Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 4 Nopember 2025

Pengembangan Media Video Pembelajaran Praktik *Dessert Pineapple Flambe* Bagi Siswa Program Keahlian Kuliner SMK

Salimatun[1], Nunung Nurjanah[2], Didik Nurhadi[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Malang

[1]salimatun.2405518@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media video pembelajaran praktik pembuatan Pineapple Flambé bagi siswa kelas XI Program Keahlian Kuliner di SMKN 3 Blitar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket, dengan analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat kelayakan dan efektivitas media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 94%, ahli media 93%, dan ahli bahasa 96%, seluruhnya termasuk kategori "sangat layak." Uji coba terbatas pada 10 siswa menghasilkan skor rata-rata 95,00%, sedangkan uji coba lapangan pada 35 siswa meningkat menjadi 95,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dinilai menarik, mudah dipahami, dan membantu siswa dalam memahami langkah-langkah pembuatan Pineapple Flambé secara visual dan mandiri. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, media video pembelajaran dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai media alternatif dalam pembelajaran praktik kuliner di sekolah kejuruan. Disarankan agar guru memanfaatkan video ini sebagai pendukung pembelajaran praktik, dan sekolah mengembangkan media serupa untuk kompetensi kuliner lainnya.

Kata kunci: pengembangan media, video pembelajaran, Pineapple Flambé, kuliner, ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan kejuruan memainkan peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan praktis dan psikomotorik yang diperlukan untuk meraih kesuksesan di berbagai bidang industri, termasuk bidang kuliner. Pendidikan kuliner memiliki karakteristik unik karena memadukan pengetahuan teoretis dan praktik langsung, yang secara bersama-sama berkontribusi pada pembentukan tenaga profesional kuliner yang terampil dan kompeten. Pendidikan vokasional yang efektif tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan keterampilan lunak (soft skills) yang esensial di dunia kerja, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah (Mayer, 2021). Mengingat sifat industri kuliner yang dinamis, permintaan terhadap program pendidikan yang mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja semakin meningkat (Noetel et al., 2021).

Di tingkat sekolah, khususnya di SMKN 3 Blitar sebagai lokasi penelitian, tantangan pembelajaran praktik kuliner juga terlihat nyata. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru produktif kuliner, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami prosedur pembuatan dessert yang membutuhkan teknik tertentu, termasuk flambé. Keterbatasan waktu praktik di dapur sekolah menyebabkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengulang demonstrasi guru secara mandiri, sehingga mereka cenderung menghafal langkah kerja tanpa benar-benar memahami tekniknya. Selain itu, sekolah belum memiliki media video pembelajaran yang tervalidasi dan sesuai dengan kebutuhan

kompetensi kuliner, sehingga proses belajar masih bergantung sepenuhnya pada demonstrasi langsung yang dilakukan sekali dalam satu sesi praktik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman prosedural, kurangnya ketelitian kerja, serta tidak meratanya keterampilan antar siswa selama proses praktik. Temuan empiris ini menunjukkan perlunya media pembelajaran alternatif yang mampu mendukung siswa belajar ulang secara visual, sistematis, dan mandiri sesuai karakter pembelajaran vokasional.Berbagai tantangan masih dihadapi dalam proses pembelajaran praktik di sekolah kejuruan. Beberapa permasalahan yang umum ditemukan meliputi keterbatasan waktu praktik, kurangnya akses terhadap bahan ajar yang menarik, serta ketergantungan pada metode demonstrasi langsung oleh guru yang dapat menghambat pemahaman siswa terhadap teknik kuliner yang penting (Guillena, 2022). Metode pengajaran tradisional sering kali kurang mampu menyesuaikan diri dengan beragam gaya belajar siswa, sehingga menurunkan motivasi dan keterlibatan belajar. Kekurangan bahan ajar yang kontekstual juga menyebabkan kesenjangan antara pembelajaran teoretis dan penerapan praktik, yang pada akhirnya berdampak pada kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja kuliner (Aurum & Surjono, 2021). Penelitian menegaskan perlunya strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pengalaman dan hasil belajar dalam pendidikan vokasional (Aurum & Surjono, 2021).

Kerangka teoretis menekankan pentingnya integrasi pengembangan media yang efektif dalam pendidikan, khususnya media video pembelajaran sebagai alat belajar yang kuat. Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer menjelaskan bahwa sumber belajar multimedia yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman informasi melalui optimalisasi proses kognitif (Mayer, 2021). Teori ini menekankan pentingnya kesesuaian antara praktik pembelajaran multimedia dengan struktur kognitif peserta didik, memastikan bahwa informasi visual dan auditori terintegrasi secara efektif untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (Mayer, 2021). Selain itu, teori pembelajaran digital menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, memungkinkan mereka menelusuri materi sesuai kecepatan belajar masing-masing dan meninjau kembali konsep-konsep kompleks sesuai kebutuhan (Mayer, 2021).

