

## A. PENDAHULUAN

Bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Boga (PTB) pembelajaran patiseri memiliki fungsi untuk membekali kemampuan mahasiswa dalam membuat produk patiseri yang layak jual. Mahasiswa harus memiliki pemahaman yang kuat mulai dari bahan, peralatan, reaksi pembakaran terhadap produk, produk, dan sikap bekerja yang menjamin mutu dengan menerapkan prinsip sanitasi dan higiene. Mahasiswa harus menguasai dasar yang benar serta cara-cara kerja yang memenuhi standar mutu. Hal ini penting ditekankan mengingat pembelajaran patiseri menekankan penguasaan teknik dasar sebagai dasar pengembangan produk patiseri pada mata kuliah lanjutan.

Salah satu kemampuan sebagai guru yang efektif yaitu memiliki pengetahuan tentang bahan ajar dan cara mengajarnya. Dalam hal ini guru harus kompeten terhadap bahan ajar yang mencerminkan penguasaan keahlian yang diuji melalui *output* dan kepuasan siswa. Penguasaan bidang keahlian ini sebagai perwujudan jati diri keilmuan dalam penguasaan yang komprehensif. Penguasaan bidang keahlian ini sebagai perwujudan jati diri keilmuan dalam penguasaan yang komprehensif.

Sejalan dengan hal tersebut maka selama pembelajaran mahasiswa harus digerakkan potensinya, dimunculkan eksistensinya sebagai calon guru yang siap tumbuh dan berkembang. Selain itu dikembangkan kepeduliannya terhadap berbagai perubahan di dunia kerja agar nantinya lebih siap sebagai guru yang handal. Keadaan tersebut tentunya membutuhkan dukungan strategi pembelajaran yang mampu membawa perubahan kearah kompetensi yang ditetapkan. Dosen harus dapat memanfaatkan dukungan sumber daya seperti media pembelajaran untuk mengantarkan penguasaan kearah *mastery*.

Sebagai calon guru, materi Patiseri adalah *content* yang harus dikuasai mahasiswa PTB dengan baik. Selama ini pembelajaran patiseri masih berpusat pada dosen, terkesan tradisional kurang memberi peluang bagi tumbuh kembangnya potensi mahasiswa. Kasalahan kerja cukup tinggi, sehingga produk tidak maksimal. Demikian halnya penguasaan konsep dasar ataupun teknik dasar terkesan kurang kuat, keadaan ini memunculkan rendahnya rasa percaya diri.

Diyakini bahwa *building knowledge and developing sets of skills have traditionally been considered the mainstays of education*. (Caimduff. 2012:1 <http://sclthailand.org/2012/01/teaching-for-klerstanding-article-1/31Januari2012>)

Karenanya pembelajaran patiseri "secara afektif harus mampu menjawab kebutuhan mahasiswa, membangun kemampuan intelektual mahasiswa untuk menjadi warganegara yang bertanggungjawab, dan memberi daya saing bangsa" (Sukanto, 2004:122).

Pengembangan Multi Media Patiseri (MMP) sebagai kelengkapan model pembelajaran merupakan pilihan yang tidak didapat ditunda lagi, hal ini dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, proses internalisasi terjadi secara tidak dipaksakan, dan secara afektif mampu menjawab kebutuhan belajar mahasiswa. Melalui pengembangan MMP berupa perpaduan antara media satu dimensi berupa *power point* dan gambar, serta dua dimensi berupa video yang dipadukan menjadi satu bagian akan memudahkan mahasiswa memperoleh pemahaman yang holistik tentang materi Patiseri baik secara kognitif, afektif dan *psychomotor*. Harapannya pengembangan model pembelajaran berbasis multi media patiseri (MMP) ini akan meningkatkan rasa percaya diri, keinginan untuk terus belajar dan semakin profesional. Pengembangan Multi Media Patiseri (MMP) *yeast product* ini merupakan kelanjutan pengembangan MMP *Cake*.

### **Rumusan Masalah.**

Sehubungan dengan permasalahan pembelajaran patiseri seperti tersebut di atas maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan model pembelajaran Patiseri "*Yeast Product*" berbasis MMP?
2. Bagaimana respon mahasiswa Pendidikan Teknik Boga terhadap isi MMP "*Yeast Product*?"

### **Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian:

1. Menemukan rancangan model pembelajaran Patiseri berbasis MPP "*yeast Product*".

2. Mengetahui respon mahasiswa Pendidikan Teknik Boga terhadap isi MMP ”*Yeast Product*”.

### **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat bagi pengembangan kompetensi mahasiswa secara komprehensif. Dengan model pembelajaran Patiseri berbasis MMP “*Yeast Product*” ini akan memudahkan dosen dan mengkaji materi secara lebih bermakna. Selain itu penelitian ini memiliki nilai praktis, artinya bahwa MMP sebagai kelengkapan pembelajaran dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin memperdalam materi Patiseri terutama teknik dasar.

### **B. KAJIAN PUSTAKA**

Patiseri merupakan suatu pengetahuan dalam mengolah dan menyajikan makanan, khususnya kue. Patiseri digunakan untuk semua produk *pastry* yang berasa manis maupun asin serta semua jenis produk kue yang diselesaikan dengan teknik oven, dibentuk dan didekorasi sehingga memiliki cita rasa yang tinggi. Patiseri Kontinental meliputi: Eropa, Inggris, Amerika, Australia.

