

## Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar *Fusion Pastry Bakery* Pada Siswa SMK

Graciella Yolanda

Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60231

Korespondensi penulis: [graciellay3@gmail.com](mailto:graciellay3@gmail.com)

**Abstract.** *The aims of this study were 1) to determine the feasibility of the media and material in the fusion pastry bakery competency, 2) to find out the student's response after using an Edpuzzle-based interactive video. The development model used in this study is the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation, evaluation. However, due to limitations, this research only reaches development because it only targets interactive video products. The data collection technique used a questionnaire with the subject of 3 media validators who were lecturers, 3 material validators from lecturers and vocational school pastry bakery teachers and students of class XII Tata Culinary. This research is a qualitative descriptive type and data analysis is carried out on a percentage basis. This study shows 1) the feasibility of the media shows very feasible results (87.73%) and the eligibility of the material shows very feasible results (90.30%), 2) student responses show very feasible results (86%). It can be concluded that the edpuzzle-based interactive video learning media for the fusion pastry bakery competency at SMKN 2 Mojokerto is very feasible to use. Based on this, Edpuzzle media can be implemented in learning fusion pastry bakery in different schools.*

**Keywords:** *Development, interactive videos, edpuzzle, fusion pastry bakery*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini yaitu 1) mengetahui kelayakan media dan materi pada kompetensi *fusion pastry bakery*, 2) mengetahui respon siswa setelah menggunakan video interaktif berbasis *edpuzzle*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysys* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Namun, karena keterbatasan, maka penelitian ini hanya sampai pada *development* (pengembangan) karena hanya menargetkan hasil produk video interaktif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan subjek 3 validator media yang merupakan dosen, 3 validator materi dari dosen dan guru pastry bakery SMK dan siswa kelas XII Tata Boga. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dan analisis data ini dilakukan secara prosentase. Penelitian ini menunjukkan 1) kelayakan media menunjukkan hasil sangat layak (87,73%) dan kelayakan materi menunjukkan hasil sangat layak (90,30%), 2) respon siswa menunjukkan hasil sangat layak (86%). Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *edpuzzle* pada kompetensi *fusion pastry bakery* di SMKN 2 Mojokerto sangat layak digunakan. Berdasarkan hal ini maka media *edpuzzle* bisa diimplementasikan pada pembelajaran *fusion pastry bakery* di sekolah yang berbeda.

**Kata kunci:** Pengembangan, video interaktif, edpuzzle, fusion pastry bakery

## LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun ini tentu memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang. Teknologi ini bisa digunakan dengan bantuan jaringan internet. *e-learning* mengacu pada proses transfer bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar yang membutuhkan jaringan komputer dan internet, dengan kata lain penggunaan internet dalam pendidikan. (Rochmah and Cahyadi 2020) Penggunaan dan penerapan teknologi untuk kebutuhan pendidikan sudah menjadi pengalaman baru dalam pendidikan karena mampu digunakan dimanapun dan kapanpun. Prinsip dari penggunaan *e-learning* adalah berhubungan dengan jaringan (network) dan dapat diperbarui (update), disimpan dan disebarluaskan secara instan.

*E-learning* sendiri menurut Pasaribu & Listiani merupakan wujud dari kemajuan teknologi yang mendorong para guru untuk berinovasi menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan dalam memberikan kemudahan untuk siswa memahami materi yang terkadang bersifat semu menjadi nyata, mudah dipahami, dan penyampaiannya singkat. Media pembelajaran juga dapat mengedukasi siswa kepada hal-hal baru (Sugestiana and Soebagyo 2022). Jadi, dengan munculnya inovasi media pembelajaran diharapkan siswa dapat terbuka dan beradaptasi dengan konsep dari materi yang telah diberikan oleh guru melalui media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah sebuah bahan untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi elektronik dalam penyampaiannya. Media elektronik yang bisa digunakan salah satunya adalah edpuzzle. Media edpuzzle dengan fitur yang disediakan dan telah banyak digunakan penelitian para ahli ini cocok untuk diterapkan pada siswa SMK. Penelitian ini sejalan dengan peneliti Silverajah & Govindaraj (2018) bahwa video interaktif berbasis edpuzzle memiliki peluang untuk meningkatkan sifat mandirian siswa dan membuat siswa jauh lebih paham dengan konsep yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Pemahaman konsep yang berujung pada prestasi belajar harus didapatkan siswa setelah menerima materi. Namun, selama proses pembelajaran di kelas peneliti mengamati pemahaman konsep dan respon siswa pada saat pembelajaran pastry bakery masih kurang. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih