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) berfungsi sebagai kerangka dasar dalam proses sistematis pengembangan media pendidikan dengan menyediakan pendekatan terstruktur terhadap desain pembelajaran (Hani et al., 2024). Setiap tahapan dalam model ADDIE berperan penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan relevan dengan konteks, menarik, serta efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Dengan menerapkan model ini, pendidik dapat menciptakan video pembelajaran yang tidak hanya kuat secara pedagogis, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengembangan keterampilan praktik dalam bidang kuliner. Pengembangan media yang sistematis seperti ini dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Aurum & Surjono, 2021).

Meskipun telah terjadi kemajuan dalam pemanfaatan media pembelajaran, masih terdapat kesenjangan dalam ketersediaan sumber video yang tervalidasi dan relevan secara kontekstual untuk pendidikan vokasi bidang kuliner, khususnya pada modul praktik pembuatan dessert. Literatur terkini menunjukkan bahwa masih sedikit penelitian yang secara spesifik memvalidasi multimedia instruksional untuk praktik kuliner (Barnes et al., 2023). Kesenjangan penelitian ini menyoroti perlunya intervensi pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran praktik di lingkungan vokasional, guna memastikan bahwa siswa memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk berprestasi di industri kuliner.

Penelitian ini memiliki urgensi yang kuat karena menjawab kesenjangan nyata dalam pendidikan vokasi kuliner, yaitu terbatasnya ketersediaan video pembelajaran yang tervalidasi

Copyright © 2025 The Author(s)

dan relevan secara kontekstual untuk mendukung pembelajaran praktik. Di tengah tuntutan industri kuliner yang semakin kompleks, siswa membutuhkan sumber belajar yang mampu menjelaskan prosedur kerja secara visual, runtut, dan akurat, sementara metode demonstrasi konvensional sering terkendala waktu, jumlah siswa, dan keterbatasan kesempatan pengulangan praktik.

Pengembangan video pembelajaran Pineapple Flambé ini penting karena menyediakan media instruksional yang *evidence-based*, tervalidasi oleh para ahli, dan dirancang menggunakan prinsip multimedia learning yang terbukti meningkatkan pemrosesan kognitif siswa. Media ini tidak hanya memperkuat pemahaman prosedural dan keterampilan praktik, tetapi juga mendukung pembelajaran mandiri serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan vokasional. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas proses belajar praktik di SMK sekaligus memberikan model pengembangan media yang dapat direplikasi untuk kompetensi kuliner lainnya.

Alasan utama dilaksanakannya penelitian ini adalah semakin diakuinya video pembelajaran sebagai alat yang efektif dalam pendidikan vokasional, khususnya dalam pelatihan kuliner. Melalui pengembangan video pembelajaran tervalidasi untuk pembuatan Pineapple Flambé, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di bidang pendidikan vokasi. Hasil yang diharapkan mencakup peningkatan keterlibatan siswa, peningkatan retensi keterampilan kuliner, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang optimal sekaligus menumbuhkan apresiasi yang lebih mendalam terhadap seni kuliner di kalangan siswa SMKN 3 Blitar (Mayer, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Menurut Branch (2009), model ADDIE merupakan kerangka sistematis yang umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena mampu memberikan panduan terstruktur dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk. Model ini juga fleksibel dan memungkinkan revisi pada setiap tahap, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Molenda (2015) yang menyatakan bahwa model ADDIE menjadi dasar dari berbagai model desain instruksional modern karena bersifat iteratif dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, Tegeh dan Kirna (2013) menegaskan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran memberikan hasil yang sistematis, terukur, dan efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar

Tabel 1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran dengan ADDIE

Tahap Kegiatan	Konsep	Prosedur	Hasil Tahapan
1. Analisis (Analyze)	Mengidentifikasi penyebab kesenjangan/ masalah dan potensi solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.	1. Memeriksa masalah dan kebutuhan pengguna media 2. Menganalisis kebutuhan calon pengguna	Kesimpulan mengenai jenis-jenis media pembelajaran yang paling tepat digunakan untuk memfasilitasi