Patiseri merupakan ilmu dan seni dalam mengolah dan menyajikan berbagai kue baik modern ataupun tradisional. Sebagai calon ahli Patiseri mahasiswa perlu menguasai pengetahuan (Siti Hamidah. 1999:13): a) peralatan baik besar dan kecil; b) bahan meliputi: macam fungsi, karakteristik bahan terhadap bahan lain, komposisi dan proporsi bahan setiap produk; c) reaksi pembakaran terhadap produk terutama perubahan-perubahan yang terjadi selama pembakaran dan antisipasi pembakaran terhadap hasil; produk: dari pemahaman resep, ukuran, keseimbangan resep, bahan dan perlakuan bahan, teknik pembuatan adonan, teknik make-up, prosedur pembakaran, pemotongan dan kemasan; dan sikap bekerja yang menjamin mutu dengan menerapkan prinsip sanitasi dan hygiene. Bahan sangat menentukan karakteristik produk, peralatan penting untuk mendukung make-up dan hasil akhir, reaksi pembakaran penting untuk memahami perubahan-perubahan adonan selama pembakaran agar dapat memberikan perlakuan yang sesuai terutama suhu di awal, tengah dan akhir.

Klasifikasi dan materi produk Patiseri kontinental meliputi:

Tabel 1  
Klasifikasi Produk Patiseri

No	Klasifikasi produk	Contoh produk
1	Produk yang menggunakan pengembangan yeast baik manis, asin, atau berlapis	Roti tawar, roti perancis, roti manis dengan isi dan tanpa isi, brioche, roti soft roll dan hard roll, pizz, doughnut, Danish pastry dan croissant
2	Produk yang menggunakan pengembangan baking powder (Quick bread)	Scone, biskuit, pancake, teabread, muffin
3	Produk cake baik low fat dan high fat	Sponge cake, chiffon cake, angel food, white cake, pound cake, cake dengan variasi isi
4	Produk cookies dengan variasi tehnik make up	Kue kenari, ice box, yanhagel, kue jahe, sempirt, katetog, putri salju, kue keju dll, termasuk didalamnya aneka brownies
5	Produk pastry: pie, puff pastry, strudel dan choux paste	Pie mini, pie besar dan variasi bentuk danisi, puff pastry dengan variasi bentuk danisi, dan sus ragu, sus isi manis, sus potong dan aneka bentuk isi.
6	Aneka puding baik panas dan dingin	Disajikan dengan bentuk dan variasi bahan, isi serta topping

Sumber: Silabus Patiseri 2009

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan dengan MMP adalah materi patiseri *Yeast product*, dengan pertimbangan pembuatan produk membutuhkan waktu yang relatif lama dan ketelitian.

### 1. Pembelajaran Praktik.

Mata kuliah Patiseri merupakan mata kuliah Praktik, dengan perbandingan tatap muka 10 Praktik dan 5 teori. Jumlah jam tatap muka Praktik yang lebih besar ini memungkinkan penguasaan materi Praktik secara lebih baik dan tuntas. Pembelajaran Praktik adalah menumbuhkan habit kerja, mengerjakan tugas Praktik secara otomatis. Aktivitas berfikir yang menyertai atau selama Praktik semakin sedikit, sehingga, kegiatan-kegiatan yang menunjukkan performa kerja semakin menjadi bagian dari perilakunya.

Menurut Leighbody & Kidd (1966:6) beberapa hal yang dapat dilakukan dosen untuk menumbuhkan kebiasaan kerja adalah:

- a. *The firs imporession which the learner receives is a very lasting impression.* Dalam hal ini dosen diawal dapat mendemonstrasikan skills yang diperlukan secara akurat untuk mengurangi kesalahan kerja. Demonstrasi ini dapat dilakukan secara langsung

ataupun melalui media pembelajaran. Pilihan tersebut sangat ditentukan oleh kemudahan, efisiensi ataupun oleh kebutuhan belajar mahasiswa.

- b. *The sooner the pupil can attempt to practice the skill after he has seen it demonstrated.* Semakin cepat mahasiswa mendapat balikan ataupun koreksi maka semakin cepat membentuk kebiasaan kerja. Dengan adanya MMP maka balikan dapat dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri.
- c. *It is important that the skills be practiced as correctly as possible the first time it is attempted by the learner.* Praktik pertama menentukan penguasaan Praktik berikut, mahasiswa semakin dapat bekerja secara cepat dan efisien.
- d. *The more often the practice of a skill is repeated by the learner, the sooner it will a fixed habit.* Perilaku Praktik yang salah maka kebiasaan kerja tidak akan terbentuk.
- e. *Practice with the intent of improving is essential for develop in skills proficiency.* Teknik dasar yang benar dan dilakukan secara intent akan membentuk kerja.
- f. *It is not possible to learn many skills at one time.* Pembagian materi ajar dalam skope yang tepat dan dirancang secara bertahap akan membantu penguasaan secara keseluruhan.
- g. *A skill that is learner will tends to be retained well.* Mengulang secara berkelanjutan bertahap ke skills yang berikut sangat membantu kebiasaan kerja.
- h. *For most skill learning, a number of short practice periode are more effective than time.*

Pernyataan diatas semakin memperkuat bahwa pembelajaran di awal yang jelas dan terinci akan menentukan keberhasilan praktik dan membentuk kebiasaan kerja. Penanaman konsep-konsep dasar, teknik-teknik dasar melalui pemaparan yang jelas dan mudah diikuti menjadi kunci keberhasilan praktik. Pembelajaran akan dapat dengan mudah diterima kalau penyajian materi menarik dan menggunakan media.