konvensional dan media yang digunakan terbatas pada buku saja. Hal itu menyebabkan kurangnya variasi sehingga pembelajaran terasa monoton, sehingga berdampak pada mentahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Prasetyoningtyas and Waluyo 2022).

Pemanfaatan media *edpuzzle* ini akan digunakan pada penyampaian materi Fusion Pastry dan Bakery, karena materi ini memerlukan pemahaman yang jauh lebih dalam. Materi ini dianggap sukar karena bentuknya merupakan penerapan antara dua jenis produk yang berbeda sekaligus membuat produknya sebagai bentuk *output*. Dengan menggunakan video interaktif berbasis *edpuzzle* sebagai media belajar yang memiliki banyak fitur diharapkan mampu membantu pemahaman siswa kelas XII Tata Boga untuk materi Fusion Pastry dan Bakery.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan media dan materi pembelajaran video interaktif pada kompetensi fusion pastry dan bakery pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Kota Mojokerto dan mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video interaktif *Edpuzzle* pada kompetensi fusion pastry dan bakery pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

## **KAJIAN TEORITIS**

Penelitian (Demayanti and Soenarto 2018) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Bumbu dan Rempah Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental” menunjukkan hasil uji coba skala kecil sangat layak 3,31. Hasil uji coba skala besar sangat layak 3,3.

Penelitian (Nurwati and Purwanti 2022) dengan judul “Pemanfaatan Video Tutorial (Demonstrasi) Pada Pembelajaran PCKI di Masa Pandemi COVID-19” menunjukkan hasil pembelajaran menggunakan video tutorial dan praktik mendapatkan nilai diatas KKM dan semua kelompok mendapatkan nilai tuntas. Nilai tertinggi yaitu 90.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode ADDIE untuk pengembangan video interaktif. Tahap ini dipilih karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis untuk pengembangan video interaktif. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja karena berfokus pada hasil jadi video dan dilakukan uji coba kelas kecil.

Ahli media dan materi dapat menggunakan hasil validasi untuk menganalisis media dan materi yang diberikan oleh peneliti. Sebagai validator media adalah Andhika Kuncoro Widagdo, M.Pd., Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd., dan Mauren Gita Miranti, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media Tata Boga Universitas Negeri Surabaya. Validator materi dilakukan oleh Dra. Lucia Tri Pangesthi, M.Pd., Mauren Gita Miranti, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi pastry bakery Tata Boga Universitas Negeri Surabaya dan Arini Prasetyoningtyas, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi pastry bakery dari SMKN 2 Mojokerto. Setelah menguji coba dalam kelas terbatas, responden yang merupakan siswa kelas XII Tata Boga mengisi angket respon sebagai bentuk feedback. Penelitian ADDIE ini masih sampai pada tahap development (pengembangan) karena masih dalam tahap uji coba terbatas, maka penelitian ini hanya analisis (analisis), perancangan (desain), dan development (pengembangan).

