan sistem yaitu: Tahap Perencanaan, Tahap Analisis, Tahap Perancangan dan Tahap Implementasi.



Tahap analisis adalah tahap menganalisis masalah yang akan diteliti dengan melakukan studi pendahuluan. Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran *video table set up* standar KKNi untuk persiapan uji kompetensi yaitu melakukan penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan berupa observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam mata kuliah tata hidang di Universitas Negeri Jakarta pada program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah mengkaji teori-teori maupun hasil penelitian yang berkaitan tentang rancangan pengembangan produk.

Menganalisa permasalahan terkait media, didefinisikan kriteria kinerja dari aplikasi video tutorial yang dibuat, apakah aplikasi yang di buat akan menyulitkan pengguna sistem dalam menggunakan aplikasi tersebut, penulis menyiapkan *story board*/alur cerita dan *content* yang berupa gambar/foto foto yang mendukung dalam *story board* tersebut Dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, dalam tahap ini penulis melakukan analisa tentang judul mata kuliah yaitu Tata Hidang dan melakukan telaah kinerja apakah aplikasi *video tutorial* yang di buat tidak menyulitkan pengguna. Selanjutnya penulis menyiapkan *story board*/alur cerita dan *content* yang berupa gambar/ foto foto yang mendukung dalam *story board* tersebut.

Setelah diketahui prosedur atau alur aktifitas sistem data-data yang diperlukan, lalu dilakukan perancangan sistem serta kegiatan-kegiatan yang terjadi dalam sistem alur data yang terbentuk selama proses sistem berjalan setelah perancangan sistem dan perancangan *database* selesai dibuat, maka tahapan selanjutnya adalah merancang aplikasi *video tutorial* yaitu dengan membuat alur aplikasi untuk memudahkan dalam merancang dan membuat

tampilan aplikasi *video* yang diinginkan. Dalam perancangan mulai tahap awal produksi sampai produk jadi, penulis menyerahkan perancangan ini kepada ahli *Informatic Technology*.

Setelah melakukan tahapan analisis dari ditemukannya masalah pada tahap sebelumnya, maka kemudian peneliti melakukan pengkajian materi dan pengkajian konten pada media pembelajaran, lalu hasil dari analisis digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran *video table set up* standar KKNi. Setelah menganalisis kebutuhan berdasarkan informasi yang ada di kampus, selanjutnya adalah peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *video*.

Pada tahap materi awal perancangan ditentukan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Materi yang dipilih oleh penulis dalam penelitian ini adalah materi *table set up* kemudian menentukan indikator dari materi yang dipilih sebagai rambu-rambu dalam pembuatan media pembelajaran yang digunakan. Setelah melakukan penetapan dan pemantapan materi, kemudian penulis melakukan perancangan awal dalam pembuatan produk berupa media pembelajaran berbasis *video* yaitu *video table set up* dengan mengacu materi yang sesuai dengan standar Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi). Langkah pembuatan media pembelajaran ini yaitu dengan membuat *story board* (papan cerita) sebagai acuan pada saat pembuatan *video*.

Pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Terdapat langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan ini diantaranya, tahap pembuatan media ini penulis membuat media *video* pembelajaran yang nantinya akan menjadi objek penelitian. Pembuatan *video* pembelajaran ini sesuai dengan desain awal yang sudah dibuat (*story board*) dan akan terus dikembangkan agar menjadi media pembelajaran yang nyata dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Implementasi merupakan tahapan dimana aplikasi siap digunakan. Sebelum dilakukannya pengujian media *video* pembelajaran ini terdapat dua langkah persiapan yang dilakukan yaitu, pertama menyiapkan ahli materi dan ahli media yang mampu menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kedua adalah mempersiapkan Mahasiswa sebelum proses pengambilan data agar proses pengambilan data dapat dilaksanakan dengan lancar.

Pada tahap sebelum implementasi, dilakukannya uji coba dengan dua tahap yaitu *one to one* yaitu pada satu orang Mahasiswa, *small group* yaitu pada lima orang Mahasiswa. Setelah uji coba, dilakukan evaluasi dan penyempurnaan, selanjutnya dilakukan implementasi dalam bentuk *video tutorial* yang diujicobakan pada 15 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Dasar Tata Hidang (*field test*), dan belum melaksanakan uji kompetensi. Tujuan dilakukannya implementasi ini adalah untuk mencari tingkat kelayakan media *video* pembelajaran *table set up*. Persiapan penerapan media pembelajaran ini sebelumnya sudah dikoordinasikan oleh dosen dan mahasiswa yang bersangkutan.