## **2. Media Pembelajaran Berbasis Multi Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut *Association of and Communication Technology* (AECT) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Arief S. Sadiman dkk, 1986:6). Lebih lanjut Gagne (1970)

menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dari beberapa definisi tersebut di atas bahwa media tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih audio, d) diskusi (membahas materi program audio), e) menindaklanjuti program. (Azhar Arsyad, 1997:94).

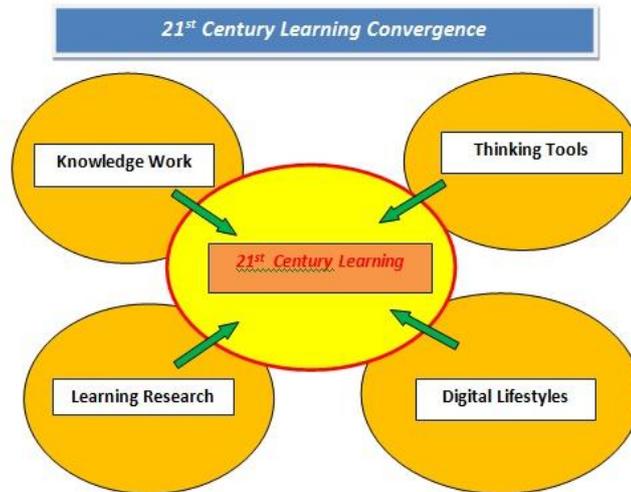
Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Gabungan slide (hlm bingkai) dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. Sistem multimedia ini serbaguna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajarn kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri. Faktor-faktor yang harus diperhatikan untuk keefektifan pembelajaran melalui multimedia menurut Azhar Arsyad, (1997:94) adalah sebagai berikut:

- a. Sajikan konsep dan gagasan-gagasan satu persatu
- b. Gunakan bidang penayangan di layar untuk tujuan tertentu
- c. Susunlah unsur-unsur gambar itu dan aturlah hubungan antara unsur-unsur tersebut
- d. Pilih slide yang berkualitas baik
- e. Pilihlah musik yang dapat menyentuh perasaan
- f. Gunakan efek suara asli untuk memberikan bayangan realisme dalam penyajian.
- g. Jangan terlalu banyak narasi.

### **3. Kebermaknaan Model Pembelajaran Patiseri Berbasis Multi Media di Era Abad 21.**

Model pembelajarn patiseri berbasis MMP dikembangkan tetap mengacu pada perkembangan pasar. Hal ini dimaksudkan bahwa pembelajaran tidak lepas dari konteks. Mahasiswa didorong untuk terbiasa dengan pengamatan, observasi, survey pasar atau pembelajaran berbasis *learning research* yang menjadi ciri pembelajarn di abad 21.

Pengembangan model pembelajaran berbasis MMP secara lebih jelas terlihat pada gambar berikut (Cairnduff Greg, 2012:3):



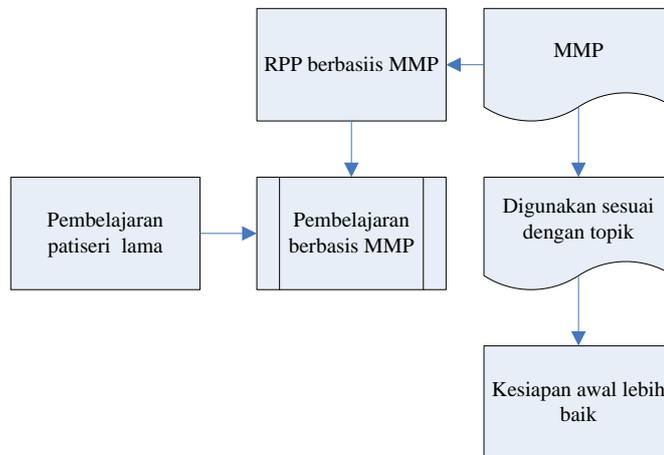
Gambar 1. Pertautan komponen pembelajaran di era abad 21.

#### 4. Kerangka Berfikir Pengembangan Model Pembelajaran berbasis MMP

Model pembelajaran berbasis MMP memungkinkan di awal pembelajaran menjadi jelas dan terinci. Penanaman konsep-konsep dasar, teknik-teknik dasar dipaparkan jelas dan mudah diikuti. Ini adalah awal keberhasilan praktik. Manakala mahasiswa dapat membangun pengetahuan dan sejumlah skill yang mendukung praktik maka akan membentuk kebiasaan kerja yang profesional.

