



Pengembangan Media Pembelajaran Kuliner Etnis Sulawesi Selatan bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan

Dewi Andriani*, St. Hadijah

Program Studi Perhotelan, Politeknik Bosowa

*Corresponding Author. Email: dewi.andriani@politeknikbosowa.ac.id

Abstract: The purpose of this study was to test the feasibility of learning media of Indonesian Gastronomy and Culinary Studies and to describe the responses of media and material experts on learning media developed. This research method used research and development with a 4-D model including define, design, develop and disseminate. Data collection techniques used observation, interview and questionnaire involving media experts, material experts and hospitality study program students. The data analysis technique used qualitative and quantitative analysis which described the quality of the media and material based on the questionnaire assessment of the expert team. The results of the study showed that the media expert produced an average value of 4.31 with an average validation result of the material expert of 4.73 and an average value for the results of the feasibility test questionnaire of 4.06. These results indicated that the value of the validation test from media and material experts stated that it was feasible and there was no need for a temporary revision of the feasibility test conducted on students in the Indonesian Gastronomy and Culinary class, showing a significant increase in terms of understanding the learning. These results were obtained after carrying out the second test. It can be concluded that the use of more varied learning media such as videos can improve learning outcomes.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan media pembelajaran Gastronomi dan Kuliner Indonesia dan untuk mendeskripsikan tanggapan para ahli media dan ahli materi atas media pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model 4-D meliputi *define, design, develop* dan *disseminate*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket yang melibatkan ahli media, ahli materi dan mahasiswa program studi perhotelan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif untuk menjabarkan kualitas media dan materi berdasarkan penilaian angket tim ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ahli media menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,31 dengan rata-rata hasil validasi dari ahli Materi sebesar 4,73 dan nilai rata-rata untuk hasil angket uji kelayakan sebesar 4,06. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai uji validasi dari ahli media dan materi menyatakan layak dan tidak perlu dilakukan revisi sementara dari uji kelayakan yang dilakukan kepada mahasiswa dalam kelas Gastronomi dan Kuliner Indonesia, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari segi pemahaman belajar. Hasil ini didapatkan setelah melakukan tes kedua. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti video dapat meningkatkan hasil belajar.

Article History

Received: 21-11-2020

Revised: 28-01-2021

Published: 03-03-2021

Key Words:

Learning Media,
Makassar Ethnic, Bugis
Ethnic, Toraja Ethnic,
Mandar Ethnic.

Sejarah Artikel

Diterima: 21-11-2020

Direvisi: 28-01-2021

Diterbitkan: 03-03-2021

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Etnis
Makassar, Etnis Bugis,
Etnis Toraja, Etnis
Mandar.

How to Cite: Andriani, D., & Hadijah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kuliner Etnis Sulawesi Selatan bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1). 86-96. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3160>



<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3160>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memasuki era persaingan yang mengembangkan kemampuan teknologi. Konsep pendidikan yang diterapkan untuk menghadapi era globalisasi harus sejalan dengan nilai dan norma bangsa Indonesia. Persiapan peningkatan sumber daya manusia menjadi tenaga ahli, terampil dan tetap mengedepankan budaya dan kearifan lokal harus tetap dijaga. Pendidikan formal vokasi merupakan tempat beradaptasi untuk mengikuti perkembangan teknologi Dukungan terhadap kompetensi dimulai pada jenjang pendidikan vokasi yang diharapkan dapat diterapkan pada pelajaran dikelas teori, praktik hingga industri sebagai tempat magang untuk mengasah kompetensi (kognitif, psikomotorik dan afektif) di pendidikan vokasi. Pengenalan teknologi pada proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap kualitas lulusan saat menghadapi persaingan dunia kerja. Faktor sadar teknologi akan mendukung kualitas belajar salah satunya dengan ketersediaan media pembelajaran. (Budi & Ari, 2019).

