

Pengembangan Media Pembelajaran Video Pembuatan Lumpia Isian Tempe Pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Oriental

Development of Video Learning Media for Making Spring Rolls Stuffed Tempe in Oriental Food Processing Course.

Aisyah Putri Septhalia^{1*}, Slamet Widodo², Haerani³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
Aputriseptalia@gmail.com

ABSTRAK - Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengetahui: (1) proses pengembangan video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe pada mata kuliah pengolahan makanan oriental. (2) kelayakan video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe pada mata kuliah pengolahan makanan oriental. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah mahasiswa konsentrasi tata boga jurusan PKK FT UNM. Pengumpulan data melalui metode observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video pembuatan lumpia isian tempe tahapan: (1) menganalisis kondisi awal dan analisis media pembelajaran; (2) desain dan membuat media pembelajaran meliputi rancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi; (3) perkembangan melakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media; (4) implementasi produk melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar; (5) evaluasi dan finalisasi produk. Kualitas media pembelajaran dinyatakan sangat valid oleh validator ahli media dengan nilai 92,50% dan ahli materi dengan nilai 99,47%. Kelayakan video pembelajaran yang diperoleh melalui angket uji coba memperoleh nilai 88,32% uji coba kelompok kecil dan 93,62% pada tahap uji coba kelompok besar sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam mata kuliah pengolahan makanan oriental.

Kata kunci - Lumpia, Makanan Oriental, Media Pembelajaran, Video Pembuatan.

ABSTRACT - This research employs the Research and Development (R&D) method with the aim of investigating: (1) the process of developing a learning video for making spring rolls filled with tempeh in the oriental food processing course. (2) the feasibility of instructional videos for spring rolls stuffed tempe in the course of Oriental food processing. The development model utilized in this study is the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The research subjects are Culinary Concentration students of the PKK FT UNM. Data collection is conducted through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques involve quantitative descriptive statistical methods. The results of the development of instructional video media for spring rolls stuffed tempe include the following stages: (1) analyzing initial conditions and instructional media analysis; (2) designing and creating instructional media, including pre-production, production, and post-production phases; (3) development involves material expert validation and media expert validation; (4) implementation includes small group trials and large group trials; (5) evaluation and finalization of the product. The quality of instructional media is declared highly valid by media expert validators with a score of 92.50%, and material experts with a score of 99.47%. The feasibility of instructional videos obtained through trial questionnaires is 88.32% for small group trials and 93.62% for large group trials, indicating its suitability for use in the course of Oriental food processing.

Keywords – *Learning Media, Oriental Food, Spring Rolls, Video Production.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era kini maju sangat pesat. Seiring bertambah majunya ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi. Teknologi berkembang di berbagai bidang, tidak hanya bidang pendidikan. Pada dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi ini. Bukan hanya pendidik yang menguasai teknologi, tetapi peserta didik harus dapat mengikuti perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi pada pendidikan yaitu seperti e-modul dan video pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai bahan ajar kepada peserta didik. Para peserta didik lebih memilih pembelajaran dengan metode audio visual, karena kehadirannya yang menarik, mudah diakses dan tidak membosankan. Oleh karenanya, perkembangan pendidikan harus mampu mengimbangi kemajuan teknologi yang ada, agar jalannya pendidikan lebih baik.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk perantara pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada diri individu. Media pembelajaran juga berfungsi menyampaikan pesan dari sumber dengan terencana sehingga menghasilkan situasi belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya pengembangan media audio visual yang dirancang menjadi media pembelajaran video.

Salah satu materi yang diajarkan pada mata kuliah pengolahan makanan oriental yaitu Lumpia. (Brahmanto E., 2022) mengemukakan bahwa asal muasal lumpia bersejarah karena ada penetrasi budaya antara budaya tionghoa dengan budaya jawa. Asal lumpia sebagai berikut: penamaan lumpia atau lunpia berasal dari dialek Hokkian, "lun" atau "lum" berarti lunak dan "pia" artinya kue. Pada awalnya lumpia Semarang tidak digoreng, sehingga sesuai dengan makna lumpia, kue yang lunak. Modifikasi ini terjadi ketika kuliner Tiongkok dan Jawa berpadu. Citarasa lumpia yang manis bagian dari penyesuaian lidah masyarakat setempat. Makanan khas kota Semarang pertama kali melakukan perpaduan mengenai lumpia pada abad ke 19. Lumpia Semarang dikenal luas hingga seluruh Indonesia. Sajian ini terkenal dengan citarasa manis dan gurih yang disajikan dengan saus manis yang kental dengan acar dan loki. Dalam perkembangannya, penyajian lumpia ada dua pilihan, lumpia goreng dan lumpia basah.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan segala bentuk baik berupa materi atau kejadian yang

membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal/litis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien (Arifannisa, S.Pd.I., M.Pd., Yuliasih M, S.Pd.I., M.M., M.Pd., dkk., 2023). Menurut Arifannisa, media pembelajaran paling efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mempraktikkan pembuatan lumpia isian tempe dapat dikategorikan sebagai pengalaman langsung dan metode seperti ini merupakan metode yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran

(Yuanta, 2019) menjelaskan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video, antara seperti Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak dan video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Sedangkan kekurangan dalam penggunaan media video pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbul keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar, dan video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni A., A., Nugraheni M. & Rinawati W., 2017) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa dengan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan video pembelajaran juga dapat menggantikan metode pembelajaran konvensional yaitu demonstrasi pembelajaran oleh pendidik yang berpengaruh pada mata kuliah makanan oriental.

Mata kuliah makanan oriental 1 adalah mata kuliah yang mempelajari mengenai makanan yang berasal dari benua Asia. Negara-negara di benua Asia yang dibahas dalam mata kuliah makanan oriental yaitu Cina, Korea, Jepang, Malaysia, Thailand, India, Pakistan, Sri Lanka, Arab dan Mesir. Belajar makanan oriental dapat bermanfaat bagi peserta didik yang mempelajarinya, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk mengenal berbagai hidangan dari negara-negara di kawasan Asia secara teori maupun praktek (Ristyorini E., Setiawati, T. & Karpin, 2020).

Salah satu bahasan dalam makanan oriental yang dipelajari yaitu mengenai lumpia (makanan yang dikukus ataupun digoreng). Hidangan lumpia terdiri dari beberapa macam, salah satunya yaitu terdiri dari daging ayam, daging sapi, dan udang. Hidangan lumpia ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup mudah tetapi banyak mahasiswa yang masih mengikuti standar resep. Menurut beberapa mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang sudah mempelajari makanan Asia, setelah diwawancara tentang hidangan lumpia dengan perpaduan isi tempe yaitu lumpia isian tempe tidak

dipraktikkan, banyak mahasiswa kurang paham mengenai hidangan tersebut karena lumpia pertama kali diinovasikan dengan tempe.

(Utami S, 2018) mengemukakan bahwa makanan merupakan kebutuhan masyarakat yang harus terpenuhi. Makanan atau kuliner melambangkan kehidupan sosial dan identitas budaya bagi berbagai kelompok masyarakat.

Tempe merupakan makanan yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Makanan ini kaya akan nilai gizi terutama protein, selain harganya lebih murah dibandingkan dengan sumber protein yang berasal dari hewani rasanya pun sangat digemari, selain sebagai lauk pauk untuk makan, sekarang tempe juga dikembangkan menjadi makanan ringan (Alvina A., & Hamdani D., 2019).

2. METODE PENELITIAN

Pengembangan video pembelajaran Lumpia isian Tempe untuk mata kuliah Pengolahan Makanan Oriental menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan memiliki tujuan untuk menggambarkan, membuktikan, mengembangkan, menemukan, dan untuk menciptakan (Sugiyono, 2020) Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE, model ADDIE dipilih karena dapat menjadikan media pembelajaran yang praktis sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengikuti

kegiatan belajar mengajar. Tahapan pengembangan model ADDIE meliputi: (1) tahap *analysis* dilakukan analisis kondisi awal, analisis materi dan analisis pengembangan media pembelajaran. (2) Tahapan *design* melakukan perancangan dan membuat video pembelajaran, tahap ini terdapat tiga tahap yakni tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. (3) Tahap *development* merupakan pengembangan video pembelajaran melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. (4) Tahap *implementation* yaitu pembuatan video lumpia isian tempe terhadap mahasiswa konsentrasi Tata Boga Jurusan PKK FT UNM melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. (5) tahapan *evaluation* yaitu evaluasi dan finalisasi produk video pembuatan lumpia isian tempe pada mata kuliah pengolahan makanan oriental di Jurusan PKK FT UNM.

Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui teknik pengumpulan data seperti observasi, dan dokumentasi. Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang merupakan penilaian pada tahap uji coba produk. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang jumlah item dan alternatif jawaban maupun respon sudah ditentukan (Widoyoko, 2013). Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Data yang berasal dari kuesioner dengan jawaban skala Likert, dapat dikategorikan menjadi data berskala interval (Mulyatiningsih E, 2011)

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Tabel 2.1 Skor Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran

Hasil yang sudah diperoleh diubah menjadi presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil presentase kemudian diubah kembali menjadi bentuk kualitatif untuk menentukan kategori kelayakan video pembelajaran.

Rentang persentase (%)	Kriteria kualitatif
85,01% - 100%	Sangat valid
70,01% - 85%	Cukup valid
50,01% - 70,00%	Kurang valid
01,00% - 50,00%	Tidak valid

Tabel 2.2 Rentang Presentase dan Kriteria Kelayakan Produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang menggunakan penelitian R&D (Research and Development) yang digunakan model pengembangan ADDIE terdapat beberapa tahapan. Tahapan tersebut yaitu:

3.1 Analysis

Aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti sebelum pengembangan produk ini

dilakukan berkaitan dengan pembelajaran pengolahan makanan nusantara diperoleh informasi (1) media pembelajaran yang telah digunakan pada mata kuliah pengolahan makanan oriental di Jurusan PKK FT UNM masih berupa *Microsoft word*, *Microsoft power point*, serta buku modul, (2) pembelajaran mata kuliah pengolahan makanan oriental masih menggunakan metode pembelajaran praktek dan diskusi.

Berdasarkan temuan tersebut mata kuliah pengolahan makanan oriental membutuhkan media pembelajaran pada materi pembuatan lumpia isian tempe yang mudah dipahami dan diserap mahasiswa, karena materi lumpia isian tempe bukanlah makanan secara umum pada mata kuliah pengolahan makanan oriental. Salah satu solusi alternative yang ditawarkan peneliti yaitu dengan adanya pembuatan video pembelajaran sebagai salah satu media yang dapat digunakan pembelajaran mata kuliah pengolahan makanan oriental.

2) Analisis Materi

Tahap analisis materi ini dilakukan dengan menentukan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Materi lumpia isian tempe dipilih karena merupakan makanan yang memiliki perbedaan pada lumpia lainnya, untuk dapat mengolah makanan oriental yang baik dan efektifitas sehingga mahasiswa dapat memahami dan mempraktekkan pembuatan lumpia isian tempe terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti mengumpulkan bermacam pembahasan mengenai lumpia, yang memiliki cita rasa yang berbeda di setiap daerah maupun negara. Materi yang disajikan pada video pembuatan lumpia isian tempe merupakan materi varian baru, merinci dan tersusun secara sistematis, dengan konsep-konsep utama yang berkaitan dengan pembelajaran, baik pembelajaran teori maupun praktek sehingga dapat memaksimalkan pencapaian pada kompetensi pembelajaran.

3) Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

Materi lumpia isian tempe membutuhkan sebuah media pembelajaran agar mudah menjelaskan secara detail, runtut, dan efisien mengenai langkah-langkah membuat lumpia isian tempe. Media pembelajaran berbasis video merupakan media yang tepat untuk digunakan pada saat pembelajaran pengolahan makanan oriental, karena media yang fleksibel serta memberikan pengalaman belajar mandiri

bagi peserta didik baik individu maupun berkelompok. Selain itu media video juga dapat diputar di *smartphone* maupun melalui LCD proyektor.

3.2 Design

Tahap design melakukan pengembangan produk video pembelajaran sehingga pada penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu:

1) Pra produksi meliputi: identifikasi program yaitu membuat garis besar program media/GBPM (judul, tujuan, sasaran, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan), membuat sinopsis, *storyboard*, dan skrip/naskah. Judul program dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Lumpia Isian Tempe untuk mata kuliah Pengolahan Makanan Oriental. Dalam penelitian ini sinopsis digambarkan dalam bentuk keterangan tabel yang terdapat kolom visual dan audio agar lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini pembuatan *storyboard* memuat unsur-unsur visual dan audio yang digambarkan secara lebih spesifik dan juga menggunakan istilah-istilah teknis dalam video. Setelah itu, *storyboard* dikembangkan menjadi naskah yang utuh dan runtut yang akan diaplikasikan dalam naskah pembuatan video.