Evaluasi, yaitu kegiatan atau proses yang dilakukan untuk menilai sesuatu. Peneliti tidak dapat mengadakan penilaian sebelum mengadakan pengukuran. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan ukuran standar, sehingga pengukuran bersifat kuantitatif, menilai adalah mengambil sesuatu keputusan dengan ukuran baik dan buruk sehingga penilaian bersifat kualitatif. Mengadakan evaluasi meliputi kedua langkah di atas, yakni mengukur dan menilai. Evaluasi menjadi penting karena merupakan awal dari sebuah pengembangan media dan menjadi akhir dalam suatu proses yang telah dilakukan.

Uji coba ini menggunakan uji coba formatif yang bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk tersebut lebih efektif dan efisien. Uji coba dilakukan dengan instrumen penilaian pendidikan yang disusun oleh Pustekom. Nilai kuesioner berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Tahap evaluasi formatif terhadap produk *video tutorial* menurut M Atwi Suparman (2012) terbagi atas Evaluasi Ahli Media dan Evaluasi Mahasiswa. Prosedur evaluasi untuk ahli media meliputi; 1) Aspek *view* yang terdiri dari pemilihan ukuran font, komposisi warna, sajian grafis, gambar, foto, pemilihan kata dan kalimat 2) Program yang terdiri dari pemilihan *flowchart*, kejelasan petunjuk dan kemudahan penggunaan, efisiensi dan keamanan program, antisipasi kemungkinan respon mahasiswa, kejelasan prosedur 3) Instruksional yang terdiri dari ketepatan pemilihan topik untuk multimedia, kejelasan tujuan instruksional dan sasaran, konsistensi, penjelasan materi,

pemberian latihan, penggunaan logika umpan balik kepada mahasiswa, pemberian motivasi. Prosedur evaluasi untuk mahasiswa meliputi aspek kualitas tampilan, kualitas penyajian materi, komentar, saran dan kesimpulan. Tahapan Evaluasi Formatif Mahasiswa melalui Evaluasi Lapangan/*Field Evaluasi*, merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif.

Teknik evaluasi dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis yang hanya menggunakan paparan sederhana, baik menggunakan jumlah data maupun persentase. Sedangkan untuk menghasilkan data evaluasi yang baik dan sesuai dengan kenyataan maka harus mengacu pada validitas. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menggunakan data kuantitatif.

Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2008). Untuk menganalisis *video tutorial* sebagai pembelajaran tersebut menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis yang hanya menggunakan paparan sederhana, baik menggunakan jumlah data maupun persentase. Sedangkan untuk menghasilkan data evaluasi yang baik dan sesuai dengan kenyataan maka harus mengacu pada validitas. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menggunakan data kuantitatif. Yang dimaksud dengan statistik deskriptif adalah statistik untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan data atau dengan menggambarkan data yang sudah terkumpul dengan bagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Solikhah, 2016). Data-data tentang pengembangan dan respon akan diperoleh dari semua penilaian oleh Ahli Media, Ahli Materi, serta mahasiswa sebagai responden uji coba media pembelajaran.

Pengujian media pembelajaran *video tutorial* ini menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan skala penilaian 1–5 yaitu, nilai 1 adalah nilai sangat tidak baik, dan nilai 5 adalah nilai sangat baik. Tujuan digunakan skala penilaian adalah untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan produk yang dibuat serta dapat juga sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi terhadap komponen-komponen dalam media *video tutorial*, Media pembelajaran melalui *video tutorial* ini diharapkan dapat sebagai alat bantu yang baru bagi dunia pendidikan. Perolehan hasil yang didapat dari penyebaran kuesioner setelah ahli media dan mahasiswa melihat media *video tutorial* tersebut dijumlahkan dan diambil rata-rata. Rata-rata atau skor tersebut kemudian menjadi dasar dalam menilai kualitas media pembelajaran *video tutorial*. Hasil uji coba yang telah dilakukan kemudian akan diolah dengan analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan menggunakan skala 1-5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran bernama *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service*. Lokasi yang dijadikan tempat untuk penelitian pada media pengembangan pembelajaran ini adalah di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik, Program Studi PKK. Yang beralamat di Gedung H Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13120. Lokasi untuk uji coba dilakukan di Kampus Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilakukan secara *online* yaitu dengan mengirimkan folder media pembelajaran melalui *Google Drive* yang berisi lampiran berupa: 1 buah video dan 2 lembar kuesioner penelitian mahasiswa. kemudian responden mengirimkan kembali lembar kuesioner yang telah diisi ke e-mail peneliti.