Model pembelajaran berbasis MMP dikembangkan berdasarkan kajian silabi dan bahan pendukung lain seperti buku teks, tenaga ahli, serta dosen pengampu. Kajian ini akan menentukan seberapa luas dan seberapa dalam materi yang akan dikembangkan dalam model berbasis MMP. Secara khusus kajian ini juga menjadi dasar penentuan urgensi materi yang dikembangkan MMP atau menjadi dasar pemilihan topik ataupun skope materi

Secara khusus pengembangan MMP berupa perpaduan antara media satu dimensi berupa power point dan gambar, serta dua dimensi berupa video yang dipadukan menjadi satu bagian. MMP diharapkan akan memudahkan mahasiswa memperoleh pemahaman yang holistik tentang materi patiseri baik secara kognitif, afektif dan psychomotor. Secara lebih rinci tergambar sebagai berikut:



Gambar 2.  
Mekanisme pengembangan model pembelajaran berbasis MMP

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana (PTBB) Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian diterapkan pada matakuliah Patiseri dan berlangsung mulai bulan September-Desember 2013

#### Model Pengembangan

Penelitian MMP menggunakan pendekatan *Research and Development* disingkat dengan R & D. Pendapat dari Plomp (2008:21-24) riset pengembangan adalah berorientasi pada problem, menggunakan pendekatan interdisipliner, digunakan untuk bidang-bidang kurikulum, instrumentasi (ICT, multimedia), serta belajar dan mengajar.

Sehubungan dengan hal tersebut maka langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- a. *Preliminary investigation*. Ini merupakan langkah awal pengembangan model:
  - 1) mengkaji pembelajaran di sekolah yang baik sebagai *good practices* di STP Bandung, khususnya pelaksanaan pembelajaran Patiseri.
  - 2) mengkaji perkembangan patiseri melalui survey di lapangan dan serta mengkaji melalui sumber bacaan terbaru.

- 3) diskusi dengan *key person* yaitu 2 orang ahli mengajar bidang Patiseri serta 1 praktisi yang bergerak sebagai pengusaha bakery. Kegiatan ini dilaksanakan melalui FGD yang ditujukan menghimpun data yang cepat dengan menggali berbagai informasi dari peserta. Agar FGD dapat berjalan dengan baik maka suasana FGD dikondisikan santai, terarah, memungkinkan peserta dapat mengeluarkan pikiran ataupun pendapat lancar.
- 4) kajian silabi dari berbagai sumber lembaga.

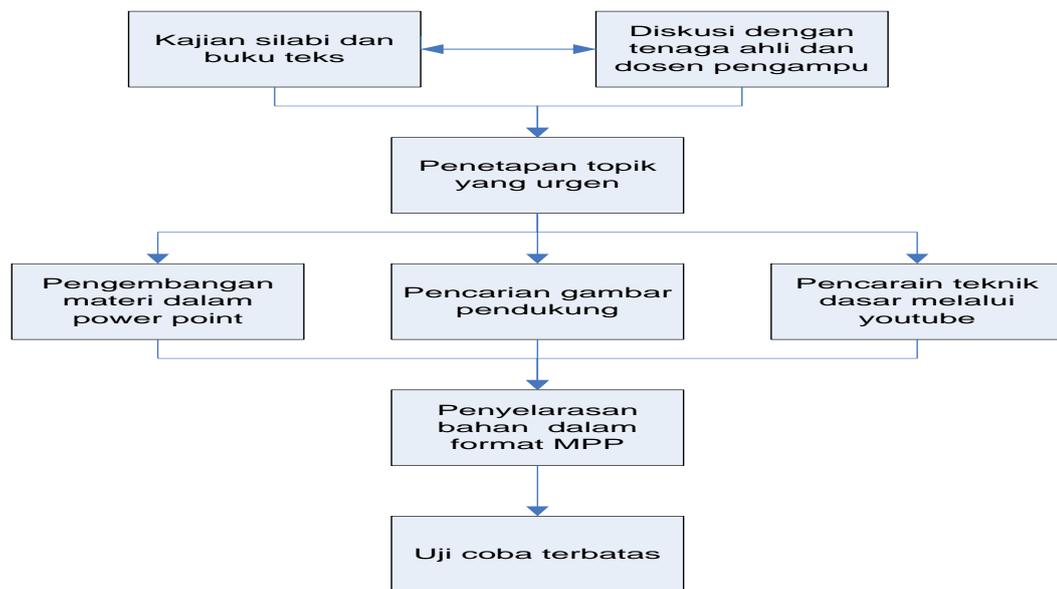
b. *Design* atau rancangan model.

Merancang model awal di dasari hasil kajian tahap I dan rancangan bahan pendukung berupa MMP. Model pembelajaran menggambarkan pertautan komponen model, mekanisme pembelajaran, serta rancangan perangkat pembelajaran. Khusus untuk MMP adalah rancangan materi untuk power point dan materi yang harus dilacak melalui youtube.

MMP inilah yang membedakan antara pembelajaran patiseri lama dan yang baru atau hasil pengembangan. Untuk itu agar memberi makna maka MMP dikembangkan dengan prosedur:

- 1) kajian silabi dan buku teks disandingkan dengan hasil FGD
- 2) penetapan topik yang disepakati: topik *Yeast product*.
- 3) pengembangan materi: konsep *Yeast product*, bahan, alat dan teknik olah dalam format *power pint*
- 4) menemukan teknik dasar yang ada di *youtube*
- 5) penggabungan dan penyelarasan
- 6) uji coba.