2) Produksi meliputi: mengambil gambar (*shooting*), dan rekaman suara. Pengambilan gambar pada penelitian ini disesuaikan dengan tipe materi sehingga didominasi oleh tipe *shoot medium zoom*, *close up*, dan *caption (Text)*.

3) Pasca produksi meliputi: proses *editing* dan *mixing*. Kegiatan *editing* dilakukan mengedit yang ada ketika proses pengambilan gambar berlangsung dengan menggunakan program aplikasi yaitu Capcut. Proses *mixing* melakukan penggabungan dari beberapa potongan video dan audio yang telah diambil agar menjadi satu kesatuan video yang siap digunakan.

3.3 Development

Pada tahap *development* dilakukan validasi video pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan dan kevalidan yang disertai revisi video sebelum digunakan pada kegiatan pembelajaran.

1) Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Aspek pembelajaran	4,00	100%	Sangat Valid
2	Aspek materi	3.93	98,43%	Sangat Valid
3	Aspek manfaat	4,00	100%	Sangat Valid
	Rerata indikator	3,97	99,47%	Sangat Valid

Tabel 3.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran, materi dan manfaat pada tabel 3.1 menunjukkan rerata 3,97 dengan persentase 99,47% berada dalam kriteria Sangat valid, maka disimpulkan bahwa video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe dinyatakan layak digunakan untuk uji coba

lapangan. Revisi kecil terhadap video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi sebagai langkah perbaikan sebelum digunakan untuk uji coba lapangan. disajikan pada Tabel 3.2 berikut:

No.	Saran Validator	Perbaikan yang Dilakukan
1	Menggunakan huruf yang konsisten <i>capital</i> atau tidak	Perbaikan kalimat yang ada pada video
2	Menambahkan penjelasan mengenai produk yang akan dibuat	Menambahkan penjelasan mengenai produk lumpia isian tempe.
3	Menggunakan istilah Bahasa yang baik dan benar	mengganti kata parut menjadi serut

Tabel 3.2 Saran Validator Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Aspek audio	3,75	93,75%	Sangat Valid
2	Aspek visual	3,75	93,75%	Sangat Valid
3	Aspek manfaat	3,60	90%	Sangat Valid
	Rerata indikator	3,70	92,50%	Sangat Valid

Tabel 3.3 Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran, materi dan manfaat pada tabel 3.3 menunjukkan rerata 3,70 dengan persentase 92,50% berada dalam kriteria Sangat valid, maka disimpulkan bahwa video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe dinyatakan layak digunakan untuk uji coba

lapangan. Revisi kecil terhadap video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe dilakukan berdasarkan saran dari ahli media sebagai langkah perbaikan sebelum digunakan untuk uji coba lapangan. disajikan pada Tabel 3.4 berikut:

No.	Saran Validator	Perbaikan yang Dilakukan
1	Video ditake ulang dikarenakan alat tidak memadai (<i>hygienes</i>).	Melakukan pengambilan video ulang.
2	Volume instrument sangat menutupi suara narrator.	Mengurangi volume instrument agar suara narrator dapat terdengar.

- | | | |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 3 | Transisi pada prepare terlalu cepat. | Mengatur kecepatan pada video prepare |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|

Tabel 3.4 Saran Validator Ahli Media

3.4 Implementation

Pada tahap *implementation* dilakukan uji coba terhadap mahasiswa konsentrasi tata boga jurusan PKK Universitas Negeri Makassar. Uji coba dilakukan dalam 2 tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan subjek 5 orang mahasiswa konsentrasi tata boga. Uji coba kelompok kecil ini mengevaluasi aspek media, aspek materi, aspek penggunaan dan manfaat. Hasil angket respon mahasiswa aspek media dalam uji coba kelompok kecil ini disajikan dalam Tabel 3.5 sebagai berikut:

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Aspek penggunaan media	3,62	90,45%	Sangat Valid
2	Aspek materi	3.50	87,50%	Sangat Valid
3	Aspek manfaat	3,48	87%	Sangat Valid

Tabel 3.5 Rekapitulasi data uji coba kelompok kecil

2) Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar melibatkan subjek 15 orang mahasiswa konsentrasi

tata boga. Uji coba kelompok besar ini mengevaluasi aspek media, aspek materi, aspek penggunaan dan manfaat.