		3. Menganalisis dukungan institusi dan sumber daya yang tersedia. 4. Mengidentifikasi jenis-jenis media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran. 5. Menulis ide dasar pengembangan media pembelajaran.	proses belajar siswa.
2. Desain (Design)	Menulis ide pengembangan media ke dalam sebuah rumusan produk yang jelas. Seperti: deksripsi umum, flowchart, atau storyboard.	1. Membuat rumusan produk dengan jelas, seperti spesifikasi produk, deskripsi khusus produk, flowchart (diagram alur), skrip, atau storyboard produk	Rumusan produk. Seperti deskripsi umum produk, flow chart, atau storyboard.
3. Pengembangan (Develop)	Membuat produk, lembar penilaiannya, dan meminta tim pakar untuk memvalidasi produk awal.	1. Membangun produk sesuai dengan rancangan yang dibuat 2. Mengembangkan panduan pengguaan media untuk siswa/ guru. 3. Menulis instrument penilaian media. 4. Meminta tim pakar untuk menilai produk 5. Melakukan revisi sesuai saran tim pakar	Produk awal yang telah lengkap, lembar penilaian produk, hasil validasi produk oleh tim pakar, dan produk yang telah divalidasi oleh tim pakar.
4. Implementasi (Implement)	Mempersiapkan tempat penggunaan produk, orang yang terlibat, dan prosedur penggunaan produk. Setelah itu,	1. Mempersiapkan guru. 2. Mempersiapkan siswa. 3. Menguji coba produk	Prosedur penerapan produk dan nilai hasil uji coba produk

Copyright © 2025 The Author(s)

	produk diujicoba dan dinilai.	4. Menggunakan instrumen penilaian produk 5. Menilai kompetensi siswa 6. Melakukan revisi sesuai keperluan	
5. Evaluasi (Evaluate)	Menilai kualitas proses dan mengukur kompetensi siswa sebelum dan setelah implementasi.	1. Menganalisis hasil respons siswa. 2. Menganalisis hasil uji kompetensi siswa 3. Menyempurnakan produk akhir jika diperlukan	Hasil analisis terhadap kualitas produk.

Sumber: (Suryani et al. 2018:127)

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XI Program Keahlian Kuliner SMKN 3 Blitar sebagai objek penelitian. Jumlah subjek terdiri dari 10 siswa pada uji coba terbatas dan 35 siswa pada uji coba lapangan, sehingga total keseluruhan responden adalah 45 siswa. Selain itu, proses validasi media juga melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, meliputi perhitungan rata-rata, persentase, dan kategori kelayakan untuk menggambarkan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media video pembelajaran. Analisis ini digunakan untuk menilai kualitas media berdasarkan hasil validasi para ahli serta respons siswa pada kedua tahap uji coba, tanpa menggunakan uji statistik inferensial karena tujuan penelitian adalah mendeskripsikan kelayakan produk yang dikembangkan.

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran praktik pembuatan Pineapple Flambé untuk peserta didik kelas XI Program Keahlian Kuliner di SMKN 3 Blitar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan memberikan kontribusi penting terhadap kelayakan dan efektivitas media yang dihasilkan. Menurut Branch (2009), model ADDIE merupakan salah satu kerangka pengembangan pembelajaran yang sistematis, fleksibel, dan terstruktur karena setiap tahapannya saling berhubungan dan dapat dievaluasi ulang sesuai kebutuhan. Sejalan dengan itu, Molenda (2015) menegaskan bahwa model ADDIE menjadi dasar konseptual dalam pengembangan desain instruksional karena mampu menghasilkan produk yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran praktik kuliner di SMKN 3 Blitar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik, ditemukan bahwa keterampilan praktik siswa dalam membuat Pineapple Flambé masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami langkah-langkah flambé, terutama pada teknik penyalaan api dan pengaturan panas api. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu praktik serta kurangnya media pembelajaran visual yang menarik membuat siswa kesulitan mempelajari ulang proses flambé secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjelaskan setiap

tahap praktik secara visual, jelas, dan menarik agar siswa lebih mudah memahami proses pembuatan hidangan flambé. Hal ini sejalan dengan pendapat Dick, Carey, dan Carey (2015) yang menekankan pentingnya analisis kebutuhan dalam tahap awal pengembangan pembelajaran agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan masalah dan kebutuhan peserta didik. Sugiyono (2019) juga menambahkan bahwa analisis kebutuhan menjadi langkah penting dalam penelitian pengembangan (R&D) karena menentukan relevansi produk yang dihasilkan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, Sudira (2018) menegaskan bahwa pendidikan vokasional harus berorientasi pada kebutuhan industri dan praktik nyata agar peserta didik memperoleh keterampilan yang kontekstual dan aplikatif.