Pengembangan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi sebagai persiapan Uji Kompetensi ini didasari atas kurangnya minat mahasiswa dalam mengambil bidang *Food and Beverage Service* untuk Uji Kompetensi, hal itu disebabkan karena mahasiswa mudah melupakan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Peneliti merancang pengembangan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi dengan tujuan agar dapat menaikkan minat

mahasiswa untuk mengikuti Uji Kompetensi Bidang *Food and Beverage Service* serta untuk menaikan minat belajar mahasiswa.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu "Media Pembelajaran" yang terdiri dari Pelayanan makanan dan minuman (*Provide Food and Beverage Service*), penataan meja (*Table Setting, Standard Table Setting* dan *Elaborate Table Setting*) untuk perispan uji kompetensi. Media tersebut dibuat untuk mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dalam bentuk media pembelajaran *video tutorial*. Materi yang ditampilkan pada media pembelajaran ini adalah materi tentang *American Service*, yaitu *Preparation, Table set-up, Sequence of service*, dan *Clothing and Conduct Shut Down Service*.

Karakteristik produk ini, yaitu:

- a. Media ini merupakan media pembelajaran yang berbentuk *video tutorial* yang menggunakan program komputer.
- b. Media terdiri dari sebuah program komputer yang tujuannya adalah untuk membantu pengguna dalam mempelajari bagaimana menggunakan (bagian dari) sebuah produk perangkat lunak seperti video pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan.
- c. Media berupa gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.
- d. Media *video tutorial* untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar.
- e. Materi yang ditampilkan, yang pertama yaitu *preparation* (persiapan). Yang kedua adalah *Table set-up* (penataan meja). Yang ke tiga yaitu *Sequence of service* (urutan pelayanan). Materi ke empat yaitu *Clothing and Conduct Shut Down Service*.

Kelebihan Produk

Kelebihan media pembelajaran yang didapat saat meklakukan uji coba pada mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

- a. Video dapat dioperasikan dengan mudah
- b. Video dapat dioperasikan dengan mudah
- c. Media Video pembelajaran sangat membantu mempermudah saat penjelasan materi dan praktek
- d. Video dapat disaksikan secara *online* maupun *offline*.
- e. Penilaian media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi pada aspek materi sudah sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran, penyampain materi sudah tepat dan jelas dan mudah dipahami oleh responden. Sedangkan pada aspek media dinilai sudah praktis, mudah dipindahkan serta dibawa kemaa-mana, media sudah memiliki kualitas baik, dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dan secara *virtual*, media dapat bertahan lama dengan penyimpanan yang baik dan aman, kualitas *pixel* video sudah baik dan jelas, serta pengoperasian media pembelajaran sangat mudah digunakan.
- f. Proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media *pembelajaran video tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta dapat mempelajari ulang materi dengan mudah kapanpun. Hal itu dapat membuat mahasiswa mudah mengingat materi yang sudah lama diajarkan, sehingga minat mahasiswa dalam pelaksanaan Uji Kompetensi *bidang Food and Beverage Service* dapat meningkat.

Proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media *pembelajaran video tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta dapat mempelajari ulang materi dengan mudah kapanpun. Hal itu dapat membuat mahasiswa mudah mengingat materi yang sudah lama diajarkan, sehingga minat mahasiswa dalam pelaksanaan Uji Kompetensi *bidang Food and Beverage Service* dapat meningkat.