Media merupakan sarana yang digunakan dalam penyampaian informasi/ pesan dengan berbagai cara kepada penerima pesan atau kepada tujuannya. Hubungan antara media dan pembelajaran sebagai komunikasi, pengantar pesan dan pencapaian tujuan. Proses pembelajaran akan terbantu dengan adanya media sebagai sarana informasi belajar. Belajar akan lebih menarik dan mudah dipahami dengan bantuan media pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi layak dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran mandiri yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas atau di rumah. Salah satu tujuannya mempermudah penyampaian pesan dan stimulus terhadap pemahaman peserta didik (Hidayatulloh, 2017). Saat ini banyak sekali jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan mudah dipahami.

Memahami karakteristik media sangat perlu untuk menyamakan dengan kemampuan peserta didik. Pendidik harus yakin bahwa dengan memahami karakteristik media akan memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya (Rohani, 2019). Video pembelajaran dengan sedikit arahan dari pendidik akan sangat membantu dan memudahkan peserta didik semacam tutorial yang menggunakan teknologi audio dan visual (Mandalika, Syahril 2020). Seperti pada penelitian ini mengidentifikasi karakteristik mahasiswa dan menerapkan pada media pembelajaran yang berupa visual audio seperti video pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai sarana dan fasilitas pendidikan yang mendukung peningkatan kompetensi melalui pembelajaran mandiri ataupun berkelompok. Dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dengan menarik, mudah dipahami dan terkini dapat dijadikan sumber belajar yang dapat dilakukan di mana saja. Media sebagai salah satu komponen sumber belajar dan bagian dari integral dari keseluruhan komponen pembelajaran yang akan turut menentukan keberhasilan pembelajaran (A. Irawan, 2017). Media pembelajaran yang khusus menyediakan konten yang mengangkat kearifan lokal masih sangat terbatas bahkan cenderung tidak ada. Buku yang menulis tentang kuliner ciri khas daerah pun terbatas jenisnya, apalagi media belajar yang kekinian.

Sulawesi Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia Timur yang sangat diperhitungkan dalam hal kuliner. Warisan budaya dan nenek moyang melahirkan 4 etnis yang terkenal di Sulawesi Selatan. Suku 4 etnis tersebut merupakan suku yang dijaga secara turun temurun yang terdiri Suku Makassar, Bugis, Mandar dan Toraja. Setiap suku memiliki kuliner yang khas yang turun temurun dihidangkan pada sajian sehari-hari, hari raya atau



pada saat pesta adat. Wisata kuliner saat ini menjadi salah satu daya tarik pariwisata yang terus dikembangkan.

Salah satu yang memiliki warisan kuliner tradisional yang beragam adalah suku Bugis. Walaupun kuliner tradisional tersebut masih dalam tahap pengenalan nusantara akan tetapi tidak kalah dengan kuliner nusantara yang telah populer di mancanegara. Cita rasa yang sedap serta cara pemasakannya yang relatif mudah dibuat membuat kuliner Bugis akan dapat diterima di masyarakat luas (Nabila, 2019). Jenis-jenis kuliner suku Bugis antara lain *sokko*, *pa'deme*, *tu'tuk utan*, *juku palumara*, *cucuru te'ne*, *toppa lada* dan masih banyak hidangan lezat lainnya. Sedangkan untuk suku Makassar tidak kalah variatif antara lain *coto makassar*, *pallubasa*, *pallu ce'la*, *gogos*, *jalankote*, *palubutung*, *palubasa* dan hidangan mengengah selera lainnya.

Gastronomi dan kuliner memiliki arti yang berbeda secara keilmuan. Pemahaman masyarakat terhadap kuliner hanya sebatas makanan yang dikonsumsi sehari-hari untuk mempertahankan hidup. F.G. Winarno (2017) pada buku *Gastronomi Molekular* mengatakan gastronomi terdiri dari kata *gastro* dan *nomi* yang berasal dari bahasa Yunani kuno. *Gastro* berasal dari kata *goster* yang berarti *stomach* atau perut. Sedangkan *nomi* berasal dari kata *nomos* yang artinya *the laws that govern* atau hukum yang mengatur. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gastronomi adalah seni atau hukum yang mengatur urusan perut. Gastronomi merupakan bidang ilmu yang mempelajari asal usul atau sejarah dan budaya dari suatu hidangan.