Tahap Design

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran praktik. Dalam tahap ini, disusun storyboard, skenario video, naskah narasi, dan struktur tampilan video yang sistematis. Materi yang ditampilkan dalam video meliputi pengenalan bahan, alat yang digunakan, prosedur flambé, serta tips keselamatan kerja. Prinsip desain multimedia dari Mayer (2009) diterapkan untuk memastikan integrasi optimal antara teks, gambar, suara, dan animasi. Selain itu, Clark dan Mayer (2016) menjelaskan bahwa penerapan prinsip multimedia learning seperti coherence, signaling, dan modality dapat membantu mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan pemahaman konsep. Desain media juga disesuaikan dengan gaya belajar siswa vokasional yang cenderung kinestetik dan visual, sebagaimana dijelaskan oleh Sudira (2018) bahwa pembelajaran kejuruan harus mengintegrasikan aspek visual, praktik langsung, dan pengalaman kerja agar hasil belajar lebih optimal.

Tabel 2. *Story Board* Video Pembuatan *Dessert Pineapple Flambe*

No	Scene / Kegiatan	Visual (Gambar/Shot)	Audio / Narasi	Durasi
1	Bumper	Animasi logo Kemendikbud RI, SMK Vokasi, SMK Hebat, SMKN 3 Blitar (ANIM)	Backsound pembuka energik	6”
2	Apersepsi	Tayangan bahan (nanas, gula, butter) dan hasil jadi Pineapple Flambé (LS, MLS, CU)	Musik lembut tanpa narasi	4”
3	Pembukaan Guru	Guru berdiri di dapur praktik, menyapa siswa (LS, MLS)	“Salam Pendidikan! Dalam video ini kita akan belajar membuat Pineapple Flambé...” (penjelasan tujuan pembelajaran)	20”
4	Trailer / Transition	Caption teks “Pembuatan Pineapple Flambé”	Efek musik transisi	2”
5	Persiapan	Guru mengenakan hand glove (LS/MLS)	Musik ilustratif	2”
6	Pengenalan Bahan	Close-up bahan: nanas, gula, butter, lime juice, orange juice, whipping cream, cherry (POV)	“Sebelum mulai, siapkan bahan-bahan seperti nanas, gula, butter...” (penjelasan fungsi bahan)	12”
7	Slide Alat	Tampilan foto alat (kompor, teflon, spatula, food tong, dessert plate) (POV)	Musik lembut	2”

Copyright © 2025 The Author(s)

8	Pengenalan Alat	Tampilan peralatan satu per satu (POV)	"Alat yang digunakan terdiri dari alat pengolahan dan penyajian..."	10"
9	Slide Produk	Gambar hasil jadi Pineapple Flambé (POV)	Musik lembut	2"
10	Proses Pembuatan	Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat Pineapple Flambé (LS, MLS, CU, ECU)	Guru memberi instruksi: "Nyalakan kompor, panaskan teflon... tambahkan butter... masukkan nanas..." hingga penyajian	1'30"
11	Penutup (Konklusi)	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan latar dapur praktik (LS/MLC)	"Dengan mengikuti langkah yang benar, hasil Pineapple Flambé akan maksimal. Teruslah belajar, SMK BISA! SMK HEBAT!"	20"
12	Credit Title	Ucapan terima kasih dan tim produksi	Musik penutup lembut	3"

Tahap Development

Pada tahap pengembangan, rancangan video direalisasikan menjadi produk media pembelajaran menggunakan perangkat perekam video beresolusi tinggi dan perangkat lunak pengeditan profesional. Proses pengembangan juga memperhatikan kualitas audio, pencahayaan, serta penyajian langkah-langkah yang mudah diikuti. Adapun alat yang digunakan adalah kamera Sony Handycam 4K. Video berdurasi sekitar 4-5 menit dengan resolusi 1080p (full HD) menampilkan demonstrasi praktik flambé secara nyata yang dilakukan oleh guru kuliner di dapur praktik sekolah. Pengeditan video menggunakan Adobe Premiere Pro. Penyimpanan dan distribusi menggunakan google drive dan youtube, sehingga video dapat diakses melalui tautan atau QR code. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi dan tampilan. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 94%, ahli media 93%, sedangkan dari ahli bahasa 96% ketiganya termasuk kategori "sangat layak". Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas isi dan media menurut Arsyad (2019), yaitu relevan, komunikatif, dan mendukung pencapaian kompetensi belajar. Sejalan dengan Setyosari (2016), validasi oleh pakar sangat penting untuk menjamin keakuratan konten dan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan tampilan media yang dihasilkan.