No	Indikator	Rerata	Persentase	Kriteria
1	Aspek penggunaan media	3,72	93,03%	Sangat Valid
2	Aspek materi	3.77	94,17%	Sangat Valid
3	Aspek manfaat	3,75	93,67%	Sangat Valid

Tabel 3.6 Rekapitulasi data uji coba kelompok besar

3.5 Evaluation

Tahap evaluasi yaitu finalisasi produk video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe. Pengolahan serta penyimpulan data pada uji coba lapangan yaitu dengan melakukan perbaikan tahap akhir terhadap produk yang dikembangkan melalui saran-saran pada tahapan uji coba lapangan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengungkapkan kualitas produk sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengolahan makanan oriental di Jurusan PKK FT UNM.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan:

4.1 Pada penelitian ini memiliki tahapan pengembangan media pembelajaran video pembuatan lumpia isian tempe pada mata kuliah pengolahan makanan oriental. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE, meliputi: (1) tahapan analysis terdapat aspek analisis kondisi awal, analisis materi, analisis pengembangan media pembelajaran. (2) Tahapan design

melakukan perancangan dan membuat video pembelajaran, tahap ini terbagi menjadi tiga yakni tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. (3) Tahap development merupakan pengembangan video pembelajaran melalui proses validasi oleh ahli instrument, ahli materi dan ahli media. (4) Tahap implementation video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe setelah direvisi dan layak pada video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar terhadap mahasiswa/I konsentrasi Tata Boga Jurusan PKK FT UNM. (5) Tahapan evaluation dan finalisasi produk video pembelajaran pembuatan lumpia isian tempe di mata kuliah pengolahan makanan oriental di Jurusan PKK FT UNM.

4.2 Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa secara keseluruhan video pembuatan lumpia isian tempe yang dikembangkan dan dinyatakan sangat valid dengan memperoleh nilai 99,47% dari ahli materi dan 92,50% dari hasil validasi ahli media. Kriteria kepraktisan media diperoleh melalui angket respon

peserta didik terkait penggunaan media video pembuatan lumpia isian tempe diperoleh melalui angket pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil rata-rata 90,45% dan kelompok besar mendapatkan hasil rata-rata 93,03% sehingga dikatakan praktis. Sedangkan terkait materi dan manfaat uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil rata-rata 87,25% serta uji coba kelompok besar mendapatkan hasil rata-rata 93,92% kriteria sangat baik sehingga media pembelajaran video pembuatan lumpia isian tempe dalam mata kuliah pengolahan makanan oriental dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan mahasiswa pada mata kuliah pengolahan makanan oriental pada Konsentrasi Tata Boga Jurusan PKK FT UNM.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibunda Sumiani dan Ayahanda Ali serta saudara saya yang telah memberikan motivasi terbesar dalam menempuh pendidikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Slamet Widodo, S.Pd., M.Kes selaku pembimbing I dan Ibu Haerani, S.Pd., M.Kes, selaku pembimbing II, Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar, Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar serta civitas akademika Universitas Negeri Makassar yang telah membantu jalannya penelitian ini hingga selesai. Tak lupa pula saya ucapkan terima kasih kepada. Seluruh teman seperjuangan kelas 04 PKK Tata Boga angkatan 2019.

6. DAFTAR PUSTAKA

Agustriana, E., 2014. Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, pp. vol. 3, no. 8.

Alvina A., & Hamdani D., 2019. Proses Pembuatan Tempe Tradisional. *Jurnal Pangan Halal*, 1(3), pp. 229-236.

Anggraeni A., A., Nugraheni M. & Rinawati W., 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengujian Bahan Pangan Materi Sifat Telur. *Home Economics Journal*, Volume 1, pp. 9-12.

Arifannisa, S.Pd.I., M.Pd., Yuliasih M, S.Pd.I., M.M., M.Pd., dkk., 2023. *Sumber & Pengembangan MEDIA PEMBELAJARAN*. 5th ed. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Brahmanto E., 2022. Gastronomi Lawang Sewu dan Lumpia Sebagai Icon Kota Jawa Tengah. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 13((1)), pp. 74-80.

Mulyatiningsih, E., 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Ristyorini E., Setiawati, T. & Karpin, 2020. Manfaat Hasil Belajar Makanan Oriental Pada Kesiapan Wirausaha Makanan Korea. *Jurnal Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, Volume 9, pp. 7-16.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, E. P., 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuanta, F., 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan. *Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), pp. 91-100.