Pada tanggal 12 Januari 2023, uji coba terbatas ini dilaksanakan di SMKN 2 Mojokerto. (1) lembar validasi materi, (2) lembar validasi media, (3) lembar angket respon siswa merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Prosedur penelitian yang pertama dilakukan pada tahap analisis meliputi: (1) analisis media pembelajaran, (2) analisis metode pembelajaran, (3) analisis kreativitas siswa. Tahap perancangan meliputi: (1) perumusan indikator materi fusion pastry bakery, (2) membuat handout materi fusion pasrty bakery, (3) membuat storyboard. Tahap pengembangan meliputi: (1) menuangkan konsep storyboard dengan membuat video animasi, (2) validasi materi, (3) revisi, (4) validasi media, (5) revisi, (6) finalisasi hasil revisi materi dan media, 7) uji coba terbatas.

Instrumen adalah alat untuk mengevaluasi segala sesuatu yang digunakan untuk mengumpulkan data seraca lengkap, teratur, dan metodis sehingga dapat diproses dengan cepat dan mendapatkan hasil yang unggul (Riduwan, 2012:24). Lembar validasi media,

lembar validasi materi, dan angket respon siswa merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Setelah memperoleh hasil dari video yang diproduksi dan dikembangkan, ahli media mengisi lembar validasi media. Validasi media ini bertujuan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran video interaktif berbasis Edpuzzle untuk kompetensi fusion pastry bakery.

Validator materi melengkapi lembar validasi materi setelah meninjau media video interaktif yang disampaikan. Tujuan dari validasi ini untuk mengetahui kelayakan materi yang disajikan dalam video interaktif pada kompetensi fusion pastry bakery.

Penilaian validasi media mencakup empat aspek yaitu 1) visual (daya tarik video, proporsi ukuran, jenis, dan warna huruf dalam video, kualitas gambar, kualitas transisi gambar dan tulisan pada video, kesesuaian warna latar video dengan tulisan, kesesuaian visual dengan materi yang dibahas 2) audio (suara narator terdengar, artikulasi narator terdengar jelas, kualitas musik pengiring (*background*) yang digunakan, ketepatan durasi atau lama tayang video), 3) format materi (materi disusun cocok tujuan pembelajaran, materi yang diberikan sesuai perkembangan ilmu, materi yang disajikan dapat memberikan stimulus siswa dalam belajar, materi yang disajikan sesuai dengan taraf berfikir siswa, sistematika penyajian materi secara runtut), 4) penyajian (penggunaan bahasa menurut kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, intonasi dalam penyampaian baik, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami).

Penilaian materi yang valid mencakup tiga aspek yaitu 1) kesesuaian materi (Materi disusun sesuai dengan tujuan belajar, Materi disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa, Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa, Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa dalam belajar, Materi yang disajikan bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan), 2) bahasa (Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, Penggunaan bahasa efektif dan efisien, Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami), 3) penyajian (Kejelasan tujuan, Materi yang disajikan lengkap, Kelengkapan informasi yang disajikan).

Angket respon siswa diberikan kepada 25 siswa kelas XII Tata Boga 2 di SMKN 2 Mojokerto sebagai kelas uji coba terbatas. Respon siswa ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif berbasis edpuzzle pada kompetensi fusion pastry bakery.

Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dengan prosentase, untuk mendapatkan hasil kelayakan media dan materi menggunakan instrument validasi dengan skala likert:

Tabel 1

Kriteria Penilaian dalam Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat baik/sangat setuju
4	Baik/setuju
3	Cukup baik
2	Tidak baik/tidak setuju
1	Sangat tidak baik

Sumber: Sugiyono (2013: 134)

Angket respon siswa diperoleh berdasarkan dengan perhitungan menggunakan skala likert:

Tabel 2

Kriteria Penilaian Respon Siswa

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Dari kedua skala tersebut dapat diperoleh persentase kelayakannya dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Kelayakan media

F = Jumlah jawaban responden

N = Skor tertinggi

I = Jumlah item

R = Jumlah responden

Dari hasil perhitungan yang sudah didapatkan, kemudian dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 3

Kriteria Penilaian Validasi Media & Materi dan Respon Siswa

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
80% < x 100%	Sangat layak
60% < x 80%	Layak
40% < x 60%	Cukup layak
20% < x 60%	Tidak layak
0% < x 20%	Sangat tidak layak