Tahap Implementation

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media video pembelajaran "Pembuatan Pineapple Flambé" kepada peserta didik kelas XI Program Keahlian Kuliner di SMKN 3 Blitar. Tujuan utama tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang telah dikembangkan melalui model ADDIE. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas (kelompok kecil) dan uji coba lapangan (kelompok besar). Uji coba terbatas melibatkan 10 siswa, sesuai dengan rekomendasi jumlah responden oleh Endang Mulyatiningsih (2013), Sadiman (2014), dan Branch (2009), yang menyebutkan bahwa uji coba awal produk idealnya dilakukan pada kisaran 5–12 responden. Sementara itu, uji coba lapangan melibatkan 35 siswa sebagai representasi pembelajaran dalam skala lebih luas, mengacu pada ketentuan Borg & Gall (1983) serta Branch (2009), yang menyarankan jumlah peserta antara 30–100 orang.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh rata-rata skor penilaian sebesar 95,00% dengan kategori "sangat layak". Penilaian ini menunjukkan bahwa siswa menilai media video menarik, mudah dipahami, dan mampu membantu mereka dalam memahami prosedur pembuatan Pineapple Flambé. Aspek dengan skor tertinggi (100%) terdapat pada indikator penyajian materi yang mudah dipahami serta tampilan video yang menarik. Sementara itu, aspek dengan skor terendah (87,5%) adalah durasi tayangan yang dianggap perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran telah memenuhi kriteria media yang layak digunakan, namun masih memerlukan sedikit penyempurnaan pada aspek teknis.

Selanjutnya, uji coba lapangan dilakukan terhadap 35 siswa kelas XI Kuliner untuk mengetahui efektivitas media dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor 95,83%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat layak". Nilai rata-rata tiap aspek berkisar antara 87,86% hingga 98,57%, menunjukkan respon positif dari peserta didik terhadap seluruh komponen media. Indikator dengan skor tertinggi (98,57%) terdapat pada aspek kualitas visual dan audio video serta kemudahan dalam memahami langkah-langkah pembuatan produk, sedangkan skor terendah (87,86%) ditemukan pada aspek kejelasan durasi dan transisi antarbagian video. Hasil ini memperkuat temuan uji coba terbatas bahwa media video pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi praktik pengolahan makanan.

Jika dibandingkan antara hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 0,83%, dari 95,00% menjadi 95,83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan pada tahap uji coba awal, media video pembelajaran menjadi lebih efektif dan diterima dengan baik oleh siswa. Secara umum, kedua hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran berada dalam kategori "sangat layak" dan berpotensi besar untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran praktik di sekolah kejuruan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis praktik kuliner Dessert Pineapple Flambe yang dikembangkan dengan model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dalam media pembelajaran dapat memperkuat proses kognitif peserta didik dalam memahami materi. Melalui media video, siswa dapat mempelajari langkah-langkah pembuatan Pineapple Flambé secara berurutan dan jelas, bahkan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada demonstrasi langsung dari guru. Kondisi ini sangat bermanfaat terutama ketika waktu praktik di laboratorium terbatas atau jumlah siswa relatif banyak.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Yuliana dan Setiawan (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dalam bidang kuliner dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sumber belajar mandiri yang dapat diakses siswa kapan saja. Oleh karena itu, media ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis blended learning maupun self-learning di bidang keahlian kuliner.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan kualitas media video pembelajaran "Pembuatan Pineapple Flambé" setelah melalui tahap implementasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktik siswa. Pada tahap ini digunakan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu

Copyright © 2025 The Author(s)

dengan menghitung nilai rata-rata (mean), persentase, dan kategori kelayakan dari hasil angket respon peserta didik. Teknik ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan, yaitu mendeskripsikan tingkat pencapaian hasil uji coba tanpa melakukan pengujian hipotesis inferensial. Menurut Sugiyono (2019), analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian sebagaimana adanya berdasarkan nilai rata-rata, persentase, dan distribusi frekuensi.

Proses evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan untuk memperoleh masukan dari para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor rata-rata 94%, ahli media 93%, dan ahli bahasa 96%, seluruhnya termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar, urutan langkah kerja praktik yang benar, serta memiliki kualitas tampilan visual dan audio yang baik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tessmer (1993) yang menjelaskan bahwa evaluasi formatif berfungsi memperbaiki produk sebelum digunakan dalam uji coba lapangan agar hasilnya lebih optimal. Selanjutnya, dilakukan evaluasi sumatif untuk menilai efektivitas video pada tahap implementasi menggunakan data hasil angket respon siswa dan hasil belajar praktik. Pada uji coba terbatas (10 siswa), diperoleh rata-rata skor penilaian sebesar 95,00% dengan kategori "sangat layak". Aspek dengan skor tertinggi (100%) adalah penyajian materi yang mudah dipahami dan tampilan video yang menarik, sedangkan skor terendah (87,5%) terdapat pada aspek durasi video. Kemudian pada uji coba lapangan (35 siswa), rata-rata skor meningkat menjadi 95,83%, dengan rentang nilai pernyataan antara 87,86% hingga 98,57%. Aspek dengan nilai tertinggi (98,57%) terdapat pada kualitas visual dan kemudahan pemahaman prosedur flambé, sedangkan aspek dengan nilai terendah (87,86%) terdapat pada kejelasan durasi dan transisi antarbagian.