- Secara gambar tersaji pengembangan MMP sebagai berikut ini:



Gambar 3. Mekanisme pengembangan MMP

c. *Realization.*

Mewujudkan rancangan model pembelajaran berbasis MMP, khususnya pembuatan perangkat model mulai dari pemaparan konsep dan teknik dalam format power point, diikuti dengan penyajian gambar sebagai penjelasan. Browsing prosedur kerja melalui youtube serta menggabungkan dalam format yang menyatu.

d. *Test* atau uji coba.

Melakukan uji coba pengembangan model pembelajaran berbasis MMP dalam kelas terbatas untuk mengukur respon dan motivasi serta rasa percaya diri mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran.

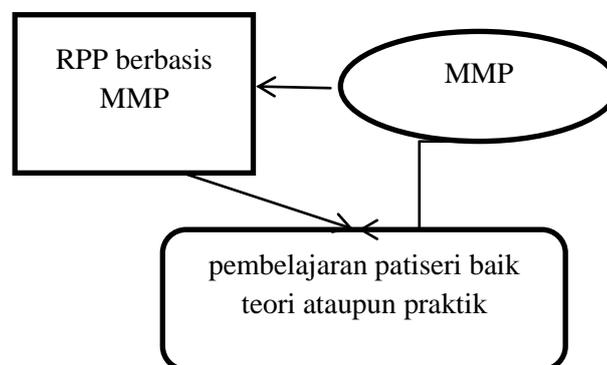
e. *Implementation* atau penerapan model.

Merupakan tindak lanjut penelitian ini setelah ada revisi ataupun pembenahan komponen berbasis MMP.

### 3. Gambaran Model Awal

Model pembelajaran patiseri berbasis MMP merupakan model yang menggambarkan pertautan antara komponenen RPP, MMP dan pembelajaran baik

teori dan praktik. RPP berbasis MMP merupakan rancangan model yang mempertautkan antara MMP dan RPP yang telah ada. MMP merupakan kelengkapan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan pembelajaran, karenanya harus dilekatkan didalam RPP dan terintegrasi saat pembelajaran. ketiga komponen tersebut digunakan secara bersama-sama untuk membentuk kebiasaan kerja mahasiswa yang baik dan benar. Secara jelas tersaji pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4  
Model hipotetik pembelajaran patiseri berbasis MMP

#### **4. Subyek Coba.**

Sebagai subyek coba adalah mahasiswa peserta mata kuliah Patiseri program Pendidikan Teknik Boga S1 Reguler yang berjumlah 35 mahasiswa.

#### **5. Metode dan Instrumen Pengumpul Data.**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur rancangan model dan perangkat pembelajaran MMP penyerta model. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mendeskripsikan aktivitas pengembangan model MMP setiap langkah serta peristiwa atau kejadian selama pembelajaran.

Data diskriptif berupa angka yang menjelaskan kategori. Data deskriptif ini menjelaskan respon model berbasis MMP terutama perangkat pembelajarannya dari sisi keruntutan, kemudahan, kejelasan dan kebermaknaan.

Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan angket respon yang mengukur isi MMP berdasarkan komponen yang ditetapkan.

#### 6. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara diskriptif kualitatif untuk menganalisis perangkat MMP dalam mekanisme pembelajaran. Sementara data kuantitatif mendeskripsikan respon berdasarkan ketentuan yang ditetapkan.

### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Hasil Pengkajian Pembelajaran Patiseri**

Hasil kajian pembelajaran Patiseri di STP menemukan bahwa pembelajaran patiseri terutama untuk *Yeast product* diajarkan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Diawali dengan teori *Yeast product* termasuk bahan, prosedur kerja/SOP dan berbagai teknik olahannya.
- b. Praktik setiap tehnik dan hasilnya didiskusikan
- c. Praktik dituntun dengan modul dan job sheet
- d. Pada tahap berikut praktik diulang dan dilakukan pendalaman.
- e. Terjadi proses pembiasaan kerja melalui pengulangan dan pendalaman.

#### **2. Hasil FGD Dengan Praktisi Dan Tenaga Ahli.**

FGD dilakukan bersama-sama antara peneliti, praktisi dalam hal ini lulusan yang memiliki usaha *bakery* serta tenaga ahli pembelajaran praktik. Hasil FGD ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pembelajaran praktik adalah bentuk pembiasaan kerja
- b. Pembelajaran patiseri diawali dengan pemahaman yang benar tentang konsep produk, bahan, alat, teknik dan SOP.
- c. Pemahaman tersebut perlu didukung oleh media pembelajaran yang memadai.
- d. Pembelajaran Patiseri dengan menggunakan Media yang tepat akan memudahkan saat praktik.
- e. Pengembangan pembelajaran patiseri dengan MMP mengandung keuntungan, karena mahasiswa akan mendapatkan pemahaman yang memadai sebelum melakukan praktik.

