



Pengembangan Video Pembelajaran *Waffle Pisang Mas* Dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner

Putu Tresya Divani¹, Damiati², Ida Ayu Putu Hemy Ekayani³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article History:

Received 26.08.2025

Received in revised

form 10.09.2025

Accepted 04.10.2025

Available online

30.10.2025

ABSTRACT

This study aims to: describe the Development stages of an instructional video on Waffle with banana (*pisang mas*) variation, and assess the validity of the media based on expert validation and a small group trial. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data were collected through questionnaires administered to experts and students during the limited trial phase. The research subjects consisted of three experts—material expert, media expert, and instructional Design expert—and ten students from the Vocational Culinary Arts Education Study Program. Data were analyzed using both qualitative and quantitative methods. The media was Developed through four stages of the 4D model: Define, which involved needs analysis; Design, which involved Designing the content and appearance of the media; Develop, which involved product Development, expert validation, and small group testing; and Disseminate, which involved distributing the instructional video via digital platforms such as YouTube. The validation results indicated a validity level of 95.85% from the material expert, 97.5% from the media expert, and 95.85% from the instructional Design expert, all categorized as “very valid.” The small group trial yielded a percentage of 92.27%, classified as “excellent.” These findings demonstrate that the Developed instructional video is suitable for use in teaching Fusion Dessert techniques.

Keywords:

Media Developmen, Instructional Video, Fusion Dessert.

DOI. 10.30653/003.2025112.387



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era *society* 5.0 memberikan dampak signifikan terhadap perubahan dalam berbagai ranah kehidupan, dengan penekanan dalam bidang pendidikan. Era ini ditandai dengan pemanfaatan teknologi cerdas dan integrasi data dalam setiap aktivitas manusia, sehingga menuntut adanya perubahan paradigma dalam penyelenggaraan pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional, tetapi diperluas melalui pemanfaatan teknologi digital yang mampu menghadirkan fleksibilitas, aksesibilitas, serta pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dengan demikian, *society* 5.0 menuntut pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekaligus menjadikannya sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Subandowo, 2022).

¹ Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha.
e-mail: tresya.divani@undiksha.ac.id

Transformasi pendidikan di era *society* 5.0 tidak hanya berfokus pada ilmu pengetahuan, namun juga menitikberatkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital (Subandowo, 2022). Keterampilan tersebut diperlukan agar peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan pesatnya perubahan global sekaligus memanfaatkan teknologi secara produktif. Maka dari itu, lembaga pendidikan dituntut untuk merancang strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar, sehingga lahir generasi yang tidak hanya cerdas di bidang akademik, tetapi juga memiliki kemampuan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Salah satu dampak nyata dari perkembangan ini adalah meningkatnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran elektronik, seperti *e-learning*, *learning management system* (LMS), *e-modul*, dan video pembelajaran, telah menjadi sarana efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif. Media tersebut memberikan akses belajar yang lebih luas, memungkinkan personalisasi materi, serta mendukung pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu (Eviyanti et al., 2021).

Media pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan akses belajar yang lebih luas dan merata, memungkinkan personalisasi materi sesuai gaya belajar peserta didik, serta mendukung terciptanya pengalaman belajar tanpa batas ruang maupun waktu (Eviyanti et al., 2021). Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan di era modern yang mengutamakan fleksibilitas dan efektivitas, sekaligus menjawab tantangan global terkait pemerataan akses pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi, dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi secara lebih intensif, baik dalam pembelajaran sinkron maupun asinkron, sehingga tercipta lingkungan belajar yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Pada era ini diperlukan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut (Darnanta et al., 2020).