Analisis deskriptif terhadap hasil kedua uji coba menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 0,83%, dari 95,00% menjadi 95,83%, setelah dilakukan revisi pada beberapa aspek teknis video. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran telah mengalami penyempurnaan dan dinilai lebih efektif oleh peserta didik. Secara deskriptif, hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam membuat Pineapple Flambé.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran "Pembuatan Pineapple Flambé" memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hal ini sejalan dengan teori Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran yang baik harus memiliki kejelasan pesan, mampu meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, video pembelajaran ini layak digunakan sebagai media alternatif pada pembelajaran praktik kuliner, serta dapat dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pembelajaran berbasis blended learning maupun self-learning.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran "Pembuatan Dessert Pineapple Flambé" yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli menunjukkan skor 94% untuk aspek materi, 93% untuk aspek media, dan 96% untuk aspek bahasa. Selain itu, hasil uji coba terbatas dan uji lapangan masing-masing mencapai 95,00% dan 95,83%, yang menandakan bahwa media ini dinilai sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran praktik kuliner di SMKN 3 Blitar. Temuan ini membuktikan bahwa produk yang dihasilkan berhasil memenuhi tujuan pengembangan, yaitu menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan

pemahaman prosedural dan keterampilan praktik siswa. Secara pedagogis, hasil ini juga mengindikasikan bahwa video pembelajaran dapat berfungsi sebagai learning reinforcement tool yang mendukung kemandirian belajar dan memperkaya pengalaman belajar praktik berbasis visual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rahmawati dan Rahayu (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran pengolahan makanan mampu meningkatkan hasil praktik siswa secara signifikan. Demikian pula, penelitian Sari dan Utami (2021) menemukan bahwa video interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan retensi pengetahuan siswa SMK program tata boga. Dalam konteks internasional, Cavanagh dan Kiersch (2022) juga menegaskan bahwa integrasi elemen visual dan audio dalam multimedia dapat memperkuat daya ingat dan keterlibatan kognitif peserta didik vokasional. Hasil penelitian ini juga mendukung teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa menerima informasi melalui saluran ganda visual dan auditori yang saling melengkapi. Selain itu, hasil penelitian ini mengonfirmasi efektivitas model pengembangan ADDIE (Branch, 2009; Molenda, 2015) yang menekankan proses iteratif mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir untuk menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik.

Dari sudut pandang teoretis, penelitian ini memperkuat posisi teori Mayer (2009) dan prinsip desain pembelajaran multimedia oleh Clark dan Mayer (2016), bahwa keseimbangan antara teks, gambar, dan suara dapat mengoptimalkan pemrosesan kognitif siswa. Video pembelajaran ini tidak hanya memenuhi prinsip modality dan coherence, tetapi juga mendukung pembelajaran vokasional yang menekankan keterampilan psikomotorik sebagaimana diuraikan oleh Sudira (2018). Dari sisi praktis, media ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami prosedur flambé secara visual, sehingga mereka dapat belajar berulang kali tanpa bergantung sepenuhnya pada demonstrasi langsung guru. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran praktik kuliner yang seringkali terkendala waktu dan peralatan. Selain itu, temuan ini mendukung pengembangan model pembelajaran blended dan self-directed learning di SMK, sebagaimana ditegaskan Mejeh dan Held (2022), bahwa pembelajaran mandiri berbasis video dapat meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa secara berkelanjutan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba dilakukan dalam konteks satu sekolah, yaitu SMKN 3 Blitar, sehingga generalisasi hasil ke sekolah kejuruan lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penelitian ini hanya menggunakan analisis statistik deskriptif tanpa pengujian inferensial, sehingga belum dapat menggambarkan hubungan sebab-akibat antara penggunaan video pembelajaran dan peningkatan hasil belajar secara signifikan. Ketiga, durasi video yang relatif singkat (sekitar 4–5 menit) meskipun efektif, mungkin belum sepenuhnya mencakup aspek mendalam dari teknik flambé atau variasi resep yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian ini belum mengeksplorasi aspek afektif siswa secara mendalam, seperti persepsi jangka panjang terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran praktik.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian berikutnya melakukan uji efektivitas menggunakan desain eksperimental dengan kelompok kontrol untuk memperoleh hasil yang lebih kuat secara inferensial. Peneliti juga dapat memperluas konteks penelitian ke beberapa sekolah vokasi dengan karakteristik siswa dan fasilitas berbeda untuk menguji konsistensi efektivitas media. Selain itu, pengembangan video pembelajaran berbasis interactive learning atau augmented reality dapat dilakukan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Penelitian masa depan juga dapat memfokuskan pada analisis dampak jangka panjang terhadap motivasi belajar, retensi keterampilan, dan kesiapan kerja lulusan. Dengan demikian, penelitian lanjutan akan semakin memperkuat kontribusi empiris terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran digital di bidang pendidikan vokasional.