Kuliner atau kulinologi adalah proses memasak (kuliner) yang memadukan seni kuliner, keilmuan dan teknologi yang dipadukan dengan metode memasak yang sesuai dengan jenis hidangannya. Perkembangan kuliner Indonesia yang mempertahankan tradisi budaya nenek moyang dan dikembangkan sebagai hidangan kebangsaan dengan menyajikan kearifan lokal pada berbagai hidangan khas daerah. Dengan adanya ilmu kuliner dan gastronomi, budaya dan ciri khas kuliner Indonesia akan tetap dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Kuliner bukan saja menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi sudah menjadi gaya hidup, seni, hobi dan identitas asal. Proses ini dapat terus dikembangkan untuk mendukung gerakan cinta kuliner Nusantara. Berbeda dengan kuliner lokal ciri khas Sulawesi Selatan. Permasalahan saat ini terbatasnya informasi mengenai jenis-jenis kuliner 4 etnis Sulawesi Selatan sehingga makin terlupakan oleh kalangan millennial. Semakin sulitnya mencari kuliner 4 etnis, semakin tidak dikenal oleh generasi millennial saat ini yang hanya familiar dengan kuliner kekinian yang bergaya Eropa, Jepang, Korea dan sebagainya. Hal ini menjadi peluang untuk mengembangkan kuliner tradisional 4 etnis yang dikemas secara unik, menarik dan memberikan kesan positif terutama untuk mempelajari sejarah dari kuliner tersebut (Winarno, 2017).

Hal ini dinilai perlu dilakukan setelah pengamatan awal tingkat belajar mahasiswa di mata kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia cenderung yang kurang memahami ketika hanya disajikan cerita atau gambar saja. Hasil Studi awal sudah dilakukan dengan tes yang menunjukkan nilai mahasiswa yang hanya sedikit di atas KKM. Pemahaman materi rempah-rempah dan kuliner nusantara sangat kompleks sehingga diperlukan media yang tepat untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Hal ini menjadi dasar pertimbangan dilakukannya penelitian ini. Referensi yang sesuai dengan kurikulum cukup banyak namun berasal dari berbagai sumber memerlukan solusi untuk memadukan seluruh sumber dengan media yang menarik.



Dasar ini yang diangkat ke media pembelajaran atraktif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah-sekolah kejuruan dan perguruan tinggi vokasi demi melestarikan budaya kuliner khas Sulawesi Selatan. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang saat ini sangat terbatas membahas tentang Gastronomi dan Kuliner Indonesia khususnya kuliner etnis Sulawesi Selatan. Tujuan kedua untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa video melalui ahli materi, ahli media dan mahasiswa dengan pemanfaatan sumber daya rempah di Indonesia. Berdasarkan tujuan di atas, maka penelitian ini difokuskan untuk menemukan media pembelajaran yang tepat pada kuliner 4 etnis Sulawesi Selatan dengan mengambil materi yang merupakan bagian pembelajaran pada mata kuliah “Gastronomi dan Kuliner Indonesia” untuk mahasiswa vokasi Perhotelan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D merupakan penelitian yang diawali *research* lalu dilanjutkan *development*. Langkah *research* dilakukan guna memperoleh data mengenai kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan langkah *development* dilakukan guna memperoleh produk pembelajaran (Adelina, 2016). Pada penelitian R&D model yang cocok digunakan adalah model prosedural yang bersifat deskriptif dengan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model pengembangan media pembelajaran berupa video diusahakan optimal sebagai acuan dalam pengembangan produk media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*four-D*) yang di adopsi dari Thiagarajan, S. (1974). Model penelitian dan pengembangan 4-D yang terdiri dari *define*, *design*, *develop* dan *disseminate* tergambar melalui rancangan penelitian pada gambar 1 di atas. Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini berupa video pembelajaran yang memuat kuliner 4 etnis yang ada di Sulawesi Selatan. Suku empat etnis tersebut adalah suku Makassar, suku Bugis, suku Mandar dan suku Toraja. Media pembelajaran yang khusus menyediakan konten yang mengangkat kearifan lokal masih sangat terbatas bahkan cenderung tidak ada. Buku yang menulis tentang kuliner ciri khas daerah pun terbatas jenisnya, apalagi media belajar yang kekinian.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk video pembelajaran pada kuliner 4 etnis Sulawesi Selatan untuk mata kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia. Model yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model 4D dari Thiagarajan, yaitu; (1) *define* atau pendefinisian, (2) *design* atau perancangan, (3) *develop* atau pengembangan, dan (4) *disseminate* atau penyebarluasan. Tahapan yang telah diselesaikan pada penelitian ini mencapai 3D (*define*, *design* dan *develop*) yang dilakukan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Proses akhir model D terakhir adalah *disseminate* dilakukan dengan penyebaran kuesioner pada mahasiswa dalam kelas Gastronomi dan Kuliner Indonesia.