Di antara berbagai bentuk media digital, video pembelajaran memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur visual dan auditori secara bersamaan. Kombinasi keduanya menyajikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, agar peserta didik bukan sekedar menerima informasi secara verbal, sekaligus dapat melihat langsung representasi visual dari materi yang dipelajari. Hal ini memudahkan mereka dalam memahami konsep, mendorong minat belajar, dan menumbuhkan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran juga dapat dirancang secara kreatif dengan menambahkan animasi, ilustrasi, maupun narasi yang memperkuat penyampaian pesan, sehingga materi menjadi lebih kontekstual dan menarik (Pagarra, 2022).

Video pembelajaran mampu memvisualisasikan proses atau konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah diikuti (Pagarra, 2022). Keunggulan ini sangat bermanfaat dalam mata kuliah yang menuntut keterampilan praktis, seperti bidang kuliner, sains, maupun teknik, karena peserta didik dapat melihat langsung tahapan prosedur atau praktik tertentu. Dengan kemampuan menampilkan demonstrasi nyata, video dapat membantu mengurangi kesalahpahaman konsep yang sering muncul ketika materi hanya disampaikan dalam bentuk teks atau gambar statis. Oleh karena itu, video pembelajaran tidak hanya berfungsi menjadi media bantu, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan praktis sekaligus memperkuat pemahaman teoretis peserta didik. Video pembelajaran berbasis demonstrasi yang memuat langkah-langkah pembuatan hidangan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan mudah (Hadiwinata et al., 2021).

Mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner yang diajarkan pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha bertujuan mengembangkan kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam menciptakan produk kuliner yang unik dan bernilai tambah. Salah satu materi yang diajarkan adalah teknik *fusion dessert*, yaitu penggabungan elemen kuliner dari

dua atau lebih budaya untuk menciptakan cita rasa dan tampilan baru yang inovatif (Rusmini, 2016). Materi ini memerlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan proses pembuatan secara runtut, detail, dan menarik (Fardiah, 2016). Salah satu inovasi produk *Fusion Dessert* yang potensial adalah *Waffle* varian pisang mas (*Musa acuminata*). Pisang mas merupakan buah lokal dengan kandungan gizi tinggi, seperti serat, karbohidrat, dan kalium, namun pemanfaatannya masih terbatas pada konsumsi langsung atau sebagai sesajen. Pengolahan pisang mas menjadi varian *Waffle* tidak hanya menambah nilai ekonomis produk, tetapi juga mendukung diversifikasi pangan lokal (Karsita et al., 2023).

Studi pendahuluan yaitu wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Fusion Dessert* saat ini, seperti *PowerPoint*, jurnal, dan video daring, belum sepenuhnya sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah. Mahasiswa cenderung lebih tertarik pada media berbasis video yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat memudahkan pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkannya pengembangan media video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, khususnya pada materi *fusion dessert*. Media ini diharapkan dapat memberikan panduan visual yang jelas, sistematis, dan menarik, sehingga mahasiswa dapat mempraktikkan keterampilan secara langsung. Selain itu, pemanfaatan bahan lokal seperti pisang mas sejalan dengan upaya optimalisasi sumber daya pangan lokal yang memiliki nilai gizi dan potensi ekonomi tinggi (Nugraha & Iskandar, 2024).

Kajian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dinilai efektif untuk menghasilkan produk pembelajaran yang teruji validitas dan kelayakannya sebelum digunakan secara luas (Rahmadhani* & Fikroh, 2024). Hasil pengembangan diharapkan dapat mendukung ketercapaian kompetensi mahasiswa, relevan dengan tuntutan kurikulum, serta berkontribusi pada pengembangan inovasi kuliner berbasis potensi lokal.

METODE

Kajian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan yang berfokus pada penciptaan suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya. Bidang pendidikan, metode R&D dimanfaatkan untuk menyempurnakan dan mengevaluasi media yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode R&D berfokus pada penciptaan produk-produk edukatif yang teruji secara sistematis. Pada penelitian ini, menerapkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2023).