A. Tabel

Tabel 1. Rata-Rata Nilai oleh Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi

| No | Rata-rata nilai | Keterangan |
|----|-----------------|--------------------|
| 1 | 4,5 – 5 | Sangat Baik |
| 2 | 3,5 – 4,4 | Baik |
| 3 | 2,5 – 3,4 | Cukup Baik |
| 4 | 1,5 – 2,4 | Kurang Baik |
| 5 | < 1,5 | Sangat Kurang Baik |

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji coba Ahli media Aspek Kualitas Media

| No | Aspek yang dinilai Kualitas Media | Tingkat Penilaian | | | | |
|-----------|--|-------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Pemilihan <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> | | | | | v |
| 2 | Pemilihan komposisi warna | | | | | v |
| 3 | Sajian grafis, gambar, foto dan grafik | | | | | v |
| 4 | Sajian video | | | | | v |
| 5 | Sajian animasi | | | | | v |
| 6 | Sajian suara | | | | | v |
| 7 | Sajian narasi, pengucapan suara | | | | | v |
| 8 | Pemanfaatan layar | | | | | v |
| 9 | Pemilihan kata | | | | | v |
| 10 | Penggunaan kalimat | | | | | v |
| Rata-rata | | 5 | | | | |

Tabel 3. Hasil Penilaian Uji coba Ahli media Aspek Kualitas Program

| No | Aspek yang dinilai Kualitas Program | Tingkat Penilaian | | | | |
|-----------|---|-------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Pemilihan <i>flow chart</i> | | | | | v |
| 2 | Konsistensi sajian dengan <i>flow chart</i> | | | | | v |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | | v |
| 4 | Kemudahan penggunaan | | | | | v |
| 5 | Kesesuaian suara narator dengan video | | | | | v |
| Rata-rata | | 5 | | | | |

Tabel 4. Hasil penilaian Uji coba Ahli materi aspek kelayakan isi materi

| No | Aspek yang dinilai Kelayakan Materi | Tingkat Penilaian | | | | |
|----|---|-------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia | | | | | v |
| 2 | Kejelasan rumusan tujuan intruksional | | | | | v |
| 3 | Kejelasan sasaran | | | | | v |
| 4 | Konsistensi isi dengan tujuan intruksional kegiatan | | | | | v |
| 5 | Kejelasan uraian/penjelasan materi | | | | v | |
| 6 | Kejelasan contoh yang diberikan | | | | v | |
| 7 | Pemberian latihan | | | | v | |
| 8 | Pemberian umpan balik | | | | v | |

| | | |
|-----------|--|-----|
| 9 | Pengunaan logika | v |
| 10 | Kualitas interaksi pembelajaran | v |
| 11 | Personalisasi dan individualisasi | v |
| 12 | Pembabakan/urutan/sekuansal | v |
| 13 | Konsistensi tes dengan tujuan instruksional pembelajaran | v |
| 14 | Umpan balik terhadap hasil test mahasiswa | v |
| 15 | Pemberian motivasi | v |
| Rata-rata | | 4,6 |

Tabel 5. Hasil penilaian *Pre Test* dan *Post Test*

| | Hasil Pre Test | Hasil Post Test | Gain (selisih) |
|--------------------------|----------------|-----------------|----------------|
| Uji Perorangan | | | |
| Responden 1 | 50 | 90 | 40 |
| Uji Coba Terbatas | | | |
| Responden 1 | 80 | 100 | 20 |
| Responden 2 | 75 | 90 | 25 |
| Responden 3 | 55 | 90 | 35 |
| Responden 4 | 40 | 90 | 50 |
| Responden 5 | 55 | 85 | 30 |
| Uji Coba Lapangan | | | |
| Responden 1 | 80 | 100 | 20 |
| Responden 2 | 50 | 95 | 45 |
| Responden 3 | 55 | 85 | 30 |
| Responden 4 | 60 | 90 | 30 |
| Responden 5 | 75 | 100 | 25 |
| Responden 6 | 50 | 100 | 50 |
| Responden 7 | 75 | 100 | 25 |
| Responden 8 | 65 | 95 | 30 |
| Responden 9 | 80 | 95 | 15 |
| Responden 10 | 65 | 95 | 30 |
| Responden 11 | 65 | 90 | 25 |
| Responden 12 | 65 | 95 | 30 |
| Responden 13 | 85 | 100 | 15 |
| Responden 14 | 55 | 100 | 45 |
| Responden 15 | 55 | 100 | 45 |