Copyright © 2025 The Author(s)

Bagian ini juga merupakan bagian utama dari artikel penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari sebuah artikel. Pembahasan dari penelitian yang disajikan pada bagian ini adalah hasil penelitian. Sajikan pembahasan secara naratif dengan komposisi: Pembahasan hasil penelitian ini diawali dengan interpretasi terhadap temuan utama yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran Pineapple Flambé yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti sangat layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran praktik kuliner. Hasil validasi ahli serta uji coba siswa memperlihatkan bahwa video mampu meningkatkan pemahaman prosedural dan keterampilan praktik siswa, sehingga mendukung rumusan masalah dan tujuan penelitian. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya seperti Rahmawati dan Rahayu (2020), Sari dan Utami (2021), serta Cavanagh dan Kiersch (2022) yang secara konsisten menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif meningkatkan motivasi, retensi informasi, dan performa keterampilan siswa dalam konteks vokasional. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris yang memperkuat teori Multimedia Learning Mayer yang menekankan pentingnya integrasi visual dan audio dalam memfasilitasi proses kognitif peserta didik.

Implikasi praktis dari penelitian ini terlihat pada meningkatnya kualitas pembelajaran praktik, khususnya dalam konteks pembelajaran kuliner yang menuntut ketelitian prosedur dan visualisasi langkah kerja. Video pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, serta mempersiapkan diri sebelum praktik di dapur, sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran guru. Selain itu, penelitian ini mendukung inovasi strategi pembelajaran di sekolah vokasi menuju blended learning dan self-regulated learning, yang kini semakin relevan dalam era digital.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah responden terbatas sehingga generalisasi hasil harus dilakukan dengan hati-hati. Penelitian juga hanya menggunakan analisis statistik deskriptif tanpa uji inferensial sehingga belum dapat menggambarkan hubungan kausal secara lebih kuat. Durasi video yang relatif singkat serta cakupan materi yang masih berfokus pada satu jenis dessert juga menjadi batasan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan lebih lanjut.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, memperluas konteks penelitian ke sekolah lain, serta mengembangkan video pembelajaran yang lebih interaktif, seperti berbasis animasi atau augmented reality. Selain itu, penelitian mendatang dapat menggali lebih jauh dampak media terhadap motivasi jangka panjang, retensi keterampilan, dan kesiapan kerja siswa untuk memperkuat kontribusi dalam pengembangan pembelajaran vokasional berbasis digital.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran “Pembuatan Pineapple Flambé” dengan model ADDIE berhasil menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran praktik kuliner di SMKN 3 Blitar. Hasil validasi menunjukkan bahwa video memperoleh kelayakan sangat tinggi dari ahli materi sebesar 94%, ahli media 93%, dan ahli bahasa 96%, seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Uji coba terbatas dengan 10 siswa dan uji coba lapangan dengan 35 siswa juga menunjukkan respon sangat positif dengan rata-rata skor berturut-turut 95,00% dan 95,83% setelah penggunaan media. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, media video ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan praktik, serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, video pembelajaran ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai media alternatif dalam pembelajaran praktik pengolahan makanan di sekolah kejuruan.

Guru disarankan menggunakan video ini sebagai media pendukung pembelajaran praktik maupun bahan belajar mandiri siswa agar pemahaman lebih mendalam. Sekolah dapat memperluas penerapan media serupa pada kompetensi kuliner lainnya untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Peneliti berikutnya disarankan mengembangkan video berbasis interaktif atau digital learning, serta menerapkan analisis inferensial untuk mengukur pengaruh media secara lebih komprehensif. Sementara itu, peserta didik diharapkan memanfaatkan video ini sebagai sumber belajar mandiri guna memperkuat keterampilan praktik sesuai kecepatan belajar masing-masing

References

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The Systematic Design of Instruction (8th ed.). Boston: Pearson.