- f. Dengan model pembelajaran patiseri didukung MMP maka kesulitan praktik akan teratasi.
- g. Agar pengembangan pembelajaran Patiseri berbasis MMP berhasil, maka MMP dikembangkan *berdasarkan salah satu klasifikasi produk. Dalam hal ini adalah Yeast product. Yeast product* sebagai salah satu materi Patiseri II membutuhkan pemahaman yang mendalam, tujuannya agar mahasiswa dapat mengembangkan *Yeast product* selaras dengan kebutuhan pasar.

### Hasil Pengembangan.

#### a. Rancangan Model Pembelajaran

Tabel 2. Tahapan pengembangan rancangan pembelajaran berbasis MMP

No	Tahap rancangan	Prosedur pelaksanaan
1	Penetapan target pembelajaran <i>Yeast product</i>	a. Dosen menetapkan kompetensi produksi <i>Yeast product</i> : dari segi kognitif, psikomotor, sikap kerja. b. Dosen menetapkan indikator kinerja setiap kompetensi c. Dosen menetapkan cakupan materi <i>Yeast product</i> d. Dosen mengurai materi yang harus disiapkan untuk MMP.
2	Penentuan strategi pembelajaran patiseri berbasis MMP	a. Mempelajari peran dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran <i>Yeast product</i> berbasis MMP. b. Dosen menentukan strategi pembelajaran baik teori praktik yang menggambarkan aktivitas dosen dan mahasiswa c. MMP diterapkan saat teori dan diterapkan secara bertahap sesuai dengan topik. d. Saat praktik MMP dapat digunakan untuk mereview ulang materi. e. Dosen merancang aktivitas pembelajaran praktik agar tumbuh pembiasaan kerja.
5	Penetapan dukungan sumber belajar	a. Dosen merancang uraian materi MMP b. Dosen membuat MMP
6	Evaluasi	a. Dosen merancang prosedur evaluasi baik proses dan produk.
7	Membuat RPP berbasis MMP	a. Guru merancang RPP berbasis MMP b. Guru menyiapkan bahan pendukung pembelajaran.

#### b. Pengembangan MMP.

MMP merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara *power point* dan *yo tube* dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Komponen pertama merupakan uraian konsep-konsep *Yeast product* yang tertata dalam *power point* meliputi: a) *Yeast product* berdasarkan klasifikasi, b) bahan utama dan pendukung c) alat pembuatan adonan dan pembentuk, d) metode pencampuran e) tahap produksi dan f) proses pembakaran.

2) komponen kedua merupakan prosedur kerja setiap tehnik tersaji dalam youtube. Ini meliputi metode pencampuran: a) *straight dough*. b) *sponge dough*. Tahapan produksi dan proses pembakaran. Penggabungan kedua komponen menggunakan dasar urutan kerja, urutan meteri dan berbasis kompetensi baik kognitif, *psychomotor* dan sikap kerja.

### 1. Implementasi Model Pembelajaran Patiseri Berbasis MMP.

Tabel 3. Tahapan implementasi pembelajaran berbasis MMP.

No	Tahap implementasi	Prosedur pelaksanaan
1	Menfasilitasi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa diberi kesempatan mempelajari bahan ajar yang sudah tersedia, diktat patiseri.</li> <li>b. Mahasiswa dikembangkan aspek kognitif melalui pembuatan peta konsep <i>Yeast product</i> serta produk.</li> <li>c. Pendalaman materi melalui MMP</li> <li>d. Lingkungan belajar praktik difasilitasi dengan job sheet. Dilakukan dalam kerja kelompok ataupun individu.</li> <li>e. Memberi suasana belajar untuk pencapaian kompetensi mahasiswa secara kognitif, psychomotor dan sikap kerja.</li> </ul>
2	Memberikan bimbingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan bimbingan kerja sesuai SOP.</li> <li>b. Diberi motivasi agar tetap taat prosedur dan profesional.</li> <li>c. Sewaktu-waktu mahasiswa dapat mengecek ulang pemahaman mereka melalui MMP.</li> <li>d. Muncul moral kerja yang berbasis mutu.</li> </ul>
3	Menerapkan evaluasi proses dan produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penerapan disiplin kerja dan pembiasaan kerja yang bertanggung jawab.</li> <li>b. Memberikan penguatan baik positif dan negative</li> <li>c. Evaluasi proses sebagai bentuk bimbingan</li> <li>d. Evaluasi produk berdasarkan standar.</li> </ul>

