

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK PEMBELAJARAN BAKERY PASTRY BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Oleh:

Arini Prasetyoingtyas¹⁾, Atiqoh²⁾, Djoko Adi Waluyo³⁾

^{1,2,3}Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI ADIBUANA Surabaya

¹email: tyastafa@gmail.com

²email: atiqnasor@gmail.com

³email: adiwalujo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui keefektifan serta kelayakan pada video yang dikembangkan; dan (2) menghasilkan media Video Tutorial Pembuatan Kue Adonan lembaran Puff Pastry. Pengembangan ini menggunakan Model Dick and Carey. Uji kelayakan dilakukan oleh Ahli isi/Materi dan Ahli Media. Uji coba produk Video Tutorial dilakukan kepada 30 siswa kelas XI SMKN 2 Mojokerto. Jenis data yang diambil berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Dengan pengambilan data dilakukan dengan instrument angket. Penilaian yang dilaksanakan pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif yaitu one-to-one evaluation, small group evaluation dan field test. Hasil review pada ahli materi/isi sebesar 86%, review Ahli Media sebesar 97,69% dengan interpretasi masing-masing kelayakan adalah sangat layak. Sedangkan dari hasil perhitungan menggunakan Uji T diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.005$ dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada perbedaan yang signifikan dan nyata antara rata-rata hasil belajar siswa pada penilaian Pre Test dan Post test.

KataKunci: Pengembangan, Video Tutorial, Bakery Dan Pastry, Model *Dick* dan *Carey*, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan diberbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, social, budaya, maupun pendidikan. Menurut Rahmadani (2020:10) Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia, dengan adanya pendidikan seorang manusia akan mampu mengembangkan kemampuan diri serta siap menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang ada. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Utomo (2018:69) bahwa pendidikan memegang peranan yang penting dalam membangun SDM yang berkualitas pada suatu bangsa, guna menunjukkan corak peradaban suatu bangsa.

Pembelajaran kurikulum SMA/SMK pada saat ini merupakan K13/kurikulum 2013. Perubahan pada kurikulum 2013 akan menciptakan peserta didik yang kreatif, inovatif, dan berkarakter sampai pada saatnya mampu diterima untuk menyiapkan peserta didik yang cakap menghadapi tantangan masa depan (Lukitarini, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah formal yang mendasar kepada kompetensi atau *life skill*. Pendidikan kejuruan adalah satu bentuk peningkatan bakat, pendidikan dasar keahlian dan kebiasaan yang mendekati pada dunia kerja yang condong sebagai sarana keterampilan (Hamalik, 2001). Selain memiliki maksud untuk menyapaikan keterampilan tersendiri bagi peserta didik, Sekolah Menengah Kejuruan juga memegang maksud untuk meningkatkan pemahaman, prilaku dan akhlak mulia pada peserta didik menguasai kecakapan dan

keahlian kerja yang efektif dan efisien (Utomo & Ratnawati, 2020).

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan berbagai jenis pekerjaan tertentu. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinterkasi dengan lingkungan belajar yang sudah diatur oleh guru melalui metode pembelajaran yang mampu membawa peserta didik menguasai bidang yang mereka tekuni. Salah satu keahlian yang dipelajari adalah Produk *Pastry* dan *Bakery*. Produk *Bakery* dan *Pastry* merupakan salah satu mata pelajaran konsentrasi *Patiserie* di kelas XI khususnya dalam bidang olahan teung terigu juga *Dessert*, mencakup pembuatan roti, dan produk *pastry* seperti *Puff Pastry*, *Danish*, *Croissant*, olahan cokelat, dan lain – lain. Mata pelajaran *pastry* dan *bakery* memiliki kelebihan yaitu materi lebih luas dan pengembangan produk *pastry* dan *bakery* sendiri sangat luas sehingga menimbulkan minat siswa.

Pembelajaran Produk *Pastry* & *Bakery* diketahui bersama memiliki prosedur pembuatan yang tidaklah mudah. Perihal ini searah dengan pandangan Wayne Gisslen dalam bukunya *Professional Baking 4th Edition* yang mengutarakan jika *Puff Pastry* yaitu produk roti yang sangat tidak mudah dalam proses pembuatannya. Karna memiliki lapisan adonan yang banyak, lebih banyak jika dibandingkan adonan *Danish*, kesulitan dalam pembuatan *Puff Pastry* terletak pada cara pelipatan yang memerlukan perhatian khusus. Sama dengan produk *bakery pastry* yang lain, *puff pastry* memiliki

banyak pengembangan model dengan teknik makeup yang berbeda. Resep serta metode rolling-nya juga bermacam-macam (Wayne Gisslen, 2005:265).