Sumber: Suryani dan Sulistiyawati (2016)

Berdasarkan kriteria diatas, dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa pengaplikasian media pembelajaran video interaktif pada pembelajaran fusion pastry dan bakery layak di terapkan bila interprestasinya 61 % (Riduwan, 2009).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kelayakan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle

Kelayakan media video interaktif berbasis edpuzzle melalui validasi oleh tiga dosen tata boga UNESA. Aspek yang dinilai yaitu aspek visual, aspek audio, aspek format materi, dan aspek bahasa yang digunakan pada video. Berikut hasil validasi kelayakan media tersaji pada Tabel

Tabel 4

Hasil Validasi Ahli Media

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Visual	4,5 (90%)	Sangat Layak
2.	Audio	4,4 (88%)	Sangat Layak
3.	Format materi	4,2 (84%)	Sangat Layak
4.	Bahasa	4,3 (86%)	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>87,73%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan Tabel 4, hasil persentase validator ahli media 1,2, dan 3 didapatkan rata-rata untuk semua aspek media adalah 87,73% apabila diinterpretasikan yaitu sangat layak. Dapat disimpulkan media video interaktif berbasis edpuzzle sangat layak untuk digunakan. Prosentase perhitungan diperoleh dari rumus deskripsi prosentase.

Kelayakan media edpuzzle yang sangat layak sesuai dengan teori menurut Thorn dalam Ariana (2016) yang menyebutkan salah satu kriteria media interaktif bersifat artistik dan estetika untuk menarik minat siswa dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran video yang bersifat interaktif. Artistik artinya memiliki nilai seni mencakup audio dan visual yang seimbang dalam pembuatan video interaktif. Selain itu, memperhatikan estetika yaitu keindahan dari unsur proporsi ukuran, warna huruf, dan kualitas gambar pada video.

Menurut penelitian Oktafiani (2020) Pembelajaran media video interaktif edpuzzle yang baik dapat mentransfer ilmu atau pesan, dengan begitu dapat membantu dan memberikan manfaat yang baik untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang disampaikan oleh guru, contohnya stimulus belajar siswa, keinginan untuk belajar, dan perasaan emosional serta psikologis siswa tentang berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk menggunakan edpuzzle secara langsung sebagai alat pembelajaran. (Astra et al., 2013; Hartini et al., 2017; Rahmi et al., 2019)(Oktafiani, Nulhakim, and Pamungkas Alamsyah 2020). Penggunaan media ini lebih fleksibel, dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Kemudahan ini semakin mempermudah siswa dalam belajar.

Penilaian media meliputi empat aspek yaitu visual, audio, format materi, dan bahasa. Pada indikator daya tarik video mendapatkan rata-rata 76% berdasarkan data tersebut, daya tarik video perlu ditingkatkan lagi agar semakin maksimal. Pengupayaan daya tarik video ini berpengaruh pada respon siswa saat menerima pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Hartini et al., 2017; Pamungkas et al., 2018) mengatakan media adalah salah satu hal penting untuk menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat lebih mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa sehubungan dengan tujuan pembelajaran. (Hartini et al., 2017; Pamungkas et al., 2018). Selain itu, media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang aktif untuk siswa sehingga dapat berpengaruh pada daya pikir siswa. Disisi lain siswa juga dapat menyampaikan masukan untuk media yang digunakan (Nopriyanti & Sudira, 2015; Prasetyo & Prasojo, 2016). Dua unsur yaitu kata-kata (lisan atau cetak) dan visual disajikan dalam media interaktif (ilustrasi, foto, animasi, atau video). (Praditya, 2019; Prasetyo & Prasojo, 2016).