Pengumpulan data dapat menggunakan data primer (data langsung dari pemberi data) dan data sekunder (data tidak langsung artinya melalui perantara seperti orang lain atau dokumen), di mana data tersebut berkaitan erat dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain melalui observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), dokumentasi dan gabungan (Hardani dkk, 2020). Penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket atau kuesioner yang melibatkan ahli media (dosen atau staf dengan latar belakang teknik informatika), ahli materi (dosen dengan latar belakang tata



boga/ perhotelan) dan mahasiswa program studi perhotelan). Metode pengumpulan data harus dilakukan dengan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menjabarkan hasil observasi dan wawancara tim validasi dan dokumentasi secara deskriptif sehingga produk yang dihasilkan dapat diketahui manfaatnya. Pada analisis kuantitatif akan menjabarkan kualitas media dan materi berdasarkan penilaian angket tim ahli. Teknik ini akan diolah dengan menggunakan skala ordinal yang dikonversikan menjadi skala likert dengan bobot 5,4,3,2,1 pada setiap indikator.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Kuliner Empat Etnis Sulawesi Selatan bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan *Camtasia*, *Filmora*, *flash* PPT dan *Voice Recorder* menggunakan Model 4-D meliputi *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

1) Define

Pada tahapan ini dimulai dengan menentukan kebutuhan dan tujuan sebelum masuk pengembangan terhadap media pembelajaran. Analisis dilakukan diawal dengan melaksanakan observasi awal dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan selama 2 minggu pembelajaran teori dengan melihat dan mengamati proses belajar mengajar di kelas 1 dan kelas 2. Observasi dilakukan pada bulan April semester genap tahun akademik 2019-2020 pada mahasiswa Perhotelan Politeknik Bosowa. Kegiatan observasi ini dibarengi dengan wawancara yang dilakukan kepada dosen dan beberapa mahasiswa yang dianggap memiliki nilai akademik dibawah 65,00 pada semester ganjil. Proses belajar mengajar berdasarkan observasi awal dianggap kurang bervariasi dan cenderung monoton sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan aktif yaitu video pada mata kuliah gastronomi dan kuliner Indonesia. Astika dkk (2019) melakukan analisis 4 tahapan define terhadap kebutuhan penelitian dengan tujuan memenuhi kebutuhan siswa akan media pembelajaran matematika yang tidak monoton, dapat diakses dimana saja dan kapan saja. dengan kata lain dukungan akan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik menjadi nilai tambah untuk modal pembelajaran yang interaktif.

Analisis kebutuhan yang telah lengkap pada saat observasi awal dilanjutkan dengan mengumpulkan sumber referensi yang akan menunjang pengembangan media video pada materi 4 etnis Sulawesi Selatan. Sumber yang relevan antara lain: 1) Modul Gastronomi dan Kuliner Indonesia oleh Dewi Andriani, 2) Buku Rempah & Herba oleh Luchman Hakim, 3) Buku Sehat dengan Rempah dan Bumbu Dapur oleh made Astawan, 4) Buku 25 Resep Makanan Daerah Makassar & sekitarnya, 5) Suguhan Kuliner Tradisional suku Bugis Makassar oleh Nabila, 6) Buku Ragam Media Pembelajaran oleh Moh. Zaiful dkk.

Kelengkapan referensi yang telah dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran didukung dengan wawancara yang dilakukan kepada beberapa tim ahli. Tim ahli materi dan media terdiri dari dosen prodi Perhotelan dan dosen dari prodi Teknik. Prosedur ini dilakukan untuk menemukan gagasan atau ide dari tim ahli sehingga media yang akan dikembangkan sesuai dengan perencanaan.