Selama melaksanakan proses pembelajaran di lapangan. Pengembang memperoleh data pada minat dan hasil belajar siswa di mata pelajaran Pembuatan Adonan Lembaran *Puff Pastry* masih kurang. Hal tersebut dilihat dari proses belajar siswa didalam kelas. Ketika pelaksanaan pembelajaran terdapat sejumlah murid yang tidak mengindahkan ketika pengajar menyajikan materi, kurangnya semangat murid akan mata pelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu terlihat dari hasil penilaian Pre Test siswa yang masih berada dibawah standart.

Metode pembelajaran yang dipakai pendidik Selama melaksanakan proses pembelajaran di lapangan, media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik hanya terbatas pada buku, modul, handout serta media presentasi mengakibatkan partisipan didik kurang memahami pada saat pelaksanaan pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang monoton serta kurang bervariasi, yang berdampak siswa kurang memahami penyampaian penjelasan materi dari pengajar.

Berdasarkan uraian diatas bahwa salah satu permasalahan siswa dalam proses pembelajaran Pembuatan Kue Adonan Lembaran *Puff Pastry* merupakan sarana pembelajaran yang dievaluasi kurang ideal. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pada proses pembelajaran Pembuatan Kue Adonan Lembaran *Puff Pastry*.

Media belajar merupakan perantara yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran serta dapat menunjang proses belajar mengajar agar lebih baik dengan memperjelas makna dari penyampaian pesan yang disampaikan (Kustadi, 2011). Media yang dipilih untuk proses belajar siswa seharusnya dapat memunculkan motivasi siswa dalam belajar sehingga timbul ketertarikan siswa yang lebih untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Media pembelajaran yang cocok, terbukti baik dalam menumbuhkan kemampuan siswa (Setiaji, Dhani Harda, 2016) khususnya dalam penerapan media video tutorial pada pelajaran yang menyampaikan gerak, audio dan visual (Furi, Mustaji, 2017; Rinaldi, Daryati, & Arthur, 2017; Tanaka, Takashi, & Yamamoto, 2003).

Pemanfaatan video menghasilkan instruksi yang diperagakan lebih mampu dipahami secara luas dan sederhana dikarenakan menyajikan tampilan nyata yang terjadi di kehidupan maupun didalam kegiatan sehari-hari (Rehussima, Indriwati, & Suarsini, 2017). Peserta didik berperan aktif untuk memperoleh informasi dari sumber belajar lainnya, penyapaian bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih beragam (Kurniawan & Rokhmani, 2019). Media video mampu menciptakan peserta didik lebih

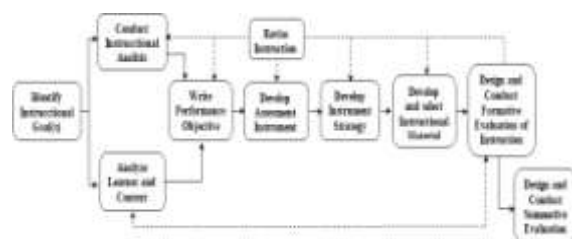
antusias dalam proses pembelajaran, tidak hanya hubungan secara verbal yang disampaikan oleh pendidik, tetapi juga kegiatan lain seperti meninjau, mengerjakan, memperagakan, dan memerankan (Tembang, Sulton, & Suharjo, 2017).

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan, yaitu belum adanya model tampilan media pembelajaran video tutorial yang digunakan di SMKN 2 Mojokerto, sehingga perlu dikembangkan model media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pembuatan Kue Adonan Lembaran *Puff Pastry*.

Mengenai wujud dari penelitian ini adalah Menerapkan pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar *bakery & pastry* bagi siswa kelas XI SMKN 2 Mojokerto.

2. METODE PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan banyak macamnya, dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan pengembangan model *Dick & Carey* yaitu model yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey (2015). Model desain pengembangan Dick, Carey & Carey adalah salah satu dari model procedural (Handayani, Setyosari, 2017). Model procedural ini ialah bentuk pengembangan yang merekomendasikan selayaknya penerapan dasar-dasar desain pengembangan dicocokkan dengan metode yang perlu dilalui secara runtut. (Yosef, 2016).



Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan *Dick & Carey* (2015)

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media video tutorial yang diuji cobakan dengan tiga jenis kelompok target yang disebutkan dengan nama lain *Trianggulasi* yang terdiri dari:

1. Uji Coba Perorangan yang menggunakan 3 orang siswa kelas XI SMKN 2 Mojokerto. Uji Coba Kelompok Kecil yang diwakili oleh 5 orang siswa kelas XI SMKN 2 Mojokerto. Uji Coba populasi kelompok Besar akan dilaksanakan oleh 30 sampel siswa kelas XI SMKN 2 Mojokerto.
2. Guru-guru produktif Tata Boga SMKN 2 Mojokerto sejumlah 2 orang.
3. Validator Ahli diantaranya: Ahli Isi dan Ahli Media

Selanjutnya di lakukan uji coba terhadap desain media pembelajaran video tutorial yang akan di demonstrasikan kepada 30 pelajar siswa kelas XI

SMKN 2 Mojokerto yang segera hasil dari Pre-Test dan Post-Test di implementasikan menggunakan t-test guna mengidentifikasi adanya perkembangan sebelum dan selepas mempraktikkan media. Terdapat dua bentuk data yang diperuntukkan dalam pengambilan uji coba yaitu:

1. Data Kualitatif yaitu data yang berbentuk masukan, usul, komentar yang terdapat dari ahli isi, dan ahli media.
2. Data Kuantitatif merupakan data yang terdapat dari angket kuesioner yang sudah diedarkan disaat uji coba.

Untuk memperoleh data yang diharapkan agar pengembangan produk dapat dikatakan ideal, digunakan instrument yang berupa angket kuesioner. Dalam pengembangan media video, pengembang menggunakan angket tertutup, lalu angket diedarkan kepada subjek uji coba dengan berpatokan pada angket/kuesioner yang sudah terbuat. Angket/kuesioner ini dimaksudkan diedarkan bagi validator ahli ialah ahli isi/materi, ahli media, serta partisipan didik. Skala yang digunakan dalam penelitian angket ini adalah skala Likert. Sugiono (2008) mengungkapkan skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social. Ketentuan skor untuk setiap jawaban adalah Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentasi masing – masing subyek adalah :

$$NP = \frac{\sum NR}{\sum NI} \times 100\%$$

NP : Nilai Persentasi Angket / Kuesioner
 $\sum NR$: Jumlah Keseluruhan nilai jawaban responden
 $\sum NI$: Jumlah keseluruhan nilai ideal

Untuk menghitung presentasi keseluruhan subyek adalah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{n}$$

Keterangan :

P : Nilai Persentase keseluruhan subyek
F : Jumlah persentase keseluruhan subyek
N : Banyak subyek

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain media yang diciptakan dalam pengembangan saat ini yaitu berbentuk video pembelajaran dengan dasar Video Tutorial. Media pembelajarn Video tutorial pembuatan Adonan Lembaran *Puff Pastry* tersaji dalam dua format yaitu MPEG4 yang dikemas dalam media YOUTUBE, dan dalam format DVD.

Setelah segala proses produksi tuntas melalui prosedur penyusunan identifikasi kebutuhan, synopsis, treatment, storyboard, serta naskah skenario

sketsa final hingga penciptaan video bisa diwujudkan. Dalam demonstrasi video tutorial menyajikan tentang tutorial pembuatan adonan lembaran *Puff Pastry*, bahan-bahan pembuatan, alat yang digunakan, teknik pemasukan lemak kedalam adonan, teknik pelipatan dalam adonan, kriteria *Puff Pastry* yang baik, makeup adonan dengan tujuan untuk mempermudah siswa dan menumbuhkan daya tarik siswa dalam pembelajaran *Pastry Bakery*.

Pada pengembangan media video tutorial adonan lembaran *Puff Pastry* ini menggunakan tata cara dan langkah berpedoman pengembangan pada Dick & Carey antara lain: identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, tes/uji coba, revisi, dan naskah siap diproduksi.

Sesudah sketsa media ditinjau oleh ahli isi, hingga sketsa telah siap untuk di produksi. Langkah-langkah sesudah naskah siap untuk produksi ialah: penentuan tim kerja, penentuan agenda pembuatan, mencari lokasi produksi, rapat produksi akhir, latihan perlengkapan proses serta pemeran, shooting (pengambilan gambar), Editor suara dan gambar yang akan digunakan untuk proses selanjutnya.

Setelah menyelesaikan media Video Pembuatan kue adonan lembaran *puff pastry*, selanjutnyamedia yang sudah dikembangkan lalu diserahkan dan diujicobakan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Pelaksanaan uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan masukan dan mengevaluasi efisiensi, efektivitas dan daya Tarik isi materi produk yang dikembangkan.



Gambar 2. Proses Make Up *Pinwheels*

Video pembelajaran Pembuatan Kue Adonan Lembaran *Puff Pastry* dapat di akses pada alamat website : https://youtu.be/HDI0d_UL2hQ.