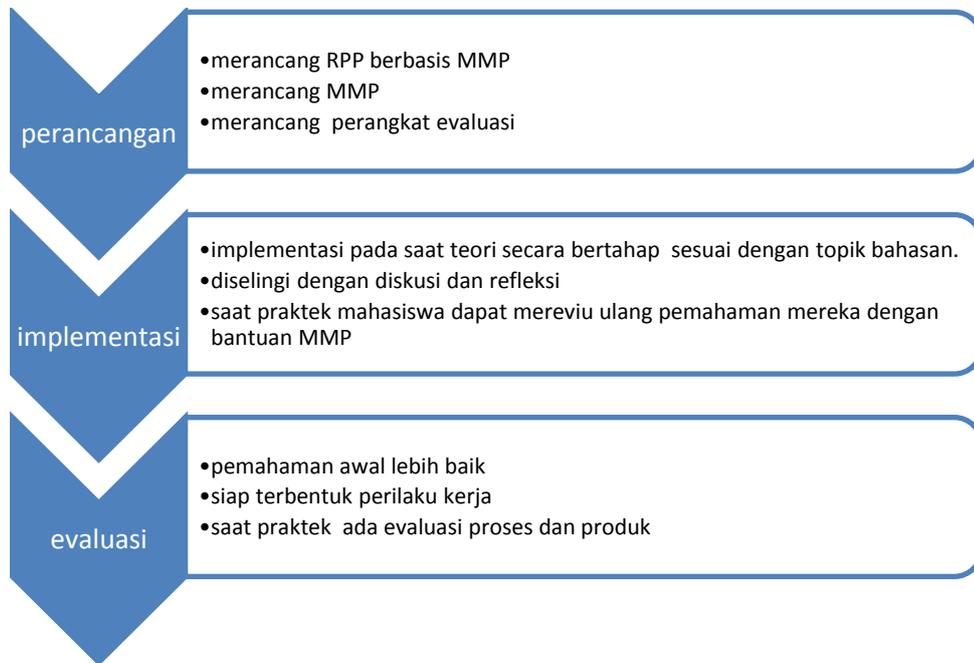
### 2. Evaluasi Pembelajaran.

Tabel 4. Tahapan evaluasi pembelajaran berbasis MMP

No	Tahap evaluasi	Prosedur pelaksanaan
1	Monitoring	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dosen melakukan pengamatan penguasaan mahasiswa terutama saat praktik</li> <li>b. Bimbingan kerja sesuai dengan standard</li> </ul>
2	Berkelanjutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dosen memanfaatkan hasil pengamatan untuk memperbaiki perilaku kerja.</li> <li>b. Bimbingan kerja secara berkelanjutan</li> </ul>
3	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hasil praktik menjadi refleksi mahasiswa</li> <li>b. Jika perlu mahasiswa mereview kembali MMP</li> </ul>

#### 4. Gambaran Model Pembelajaran Secara Utuh

Berdasarkan uraian diatas maka secara umum pelaksanaan pembelajaran patiseri dengan MMP tersaji pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Model pembelajaran Patiseri berbasis MMP

#### 1. Uji Coba perangkat pembelajaran (MMP).

Hasil uji coba MMP tersaji berikut ini:

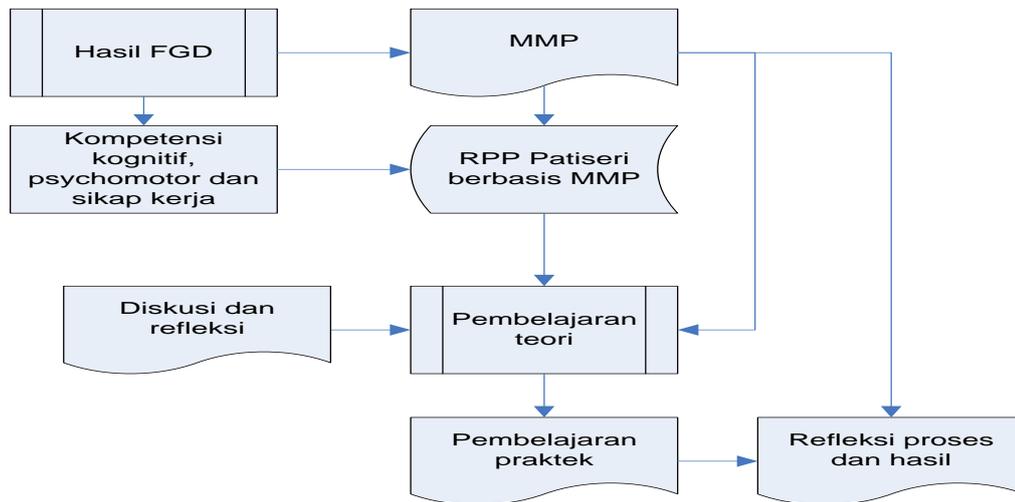
Tabel 5. Hasil Uji Coba Perangkat Pembelajaran Multi Media Patiseri atau MMP

No.	Aspek	Ya %	Tidak %
1.	Keruntutan	85,71%	14,29%
2.	Kejelasan	88,58%	11,42%
3.	Kebermaknaan	90%	10%
4.	Kemudahan	88,57%	11,43%
	<b>Rerata ( X )</b>	<b>88,21%</b>	<b>11,79%</b>

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada dasarnya Perangkat Pembelajaran Multi Media Patiseri atau MMP menurut persepsi responden (mahasiswa) dapat diterima hal ini tergambar dari 85 % mahasiswa menyatakan ya, baik dari aspek keruntutan penyajian, kejelasan, kebermaknaan dan kemudahan.

## 2. Uji Coba Rancangan Model Pembelajaran Patiseri Berbasis MMP pada Kelas Terbatas.

Secara garis besar mekanisme pembelajaran patiseri berbasis MMP tersaji pada Gambar 6 berikut:



Gambar 6  
Mekanisme pembelajaran patiseri berbasis MMP

Hasil uji model secara terbatas menunjukkan bahwa:

- Melalui refleksi: terjadi peningkatan pemahaman tentang konsep dasar *Yeast product*, alat, bahan, serta teknik dasar
- Muncul kemampuan membuat SOP.
- Pemahaman awal tentang praktik semakin baik.
- Sikap kerja terlihat lebih siap.