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan melibatkan 10 mahasiswa yang telah memperoleh materi *Fusion Dessert* sebelumnya. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada para ahli dan peserta didik untuk mengukur validitas media video pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa angket uji validitas oleh para ahli dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif, baik secara kuantitatif maupun kualitatif untuk menentukan tingkat validitas media. Tahapan pengembangan mengikuti langkah-langkah model 4D secara sistematis, meliputi:

Pendefinisian (*Define*)

Tahap *Define*, pada tahap ini memuat beberapa langkah utama untuk menganalisis kebutuhan dan dasar pengembangan media pembelajaran meliputi, analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta analisis tujuan pembelajaran. Melalui tahap *Define*, dilakukan identifikasi terhadap permasalahan serta kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Fokus utama tahap ini adalah mengarahkan perhatian pada inti permasalahan sehingga peneliti dapat merumuskan solusi yang tepat untuk mengatasinya (Sugiyono, 2023).

Perencanaan (*Design*)

Setelah melalui tahap pendefinisian, maka dilanjutkan dengan Pemilihan media dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, yaitu berupa video pembelajaran yang sesuai untuk penyajian materi oleh dosen pengampu guna mencapai tujuan pembelajaran. Format media disesuaikan dengan RPS mata kuliah Cipta Karya Kuliner, yang memuat capaian pembelajaran, materi, langkah pembuatan hidangan, kesimpulan, audio, dan animasi. Pada tahap desain awal disusun Garis Besar Isi Media (GBIM), storyboard, dan naskah video, serta dibentuk tim produksi yang terdiri dari produser, sutradara, penulis skenario, pengatur kamera, pengatur audio, penyunting visual, editor, serta mengisi peran (Maharani et al., 2024).

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Develop*) yang berfokus pada pengembangan video pembelajaran meliputi proses *Editing* dan *Mixing* untuk menggabungkan serta mengatur video sehingga menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan serta uji validitas media video pembelajaran yang sudah dikembangkan melewati validasi ahli dan uji kelompok kecil (Maharani et al., 2024).

Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *Disseminate* adalah tahap terakhir dalam model pengembangan 4D, yang berfokus pada proses penyebaran produk (Yahnan et al., 2024). Pada kegiatan ini media video pembelajaran yang telah diuji validitasnya oleh ahli dan telah melalui tahap uji coba akan di distribusikan ke mahasiswa melalui platform pembelajaran atau media digital seperti *YouTube*.

Metode analisis data dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran *Waffle* pisang mas dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner. Komentar dan masukan dari para validator digunakan untuk melakukan analisis kualitatif selama tahap validasi. Sebagai acuan revisi dan pertimbangan perbaikan produk media video pembelajaran *Waffle* pisang mas dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, informasi yang dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif. Sementara itu, analisis kuantitatif informasi yang diperoleh bersumber angket kuesioner validitas ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran serta angket data uji kelompok kecil mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Seluruh data angket yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan hasil penjumlahan akan dikonversikan ke dalam persentase. Penilaian yang digunakan yaitu skala likert dengan skor 1-5. Setelah data diperoleh, data kemudian diolah menggunakan rumus:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

x : Nilai jawaban penilai

xi : Nilai jawaban tertinggi

100% : Bilangan konstan

Guna mencapai kualifikasi validitas video pembelajaran berdasarkan presentase, maka hasil penilaian dalam bentuk presentase bisa disajikan dalam bentuk tabel berikut (Darma Wisada et al., 2019) :

Tabel 1. Konversi Tingkat Validitas Media Video Pembelajaran Oleh Masing-Masing Ahli

Tingkat Pencapaian(%)	Kriteria
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Tidak Valid
0%-25%	Sangat Tidak Valid