Validasi media pembelajaran pada penelitian ini yang menjadi ahli isi/materi dilakukan oleh dua orang ahli isi adalah ahli isi Praktisi dari Dunia Industri adalah Rezza Indka Wardana. A.Md.Par dan Ahli Materi 2 adalah Dosen pengampu dibidangnya yang juga sebagai Dosen Politeknik NSC Surabaya yaitu Mafisa Restami, S.Pd. M.Pd.

Data hasil validasi ahli isidiperoleh prosentase 86% kemudian di konversikan kedalam tingkat kelayakan yang tergolong dalam kualifikasi Valid sehingga media video tutorial pembuatan kue adonan lembaran *puff pastry* dapat dikatakan Sangat Layak.

Validasi media pembelajaran pada Ahli Media di lakukan oleh validator Dr. Edi Purnomo, M.Pd. seorang Kepala Sub Bagian Tata Usaha selaku Pengembang Media (PTP) BPMPK.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media tersebut, maka ditemukan nilai hasil atau skor rata-rata yang diperoleh terhadap komponen-komponen penilaian media Video Tutorial Pembuatan Kue dari adonan lembaran *Puff Pastry* pada mata pelajaran Produk *Bakery* dan *Pastry* adalah 97,69%.

Data hasil prosentase yang diperoleh kemudian dikonversikan kedalam tingkat kelayakan. Maka media video tutorial pembuatan kue dari adonan lembaran *Puff Pastry* tersebut tergolong kualifikasi valid sehingga dapat di katakan sangat layak.

Hasil Uji Coba Perorangan yang diwakili oleh 3 responden yaitu siswa kelas XI Tata Boga SMKN 2 Mojokerto, hasil uji coba kelompok kecil diwakili oleh 10 responden siswa kelas XI Tata Boga SMKN 2 Mojokerto, serta uji kelompok Lapangan yang berjumlah 30 responden dari siswa kelas XI Tata Boga SMKN 2 Mojokerto.

Hasil uji coba perorangan yang diwakili oleh 3 responden ditemukan nilai sebanyak 91,52% dan tergolong kualifikasi valid sehingga dikatakan sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil yang diwakili oleh 10 responden mendapatkan nilai dengan prosentase 93,30% dan tergolong kualifikasi valid dan sangat layak. Kemudian Hasil uji coba lapangan yang diwakili oleh satu kelas yang berjumlah 30 responden memperoleh nilai dengan prosentase 91,44% dengan kualifikasi valid dan sangat layak.

Hasil uji coba menunjukkan produk media pembelajaran video tutorial pembuatan kue adonan lembaran *puff pastry* menghasilkan penilaian yang berkualifikasi sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran *bakery pastry*.

Setelah dilaksanakan penilaian oleh ahli dan responden uji coba sehingga menghasilkan data, selanjutnya di lakukan pengambilan data hasil belajar siswa dengan mengadakan tes evaluasi pre-test dan post-test untuk melihat apakah ada kenaikan hasil belajar yang signifikan atau tidak setelah menggunakan media pembelajar video tutorial pembuatan kue adonan lembara *puff pastry*. Setelah memperoleh data hasil *Pre-test* dan *Post-test* dari 30 siswa, selanjutnya dilakukan Uji t pada nilai *Pre-test* dan *Post-Test* tersebut yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dari hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Output “Group Statistics”

Group Statistics				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Hasil Pre Post Puff Pastry				
Pre Test	59.3667	6.64086	1.21247	
Post Test	86.5000	7.25628	59452	

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Dari hasil data pada Tabel 1. diatas diketahui jumlah data hasil belajar untuk hasil Pre-test dan Post-test dengan subjek sebanyak 30 siswa. Nilai rata-rata hasil tes siswa atau Mean untuk hasil PreTest yaitu sebesar 59.3667, sementara untuk hasil PostTest adalah sebesar 86.50000. Dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara nilai hasil PreTest dan Post Test.

Tabel 2. Hasil Output “Independent Samples test”

Independent Samples Test			
		t-test for Equality of Means	
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Pre Post Puff Pastry	Equal variances assumed	.000	-27.13333
	Equal variances not assumed	.000	-27.13333

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS

Pada gambar 3.3 “*Equal Variances Assumed*” diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.005$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dan nyata antara rata-rata hasil belajar pada penilaian pre-test dan post-test.