Tabel 5. Hasil penilaian Uji Coba Aspek Kualitas Media

| No | Aspek yang dinilai Kualitas Media | Uji Coba Perorangan (1 Responden) | Uji Coba Terbatas (5 Responden) | Uji Coba Lapangan (15 Responden) |
|----|---------------------------------------|--|--|---|
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan program | 5 | 4,8 | 4,6 |
| 2 | Keterbacaan teks/ tulisan | 4 | 4,8 | 4,5 |
| 3 | Kualitas tampilan gambar | 5 | 4,6 | 4,6 |
| 4 | Sajian animasi | 4 | 4,6 | 4,1 |
| 5 | Komposisi warna | 4 | 4,6 | 4,3 |

| | | | | |
|---|-------------------|---|-----|-----|
| 6 | Kejelasan Suara | 5 | 4,6 | 4,5 |
| 7 | Daya dukung music | 5 | 4,8 | 4,2 |
| | Nilai Max | | 5 | |

Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Coba Aspek Penyajian Materi

| No | Aspek yang dinilai Penyajian Materi | Uji Coba Perorangan (1 Responden) | Uji Coba Terbatas (5 Responden) | Uji Coba Lapangan (15 Responden) |
|----|--|--|--|---|
| 1 | Kejelasan tujuan pembelajaran | 5 | 4,6 | 4,7 |
| 2 | Kejelasan petunjuk belajar | 4 | 4,6 | 4,5 |
| 3 | Kemudahan memahami kalimat pada teks / tulisan | 5 | 4,4 | 4,5 |
| 4 | Kemudahan memahami materi / isi pelajaran | 5 | 4,6 | 4,6 |
| 5 | Ketepatan urutan penyajian | 5 | 5 | 4,7 |
| 6 | Kecukupan latihan | 5 | 4,6 | 4,5 |
| 7 | Kejelasan umpan balik / respon | 5 | 4,6 | 4,6 |
| 8 | Pembelajaran dengan program virtual | 5 | 4,6 | 4,6 |
| | Nilai Max | | 5 | |

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun hasil dari uji kelayakan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi memperoleh rerata skor 90% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi sebagai persiapan Uji Kompetensi dinilai sangat layak berdasarkan penilaian 2 aspek utama pengembangan produk yaitu aspek materi dan aspek media.

Pengembangan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi sebagai persiapan Uji Kompetensi ini didasari atas kurangnya minat mahasiswa dalam mengambil bidang *Food and Beverage Service* untuk Uji Kompetensi, hal itu disebabkan karena mahasiswa mudah melupakan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Peneliti merancang pengembangan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi dengan tujuan agar dapat menaikkan minat mahasiswa untuk mengikuti Uji Kompetensi Bidang *Food and Beverage Service* serta untuk menaikkan minat belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berhasil mengembangkan Media Pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi sebagai persiapan Uji Kompetensi. Adapun materi dalam media pembelajaran ini terdiri dari Pelayanan makanan dan minuman (*Provide Food and Beverage Service*), penataan meja (*Table Setting, Standard Table Setting* dan *Elaborate Table Setting*). Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi dengan menguji cobakan kepada lima belas mahasiswa bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun hasil dari uji kelayakan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi memperoleh rerata skor 90% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan

Standar KKNi sebagai persiapan Uji Kompetensi dinilai sangat layak berdasarkan penilaian 2 aspek utama pengembangan produk yaitu aspek materi dan aspek media.