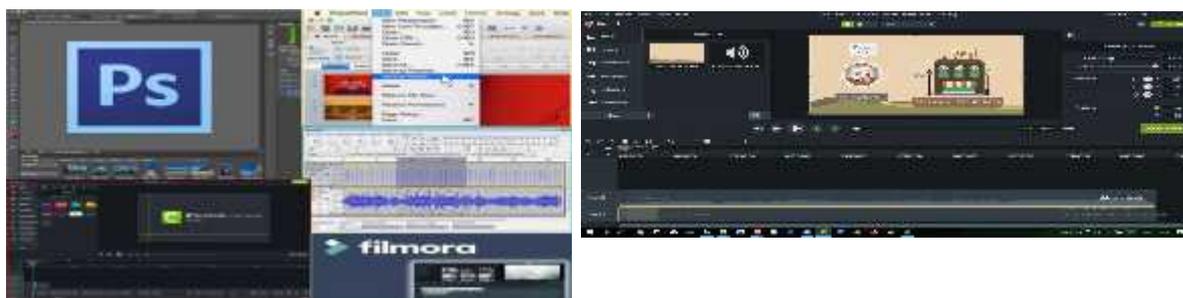
2) Design

Pada tahap desain dimulai membuat alur untuk media yang akan dibuat. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yaitu video pembelajaran 4 etnis Sulawesi Selatan. Pada gambar dibawah ini akan menjelaskan alur proses media yang akan dibuat.



Gambar 2. Pelaksanaan Desain dari Model 4D

Pada gambar tahap desain di atas, alur untuk video dibuat perencanaan menu untuk 4 etnis Sulawesi selatan yaitu menu suku Makassar, menu suku Bugis, menu suku Toraja dan menu suku Mandar. Setiap tahap desain menu akan dibuatkan storyboard dan layout yang dilengkapi dengan penyusunan materi dan latihan yang muncul pada video. Selanjutnya dibuatkan skenario berupa tabel yang lebih detail dan sistematis. Sebagaimana yang dijelaskan Ariaji dkk (2020) bahwa dalam membuat bahan ajar berupa video pembelajaran harus memperhatikan materi ataupun teori yang digunakan dapat dibarengi dengan metode sederhana dengan memanfaatkan sumber daya alam sekitarnya. Dengan pemanfaatan tersebut tujuan pembelajaran akan mudah tersampaikan dan capaian pembelajaran terlaksana. Tahap produksi media video dari *storyboard* dituangkan dalam pengambilan gambar atau *shooting* video untuk semua menu 4 etnis Sulawesi Selatan. Pengambilan gambar atau video yang telah utuh, akan dilanjutkan dengan proses *mixing* suara yang telah didapatkan dengan merekam suara secara terpisah sesuai dengan video yang telah dibuat. Proses pengambilan audio menggunakan *software* 1) *audio recording & editing*. Selanjutnya akan digabung dengan menggunakan *software* 2) Camtasia studio untuk membuat video secara utuh dengan menambahkan animasi dan effect. *Software* lain yang digunakan untuk *editing* video dengan 3) Filmora untuk beberapa bagian pada video. Penambahan animasi didapatkan pada 4) Powerpoint video yang akan menambah efek menarik.