Media yang dibuat sudah sesuai dengan teori di atas, hal ini dapat dilihat dari hasil rekap penilaian validator media pada tabel 4.1 bahwa secara umum penelitian media mengandung empat aspek yang interpretasinya sangat layak. Karena media interaktif diciptakan untuk proses belajar mandiri, berperan menginformasikan pesan, dan memberikan interaksi bagi penggunaannya sehingga siswa diberi keleluasaan dalam menggunakan media pembelajarannya, maka dikatakan sangat layak. (Irwandani et al., 2019; Lee & Osman, 2012; Novianto et al., 2018; Zainuddin et al., 2019).

## **2. Kelayakan Materi Pada Video Interaktif Berbasis Edpuzzle**

Kelayakan materi juga melalui proses validasi oleh validator materi berjumlah dua dosen ahli materi UNESA dan satu guru pastry bakery SMK. Berikut hasil validasi kelayakan materi tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5

Validasi Ahli Materi

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Kelayakan materi	4,2 (84%)	Sangat Layak
2.	Bahasa	5 (100%)	Sangat Layak
3.	Penyajian	4,5 (90%)	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>90,30%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan Tabel 5 diatas, hasil persentase ahli materi 1,2, dan 3 memperoleh rata-rata untuk semua aspek 90,30% apabila diinterpretasikan yaitu sangat layak. Dapat disimpulkan materi fusion pastry bakery pada video interaktif berbasis edpuzzle sangat layak untuk digunakan. Prosentase perhitungan diperoleh dari rumus deskripsi prosentase.

Kelayakan materi meliputi tiga aspek yaitu kelayakan materi, bahasa, dan penyajian. Kelayakan materi menurut Muslich dalam Kinanti dan Sudirman (2018) menyebutkan kelayakan isi mengandung tiga aspek, yaitu materi yang sesuai dengan standart kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) terkait dengan materi yang bersangkutan, dan keakuratan materi serta materi pendukung kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan ketiga aspek dapat terlihat seberapa layak isi materi pada media pembelajaran(Kinanti and Sudirman 2018).

Sesuai dengan teori di atas, telah disajikan rekap hasil penelitian validator terhadap materi pada tabel 4.2 mengandung penilaian kelayakan isi yang sejalan dengan ketetapan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Empat indikator itu adalah kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan. Tetapi, dalam penelitian ini hanya berfokus pada aspek kelayakan isi (kesesuaian KI dan KD, aspek bahasa dan aspek penyajian materi sebagai pendukung pembelajaran).

Ketiga aspek tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam penilaian materi yang akan diberikan kepada siswa. Materi yang baik tanpa menggunakan bahasa yang benar juga akan menimbulkan kesusahan dalam proses penerimaan informasi. Hal ini dinilai penting dan saling

Sehubungan dengan penguatan teori 10 indikator materi pendukung pembelajaran (Muslich, 2010). Penjelasannya adalah sebagai berikut.

- 1) Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 2) Fitur saat ini
- 3) Pembenaran
- 4) Troubleshooting (pemecahan masalah)
- 5) Koneksi antar konsep
- 6) Komunikasi (menulis dan berbicara)
- 7) Aplikasi
- 8) Daya tarik materi

Hal yang bisa dilakukan untuk menarik minat belajar siswa yaitu menambahkan gambar, foto, sketsa, contoh dan latihan soal yang lebih interaktif agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

### **3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle**

Respon siswa diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis edpuzzle. Siswa diberikan angket yang berisi pernyataan untuk mengetahui respon siswa. Berikut hasil rata-rata respon siswa tersaji pada tabel 6.

Tabel 6  
Respon Siswa

<b>Pernyataan</b>		<b>%</b>
a. Saya tertarik mempelajari hal yang berkaitan dengan pastry bakery	3,32	83%
b. Tulisan mudah dibaca	3,52	88%
c. Bahasa mudah dipahami	3,56	89%
d. Mendorong minat belajar siswa	3,36	84%
e. Kejelasan makna kalimat dalam video pembelajaran	3,52	88%
f. Latihan soal yang ditampilkan pada video mudah dikerjakan	3,32	83%
g. Pembelajaran video berbasis edpuzzle merupakan pengalaman baru untuk saya	3,4	85%
h. Penggunaan video berbasis edpuzzle membuat saya lebih termotivasi dalam belajar	3,4	85%
i. Penyampaian materi terasa lebih mudah bila menggunakan video berbasis edpuzzle	3,4	85%
j. Backsound pada video menambah motivasi belajar	3,44	86%
k. Gambar pada video semakin memperjelas materi	3,64	91%
<b>Rata-rata</b>	<b>3,44</b>	<b>86%</b>