### Kajian Hasil Uji Coba.

Pembelajaran patiseri berbasis MMP membantu mahasiswa memperoleh pemahaman yang benar diawal, saat pembelajaran teori mahasiswa digerakkan kognitifnya untuk memahami konsep-konsep dasar terutama teknik dasar setiap kelompok produk *Yeast product*. Ketika diawal dosen dapat mendemonstrasikan skills yang diperlukan secara akurat, baik secara langsung atau melalui media akan mengurangi kesalahan kerja. MMP sangat merupakan wujud demonstrasi yang akurat terutama penyajian teknik dasar. Mahasiswa memperoleh gambaran secara jelas setiap tahapan sehingga menjadi pedoman kerja.

Selain itu model pembelajaran dengan MMP ini mudah dilaksanakan, dosen menjadi lebih efektif dalam pembimbingan baik saat teori dan praktik. Model ini juga meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa, karena secara mandiri mahasiswa dapat menggunakan dengan mengakses lewat internet, ataupun melalui perangkat lain seperti CD. Dengan kata lain pembelajaran patiseri dengan MMP sangat membantu kebutuhan belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi terbiasa mengembangkan sejumlah skills melalui beragam pengalaman sekaligus mengembangkan gaya belajar berbasis digital. Dimana salah satu khas gaya belajar era abad 21 adalah membiasakan belajar mandiri dan berbasis digital.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis MMP ini menjadi pilihan bagi dosen pengampu kuliah Patiseri, manakala dosen ingin membentuk kebiasaan kerja mahasiswa.

#### **E. Simpulan**

Hasil penelitian MMP menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) ini adalah menemukan produk dan menguji efektivitasnya dalam *setting* pembelajaran. Adapun hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

#### **1. Model pembelajaran patiseri berbasis MMP *Yeast Product*, dengan langkah/tahapan:**

##### **a. Pengamatan Pembelajaran Patiseri Di STP**

Cara ini ditempuh untuk meneguhkan kompetensi sebagai ahli. Hasil akhir dari pembiasaan ini penguasaan yang *excellent* dan bermakna bagi pengembangan karir.

##### **b. FGD dengan Praktisi dan Tenaga Ahli.**

#### **2. Hasil Pengembangan**

Pengembangan pembelajaran meliputi tiga komponen yaitu rancangan pembelajaran, implementasi dan evaluasi.

#### **3. Respon mahasiswa Pendidikan Teknik Boga terhadap perangkat pembelajaran MMP.**

Respon mahasiswa Pendidikan Teknik Boga terhadap Perangkat Pembelajaran Multi Media Patiseri atau MMP *Yeast Product* yaitu baik dan dapat menerima. Hal ini tergambar dari angket yang kita berikan pada mahasiswa setelah mereka melihat tayangan MMP *Yeast Product*, yaitu dari: (1) aspek keruntutan penyajian MMP 85,71% mahasiswa

menyatakan runtut, (2) aspek kejelasan 88,58 % mahasiswa menyatakan MMP memperjelas, (3) aspek kebermaknaan 90% mahasiswa menyatakan bermakna dan (4) kemudahan 88,57% mahasiswa menyatakan memudahkan, baik pada saat praktik maupun penggunaan/pengoperasian MMP tersebut.

#### **Saran.**

1. Multi Media Patiseri (MMP) *Yeast Product* , masih dalam tahap uji coba yaitu pada kelas terbatas S1 Reguler sebanyak 35 mahasiswa, sehingga implementasinya pada kelas lain masih perlu diuji cobakan apakah mempunyai implikasi yang sama.
2. Perangkat Pembelajaran Multi Media Patiseri *Yeast product* dari aspek keruntutan, kejelasan, kebermaknaan dan kemudahan masih perlu ditingkatkan , sehingga fungsi media yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa sebelum melakukan praktik dan mengatasi kesulitan selama praktik dapat tercapai.
3. Penelitian ini dapat memotivasi teman-teman terutama pada mata kuliah praktik untuk mempersiapkan media yang lebih komunikatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan pemahaman mahasiswa terhadap materi menjadi lebih baik/meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arie f S Sadiman, R, Raharjo, Anung Haryono, Raharjito. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (1997), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindio Persada.
- Cairnduff Greg, (2012), *Student Centered Learning diambil pada 31 Januari 2012 dari <http://sclthailand.org /2012/01/teaching-for-understanding-article-1/>*
- Jurusan PTBB. (2012). *Silabi, Diskripsi dan RPP Mata Kuliah Patiseri*.
- Leighbody.,B. G. and Kidd, M.D. (1966). *Method of teaching shop and technical subyects*. New york: Delmar Publisher.
- Plom, T. (1997). *Design methodology and development research in/on educational training*. Faculty of Education Science and Technology University of Twente Enschede, the Netherlands.
- Siti Hamidah, (2011), *Efektivitas Pembelajaran Soft Skill terintegrasi pada Siswa SMK Boga*. Penelitian. Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta.
- Sukamto. (2004). *Peningkatan kualitas pembelajaran*. Departemen Pendididkan Nasional. Ditjen Dikti. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