Gambar 3. Desain Video Pembelajaran dengan Filmora dan Camtasia

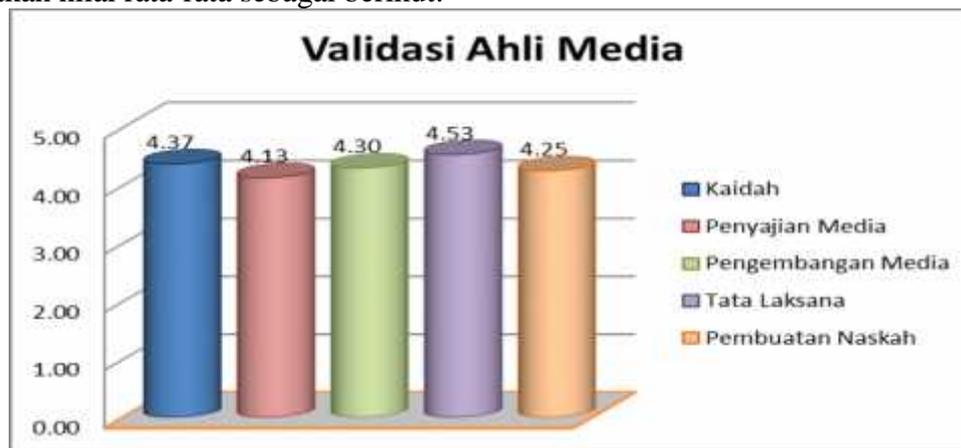
3) *Develop*

Kegiatan *develop* atau pengembangan dilakukan setelah proses *design* selesai. Pada tahap desain terdapat tahap yang menghasilkan storyboard kemudian divalidasi oleh tim ahli. Tim ahli terdiri dari 2 bagian yaitu tim ahli validasi media dan tim ahli validasi materi. Proses validasi media terdiri dari aspek kaidah, penyajian media, pengembangan media, tata laksana dan pembuatan naskah. Setiap aspek bahasan dianalisis dengan

memberikan tanggapan berupa *checklist* dengan urutan penilaian yaitu: (1) sangat tidak setuju; (2) tidak setuju; (3) ragu-ragu; (4) setuju; (5) sangat setuju.

Validasi Angket dari Ahli Media

Angket pengujian untuk Ahli Media dibagi menjadi lima aspek yang secara keseluruhan memiliki 22 butir soal untuk penilaian validasi. Berdasarkan hasil uji dari Ahli Media mengenai Video Pembelajaran untuk Mata Kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia, didapatkan nilai rata-rata sebagai berikut:



Gambar 4. Validasi Angket dari Ahli Media

Aspek yang mencakup Kaidah dari video pembelajaran mendapatkan nilai jumlah sebesar 153 dengan rata-rata sejumlah 4,37. Sedangkan untuk aspek yang mencakup Penyajian Media mendapatkan jumlah nilai sebesar 62 dengan nilai rata-rata sejumlah 4,13. Pada aspek Pengembangan Media, didapatkan jumlah nilai sebesar 86 dengan nilai rata-rata sejumlah 4,30. Aspek yang mencakup Tata Laksana mendapatkan jumlah nilai sebesar 68 dengan nilai rata-rata sebesar 4,53 sementara yang terakhir yaitu aspek yang menilai Pembuatan Naskah mendapatkan jumlah nilai 85 dengan nilai rata-rata sejumlah 4,25.

Validasi Angket dari Ahli Materi

Angket pengujian untuk Ahli Materi dibagi menjadi empat aspek yang secara keseluruhan memiliki 8 butir pernyataan untuk penilaian validasi. Berdasarkan hasil uji dari Ahli Materi mengenai Video Pembelajaran untuk Mata Kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia, didapatkan nilai rata-rata sebagai berikut:



Gambar 5. Validasi Angket dari Ahli Materi

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa aspek yang mencakup Kualitas isi menurut para Ahli Materi mendapatkan rata-rata nilai 4,70 dari jumlah total 47. Sementara untuk aspek Organisasi mendapatkan jumlah nilai sebesar 48 dengan rata-rata sebesar 4,80. Untuk aspek yang mencakup Kosakata, didapatkan nilai total sebesar 47 dan rata-rata sejumlah 4,70 dan aspek Bahasa mendapat total yang sama dengan aspek Kualitas isi dan Kosakata yaitu jumlah nilai sebesar 47 dan rata-rata 4.70.

Secara keseluruhan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Ahli Media dan Ahli Materi memberikan respon positif terhadap media belajar dengan video ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi dari Ahli Media dan Ahli Materi di atas, juga hasil dari wawancara tidak terstruktur yang dilakukan pada keduanya, hasil setiap aspek menunjukkan bahwa Video yang dibuat berdasarkan bahan materi yang telah dikembangkan berada pada katagori baik dan dapat diterima. Rata-rata hasil menunjukkan angka di atas 4 yang dalam hal ini termasuk dalam katagori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat layak dan bisa digunakan sebagai referensi pembelajaran dan media untuk mata kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia.