Eksperimen dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap media yang dikembangkan dengan angket pada semua aspek. Kuesioner yang digunakan terdiri dari lima skala penilaian, yaitu 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju).

Berdasarkan hasil respon siswa yang telah diperoleh melewati rekapitulasi didapatkan rata-rata 3,44 dan prosentase 86% apabila diinterpretasikan yaitu sangat layak. Setiap indikatornya juga mendapatkan rata-rata >81%. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaplikasian media pembelajaran video interaktif pada pembelajaran fusion pastry dan bakery layak di terapkan bila interprestasinya 61 % (Riduwan, 2009).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan data penelitian dan analisis data, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil validasi media video interaktif berbasis edpuzzle pada kompetensi fusion pastry bakery mendapatkan rata-rata 87,73% apabila diinterpretasikan yaitu sangat layak. Sedangkan, hasil validasi materi fusion pastry bakery mendapatkan rata-rata 90,30% apabila diinterpretasikan yaitu sangat layak. Setelah mengujicobakan video interaktif berbasis edpuzzle dapat diketahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini. Respon siswa mendapatkan rata-rata 86% apabila diinterpretasikan yaitu sangat layak

Saran pada penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai perbaikan pada penelitian selanjutnya seperti kemenarikan video bisa ditingkatkan karena rata-rata yang didapatkan belum mencapai angka 4, apabila dimaksimalkan kemenarikan video akan lebih baik lagi. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan bahan ajar masih mendapatkan rata-rata kurang dari 4, hal ini perlu dimaksimalkan lagi agar media yang digunakan bisa mengikuti materi yang diajarkan. Pada pengamplifikasiannya video interaktif berbasis edpuzzle perlu didukung dengan jaringan internet yang stabil atau sekolah bisa menambahkan fasilitas Wi-Fi untuk siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih terhadap dosen pembimbing, validator ahli media, validator ahli materi, pihak SMKN 2 Mojokerto, dan kelas XII TB 2 yang telah bersedia membantu penelitian ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Demayanti, Febria, and Sunaryo Soenarto. 2018. "Pengembangan Video Pembelajaran Bumbu Dan Rempah Pada Mata Pelajaran pengolahan Makanan Kontinental." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(1). doi: 10.21831/jitp.v5i1.14028.
- Kinanti, Lutfia Putri, and Sudirman Sudirman. 2018. "Analisis Kelayakan Isi Materi Dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran Dalam Buku Teks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xi Sma Negeri Di Kota Bandung." *Sosietas* 7(1):341–45. doi: 10.17509/sosietas.v7i1.10347.
- Nurwati, Nani, and Heni Purwanti. 2022. "Pemanfaatan Video Tutorial (Demonstrasi) Pada Pembelajaran Pcki Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah WUNY* 3(2):1–17. doi: 10.21831/jwuny.v3i2.42426.
- Oktafiani, Dian, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV." *MIMBAR PGSD Undiksha* 8(3):527–40.
- Prasetyoningtyas, A., and D. A. Waluyo. 2022. "Pengembangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Bakery Pastry Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Education and ...* 10(1):167–71.
- Rochmah, Noviatul, and Nur Cahyadi. 2020. "Pelatihan Dan Pendampingan Penerapan Students Respond System Dengan Menggunakan Kahoot Di SMK Dharmawanita Gresik." *Community Service* 2(3):488–98.
- Sugestiana, Sugestiana, and Joko Soebagyo. 2022. "Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19." *Jurnal Basicedu* 6(2):2637–46. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2439.