Ferm, L. (2021). Vocational students' ways of handling the academic/vocational divide. International Journal for Research in Vocational Education and Training, 8(1). https://doi.org/10.13152/ijrvet.8.1.1

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). Educational Research: An Introduction (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Haryanto. (2020). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran vokasi di era industri 4.0. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 26(2), 145–154. https://doi.org/10.xxxx/jptk.v26i2.145

Khoiriyah, N. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Muhammadiyah Wonokromo II. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari https://eprints.uny.ac.id/71637/

Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). Evaluating training programs: The four levels (3rd ed.). San Francisco, CA: Berrett-Koehler Publishers.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Mejeh, M. and Held, T. (2022). Understanding the development of self-regulated learning: an intervention study to promote self-regulated learning in vocational schools. Vocations and Learning, 15(3), 531-568. https://doi.org/10.1007/s12186-022-09298-4

Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. Performance Improvement, 54(2), 40–42. https://doi.org/10.1002/pfi.21461

Prasetyo, A., & Kurniawan, D. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah kejuruan. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Vokasi, 3(1), 12–20.

Rahmawati, D., & Rahayu, N. (2020). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar praktik pengolahan makanan pada siswa SMK. Jurnal Pendidikan Vokasional, 8(2), 115–123.

Roslin, A., Rahmatullah, B., Zain, N., Purnama, S., & Yas, Q. (2022). Online learning for vocational education: uncovering emerging themes on perceptions and experiences. Journal of Vocational Education Studies, 5(1), 1-15. https://doi.org/10.12928/joves.v5i1.6097

Rusman. (2020). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Copyright © 2025 The Author(s)

Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sari, D., & Utami, R. (2021). Efektivitas penggunaan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa SMK Tata Boga. Jurnal Teknologi Pendidikan Vokasi, 5(2), 78–86.

Setyosari, P. (2016). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta: Prenada Media Group.

Silvana, T., Buditjahjanto, I., Rijanto, T., & Nurlaela, L. (2021). Study of the implementation of online learning models in vocational schools. Journal of Physics Conference Series, 1810(1), 012066. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012066

Sudira, P. (2018). Filosofi dan Teori Pendidikan Vokasional dan Kejuruan. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, H. (2018). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syarifuddin, A., Rahman, M., & Amiruddin, M. (2021). Pengembangan Video Tutorial pada Praktikum Instalasi Listrik Penerangan. Jurnal Progresif: Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar. Diakses dari https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/view/70295

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. Jurnal IKA Undiksha, 11(1), 12–26.

Tessmer, M. (1998). Planning and Conducting Formative Evaluations. London: Kogan Page.

Tri Sunarmi, & Jaedun, A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Patiseri untuk Standar Kompetensi Mengolah Kue Pastry Kontinental di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 10(1), 23–33. Diakses dari https://journal.uny.ac.id/jpv/article/view/6080

Wibowo, A. (2021). Pengembangan media video pembelajaran berbasis model ADDIE untuk meningkatkan keterampilan praktik siswa SMK. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(1), 45–56.

Winarto, A. (2020). Relevansi pendidikan kejuruan terhadap kebutuhan dunia industri: Tantangan dan strategi. Jurnal Pendidikan Vokasi Indonesia, 8(2), 55–63.

Yuliana, L., & Setiawan, A. (2020). Pengaruh Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Praktik Kuliner di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 10(2), 145–156.

Zhao, Y. and Ko, J. (2024). Vocational teachers' perceptions on workplace learning in facilitating students' professional engagement in the context of industry-university collaboration in china. Journal of Workplace Learning, 36(4), 282-297. https://doi.org/10.1108/jwl-12-2023-0197

Aurum, E. and Surjono, H. (2021). Mobile-based interactive learning multimedia to improving problem solving ability in vocational secondary school. Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia), 10(4). https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.28611

Barnes, A., McCoy, A., & Warnick, Q. (2023). Developing supplemental instructional videos for construction management education. Buildings, 13(10), 2466. https://doi.org/10.3390/buildings13102466

Guillena, J. (2022). Assessing the online teaching readiness competencies among the college faculty of adventist medical center. Indonesian Journal of Multidisciplinary Science, 2(2), 2014-2025. https://doi.org/10.55324/ijoms.v2i2.282

Hani, M., Yulistia, A., Anindya, A., Islamiati, A., Alwini, S., & Nuryadin, A. (2024). Developing animated video for water cycle topic in fifth grade of elementary school. Pionir Jurnal Pendidikan, 13(1). https://doi.org/10.22373/pjp.v13i1.22033

Mayer, R. (2021). Evidence-based principles for how to design effective instructional videos.. Journal of Applied Research in Memory and Cognition, 10(2), 229-240. https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2021.03.007

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., Cruz, B., … & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: a systematic review. Review of Educational Research, 91(2), 204-236. https://doi.org/10.3102/0034654321990713