Dengan melihat hasil uji Ahli Media dan Ahli Materi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan efektif karena memiliki beberapa keunggulan seperti (1) tampilan video yang menarik dilengkapi dengan musik sehingga membuat mahasiswa lebih termotivasi, (2) mahasiswa dapat dengan mudah mengulang kembali bagian yang dianggapnya belum jelas sehingga mereka dapat belajar secara mandiri, dan (3) video ini mudah digunakan (*user-friendly*) (Wirasasmita & Putra, 2017).

4) *Disseminate*

Tahap *disseminate* atau penyebaran dilaksanakan dengan melakukan uji kelayakan pada mahasiswa semester 1 dengan menggunakan angket standar kelayakan yang dinilai dari tiga aspek yaitu dari segi Materi, Media dan Manfaat pada individu dengan total jumlah kuesioner adalah 15 butir pernyataan. Dari hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa semester 1 pada mata kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia diperoleh data yang digambarkan pada grafik berikut:



Gambar 6. Hasil Angket Penilaian Mahasiswa

Pada gambar 6 di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata untuk hasil angket penilaian mahasiswa pada aspek Materi adalah sebesar 4,07 dengan total jumlah nilai 244. Untuk aspek Media diperoleh angka hasil angket sebesar 482 dengan nilai rata-rata sebesar 4,02 dan aspek terakhir yaitu pada aspek Manfaat didapatkan nilai total sebesar 493 dengan nilai rata-rata 4,11.



Hasil penilaian dari Mahasiswa di atas secara keseluruhan menunjukkan hasil di atas 4 yang masuk dalam katagori layak. Media pembelajaran berupa video yang dibuat dengan camtasia studio dengan bantuan *handout* merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh para mahasiswa sebagai media belajar baru yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep mahasiswa yang memanfaatkan media video. Hasil penelitian disimpulkan terdapat perbedaan secara signifikan pemahaman konsep siswa yang memanfaatkan media video berbantuan *handout* sebagai sumber belajar dengan siswa (Maidani, dkk, 2016).

Pemanfaatan *software* pembuatan media pembelajaran mampu memberikan efektivitas waktu belajar dan penyampaian materi dapat menjadi lebih menarik dan jelas. Camtasia dan Filmora adalah *software* yang diinstallkan dalam *computer/laptop* sehingga dapat merekam hasil presentasi menjadi video berbentuk film pendek. Bahan ajar yang dimasukkan ke dalam film pendek memiliki efek potensial terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami penjelasan dengan visual yang lebih baik. Terutama di era pembelajaran *online*. Media visual berupa video ini merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai tambahan perbantuan buku ajar. Hasil penelitian disimpulkan terdapat perbedaan secara signifikan terhadap pemahaman konsep belajar mahasiswa yang memanfaatkan media video berbantuan buku ajar sebagai sumber belajar mahasiswa tingkat pertama.

Dari hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Ahli Media dan Ahli Materi memberikan respon positif terhadap media belajar dengan video ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi dari Ahli Media di atas, juga hasil dari wawancara tidak terstruktur yang dilakukan pada Ahli Media, hasil setiap aspek menunjukkan bahwa Video yang dibuat berdasarkan bahan materi yang telah dikembangkan berada pada katagori baik dan dapat diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat layak dan bisa digunakan sebagai referensi pembelajaran dan media untuk mata kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia. Begitu pula dengan Validasi dari Ahli Materi mendapatkan rata-rata yang berada pada katagori baik dan dapat diterima. Hal ini sejalan dengan wawancara awal yang dilakukan pada Ahli Materi yaitu pentingnya kualitas isi dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami namun tetap terlihat menarik untuk memudahkan pemahaman para mahasiswa pada mata kuliah Gastronomi dan Kuliner Indonesia. Nilai rata-rata yang cukup tinggi juga menunjukkan bahwa video pembelajaran berisi materi yang dapat diterima oleh Ahli Materi.