Pengembangan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi dilakukan pada mata kuliah Tata Hidang. Dengan adanya media pembelajaran video interaktif ini mahasiswa dapat mempergunakannya sebagai alternatif lain dalam pembelajaran selain dari buku atau modul. Media pembelajaran ini juga dapat menjadi variasi lain dari pada *Microsoft Power Point* dimana media pembelajaran ini dapat menyajikan pembelajaran interaktif dengan video tutorial sehingga lebih menarik dan mudah untuk digunakan secara *online* maupun *offline*. Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat diikuti dan dikembangkan kembali oleh peneliitian selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memiliki saran yakni, bagi pengguna disarankan kepada dosen mata kuliah Tata Hidang untuk menggunakan media pembelajaran *Video Tutorial Provide Food and Beverage Service* dengan Standar KKNi dalam proses pembelajaran *Food and Beverage Service* sebagai media persiapan untuk uji kompetensi. Bagi peneliti selanjutnya, buatlah media pembelajaran yang dapat mengakomodasi dan menarik minat mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Tata Hidang dan media pembelajaran lainnya yang dapat memudahkan mahasiswa untuk mengingat materi Tata Hidang. Dan disarankan agar menambahkan materi Tata hidang lainnya yaitu *Room Service* dan *Bar*..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Uswatun Hasanah, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Elmanora, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta.
3. Dra.Nurlaila A M, M.Kes., dan Maya Oktaviani, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang sangat baik hati dan sabar dalam membimbing.
4. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.
5. Bapak Syaifullah (bapak), Ibu Susilawati (mama), dan adik-adik yang selalu support saya.

Teman-teman saya Yuanda Eka Putri, Winona Resida, Sri Rezki Utami, Nur Refma Sela, Muhamad Alfiansyah serta teman-teman di Program Studi PKK terkhusus Konsentrasi Akomodasi Perhotelan 2016, kakak-kakak alumni, dan teman-teman tersayang lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiniingsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Journal Pedagogis*, 4(1), 50–58.
- Akdon, R. (2007). *Rumusan Data dalam Aplikasi Statistiska*. Bandung: Alfabeta.
- Antomi. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*. Bandar Lampung: Aura.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- BPS. (2020). Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2020. Retrieved from <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/05/05/1672/februari-2020--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-4-99-persen.html#:~:text=Jumlah angkatan kerja pada Februari,juta orang dibanding Februari 2019.&text=Dalam setahun terakhir%2C>

pengangguran berta

- Budiarta, I. wayan. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Addie Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap Di Sman 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(1), 1–12.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Cousins, J., Lillicrap, D., & Weeks, S. (2014). *FOOD AND BEVERAGE SERVICE NINTH EDITION*. In *British Library Cataloguing in Publication Data* (Vol. 66). London: British Library Cataloguing.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Yogyakarta: Gava Media.
- Fitri, M., & Rinawati, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMKN 1 SEWON. *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*, 6(2), 1–9. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/boga/article/view/7284/6947>
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Heni Suswati. (2011). *Modul Tata Boga* (1st ed.). Yogyakarta: Dinas Pendidikan.
- Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B. (2016). Design principles for industrie 4.0 scenarios. 49th Hawaii International Conference on System Sciences, 3928–3937. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.488>
- Indriyati. (2018). *Tata Hidang*. Jakarta: Pohon Cahaya.
- Jumadi, D. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Model Susan Loucks-Horsley. *Jurnal Kependidikan*, 44.
- M atwi Suparman. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Mashabi, N. A., & Yulianti, Y. (2017). *Food Service (Tata Hidang)* (keempat; Abdullah, ed.). Jakarta: ABDIYA TAMA.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1–12.
- RISTEKDIKTI. (2015). *KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA Dokumen 001* (pp. 1–9). pp. 1–9. Jakarta: Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- RISTEKDIKTI. (2017). *KKNI dan SN-DIKTI*. Retrieved from <https://l1dikti11.ristekdikti.go.id/download/pdf/693>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., & Dkk. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan*

- Pemanfaatannya (14th ed.). Jakarta: Raja Grafindo.
- Salma, D. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, I. R. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF PRAKTIKUM IPA SISWA MTs (The Development of Interactive CD Science Media for Students of MTs). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, (November), 118–126.
- Silalahi, U. (2009). *Metode penelitian sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Solikhah, A. (2016). Penelitian Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA*, 10, No.2.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan : (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, A. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *MEDIA PEMBELAJARAN HAKIKAT PENGEMBANGAN PEMANFAATAN DAN PENILAIAN*. Bandung: CV. WACANA PRIMA.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran : visual-audio visual-komputer-power point-internet-interactive video (Adi Jarot, Ed.)*. Jakarta: Kata Pena.
- Widoyoko, E. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yasmin, M. (2008). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.