Diketahui nilai “*Mean Difference*” sebesar -27.1333, nilai tersebut menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa pada nilai pre-test dengan rata-rata hasil pada nilai post-test atau $59.3667 - 86.50000 = -27.1333$ dan selisih perbedaan tersebut adalah 29.83641 sampai -24.43025 (95% *Confidence Interval of the Difference*),

Tabel 3. Hasil Ouput “ t-test for equality of means”

Independent Samples Test			
		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Hasil Pre Post Puff Pastry	Equal variances assumed	-29.83641	-24.43025
	Equal variances not assumed	-29.85816	-24.40851

4. KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar media Video Tutorial Pembuatan Kue dari Adonan Lembaran *Puff Pastry* yang diberikan kepada kelas XI SMK N 2 Mojokerto dengan menggunakan model *Dick and Carey* secara procedural mengikuti alur Pengembangan yang bersifat instruksional karena mengikuti langkah-langkah pengembangan yang terdapat dalam model yang digunakan.

Media Video Tutorial yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran *bakery & pastry*. Penilaian kelayakan didasari dari sisi media dan materi. Media video tutorial yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMKN 2 Mojokerto.

Media Video Tutorial Pembuatan Kue dari Adonan Lembaran *Puff Pastry* bagi siswa SMK ini didesain untuk memberikan pemahaman pembelajaran teknik pemasukan lemak dan proses pelipatan adonan lemak, serta teknik make up dari berbagai jenis bentuk *Puff Pastry*. Dengan adanya

keinginan siswa untuk mencermati video pembelajaran ini dinantikan oleh guru untuk lebih mudah menerapkan materi.

Media Video Tutorial Pembuatan Kue dari Adonan Lembaran *Puff Pastry* bagi siswa merupakan pembelajaran pengenalan berbagai teknik pembuatan adonan *Puff Pastry*. Video dilengkapi dengan buku panduan, untuk memudahkan guru menyampaikan pesan video kepada siswa setelah siswa mengamati video.

5. REFERENSI

- Agip, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung : Yrama
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2015). *The Systematic Design of Instruction 8th ed.* New Jersey: Pearson.
- Furi, U., & Mustaji, n. (2017). Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Bagi Siswa Kelas Xi Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 91--100. doi:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p91--100>
- Maulana, A., Sekartaji, G., Arthur, R., & Dewi, L. (2019). Pengembangan Media Video Presentasi Pada Mata Kuliah Hidrologi Di Universitas Negeri Jakarta. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 170--183. doi:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p170--183>
- Tanaka, M., Takahashi, T., & Yamamoto, H. (2003). Simultaneous Live Video Presentation During Knee Arthroscopy. *Jurnal of Orthopaedic Science*, 8(4), 518-521. Doi: <https://doi.org/10.1007/s00776-003-0670-6>
- Hamalik, Oemar. 2001. Pendidikan Tenaga Kerja Nasional: Kejuruan, Kewirausahaan dan Manajemen. Bandung. PT. Citra Aditya Bakti.
- Handayani, A., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas VIII SMP Islam Yakin Tuter Kabupaten Pasuruan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 19-28. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2073>
- Kurniawan, M.F. T., & Rokhmani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 72-77. DOI: <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v12i12019p072>
- Kustandi, dkk. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor; Ghalia Indonesia.
- Lukitarini, R., Wiryokusumo, I., & Suhari, S. (2020). Pengembangan Media Video Gerak Tari Sparkling Surabaya pada Mata Pelajaran Seni Budaya bagi Siswa SMP. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 67-75. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um039v5i12020p067>
- Rahmadani, R., & Idrus, Y. (2020). Pengembangan video tutorial macam-macam tusuk hias dasar sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas XI Jurusan Tata Busana SMKN 1 Lembah Gumanti. *Jurnal Kapita Selekta Geografi*. 3(2), 10-19. DOI: <https://doi.org/10.24036/ksgeo.v3i2.392>
- Rehusisma, L. A., Indriwati, S. E., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1238-1243. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9964>
- Setiaji, D. H. (2016). Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Untuk Perhitungan Volume Pekerjaan dan Analisis Biaya Bahan Pada Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Batu Beton. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 102 - 114. <https://doi.org/10.21009/jtp.v18i2.1491>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tembang, Y., Sulton, S., & Suharjo, S. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 2(6), 812-817. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i6.9402>
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2020). Pengembangan Video Tutorial Dalam pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*. 6(1). 68-76. DOI:10.30738/jtvok.v6i1.2839
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. *TAMAN VOKASI*. 6(1), 68-76. DOI:10.30738/jtvok.v6i1.2839
- Gisslen, W. (2005). *Professional Baking Forth Edition*. New Jersey : John Wiley & Sons.