Media yang dikembangkan termasuk dalam katagori sangat baik, menarik dan layak digunakan sebagai multimedia kultur jaringan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mandiri. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa ada berbagai cara yang dapat memudahkan mahasiswa dalam memproses informasi. Sebagian mudah memproses informasi visual, sebagian lain merasa senang atau lebih mudah bila ada suara dan lainnya memahami jika menggunakan informasi tertulis. Ketiganya dirangkumkan dalam media belajar berbentuk video pembelajaran. (Marwijah, Yosef, & Wasposito, 2014).

Hasil tes kedua setelah mahasiswa menggunakan video pembelajaran sebagai materi dalam belajar mereka menunjukkan peningkatan dalam proses belajar dalam hal ini disajikan dalam bentuk hasil ujian yang meningkat dari ujian sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih mudah menerima media visual dan suara untuk lebih memahami materi pembelajaran



Kesimpulan

Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa dari lima aspek yang dinilai oleh para Ahli Media menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,31 dengan rata-rata hasil validasi dari ahli Materi sebesar 4,73 dan nilai rata-rata untuk hasil angket uji kelayakan sebesar 4,06. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai uji validasi dari ahli media dan materi menyatakan layak dan tidak perlu dilakukan revisi sementara dari uji kelayakan yang dilakukan kepada mahasiswa dalam kelas Gastronomi dan Kuliner Indonesia, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari segi pemahaman belajar. Hasil ini didapatkan setelah melakukan test kedua dari tes pertama sebelum penelitian dilakukan yang menjadi dasar penelitian ini.

Saran

Berdasarkan simpulan mengenai hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini, maka disarankan bagi para dosen mata kuliah yang menggunakan produk media pembelajaran ini sebagai alternatif untuk meningkatkan variasi konten video yang lebih menarik lagi. Selain itu pembuatan media pembelajaran seperti ini dapat di fasilitasi oleh institusi bekerja sama dengan perusahaan kuliner atau dinas terkait agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih relevan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang sesuai dunia industri sehingga memotivasi hasil belajar mahasiswa khususnya tentang Gastronomi dan Kuliner Indonesia.

Daftar Pustaka

- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.
- Ariaji, R., Nasirsah, N., & Siregar, S. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Kimia Sma/Ma Menggunakan Camtasia Studio 8. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 5(1), 55-64.
- Budi, F., & Ari, Y. (2019). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 3 No. 2, 108-116.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300-309. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Muslimah, F., & Wika Rinawati, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon. *E-Journal Student PEND. TEKNIK BOGA-S1*, 6(2).
- Hardani, d. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hidayatulloh. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash pada Pokok Bahasan dan Deret. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar.
- Irawan, A. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Biologi Pembuatan Tempe dan Yoghurt. *Jinotep*, Vol. 3, No. 2.
- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2018). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia Oleh Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan IKIP



- Mataram. *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*.
- Luchman. (2015). *Rempah dan Herba*. Sleman: Diandra Pustaka Indonesia.
- Madalika, & Syahril. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia . *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, Vol. 20, No. 1*.
- Maidani, D. M., Khairil, & H., R. (2016). Penggunaan Media Camtasia Studio Berbantuan Handout untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Konsep Sistem Ekskresi di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Biotik 4(1)*, 75-80.
- Marwijah, Yosef, & Waspod. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Pemberian Nutrisi Melalui Naso Gastric Tube (NGT) Mata Kuliah Keterampilan Dasar Kebidanan di Diploma III Kebidanan. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang Vol. 2 No. 14*.
- Nabila. (2019). Suguhan Kuliner Tradisional Suku Bugis Makassar. *Skripsi*. Bandung: Manajemen Tata Boga, Sekola Tinggi Pariwisata Bandung.
- Norman, J. (2015). *Herbs & Spices*. London: Dorling Kindersley Limited.
- Nugraha, A. K. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup dengna Media Flash Card Matching Game pada peserta didik kelas VII F Semester 2 SMPN 1 Pejagoan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Konvergensi, Vol. VI*.
- Ramdani, A., Jufri, A., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 6(3)*, 433-440. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Makassar: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington, Indiana University.
- Winarno, F., & Winarno, S. (2017). *Gastronomi Molekuler*. Jakarta: Gramedia.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash . *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika Vol. 1 No. 2*, 35-43.