Tabel 2. Konversi Persentase Hasil Uji Kelompok Kecil

Tingkat Pencapaian(%)	Kriteria
81,25% - 100%	Sangat Baik
62,50% - 81,25%	Baik
43,75% - 62,50%	Cukup Baik
25% - 43,75%	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian ini memperoleh sebuah produk media video pembelajaran *Waffle* pisang mas untuk mendukung proses belajar dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, khususnya pada materi Teknik *Fusion Dessert*. Proses pengembangan media dilakukan melalui model pengembangan 4D, yaitu tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*Define*) adalah tahapan pertama pada model pengembangan 4D yang berfungsi merumuskan keperluan pembelajaran, mengidentifikasi permasalahan, serta menghimpun informasi yang berkaitan terhadap hasil kajian yang akan dikembangkan. Tahapan ini mencakup beberapa langkah sistematis, yaitu:

1. Analisis Awal

Analisis awal dilaksanakan untuk menggali tantangan utama yang dihadapi pada proses pembelajaran. Wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha mengungkapkan adanya kebutuhan media pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran. Kondisi ini menjadi acuan dalam pengembangan media video pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

2. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilaksanakan untuk memahami karakter, kebutuhan, serta kendala mahasiswa dalam mempelajari materi. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada 25 mahasiswa yang telah mendapat materi *Fusion Dessert*. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% mahasiswa mengalami kendala karena media yang digunakan belum sesuai dengan capaian pembelajaran, 69% menyatakan kesulitan memahami materi teknik *Fusion Dessert*, 72% menginginkan variasi penyajian materi melalui gambar, video, maupun tutorial praktikum,

serta 64% menyetujui perlunya pengembangan media video pembelajaran. Data ini menegaskan bahwa media video sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar mahasiswa.

3. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk menentukan kompetensi inti dan tugas pembelajaran yang harus dipahami mahasiswa. Pada aspek ini, fokus utama adalah penguasaan teknik Fusion Dessert, khususnya pengolahan dan penyajian *Waffle* pisang mas yang dijadikan contoh produk kuliner berbasis *fusion*.

4. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan guna menetapkan isi dan ruang lingkup materi yang akan dituangkan ke dalam media video pembelajaran. Konsep inti yang dipilih meliputi pengertian teknik Fusion Dessert, tema karya boga pada hidangan fusion dessert, serta teknik pengolahan dan penyajian *Waffle* pisang mas. Pemilihan konsep ini diharapkan mampu memberikan pemahaman komprehensif bagi mahasiswa.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran ditujukan guna menyusun indikator capaian pembelajaran yang didasarkan pada hasil analisis kurikulum dan materi. Berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, mahasiswa diharapkan dapat memahami secara menyeluruh materi teknik *Fusion Dessert*. Dengan demikian, tahap pendefinisian ini menjadi dasar yang kokoh dalam merancang media video pembelajaran yang sistematis, relevan, serta disesuaikan dengan keperluan mahasiswa.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan ini dilaksanakan guna merancang media video pembelajaran sehingga dapat dipergunakan pada proses pembelajaran pada pokok bahasan *Fusion dessert*. Penentuan media dan format materi beserta pembuatan versi awal menjadi fokus utama pada tahap perancangan. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan meliputi:

1. Penentuan Media

Pemilihan media (*Media selection*) merupakan penentuan media yang sesuai untuk penyajian materi yang dibutuhkan oleh dosen pengampu dan kebutuhan peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Mengacu pada hasil analisis kebutuhan peserta didik media yang dikembangkan yaitu berupa video pembelajaran.

2. Penentuan Format

Format yang dipilih harus sesuai dengan RPS mata kuliah Cipta Karya Kuliner. Media video pembelajaran yang dikembangkan akan memuat capaian pembelajaran, materi pembelajaran, langkah langkah pembuatan hidangan, kesimpulan materi, audio, dan animasi.

3. Desain Awal

Pada tahapan ini dilakukan beberapa prosedur sebelum tahap pengembangan media video pembelajaran. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan Garis Besar Isi Media (GBIM), *storyboard*, dan naskah video pembelajaran. Prosedur selanjutnya yaitu pembentukan tim produksi. Tim ini terdiri atas beberapa peran seperti produser, sutradara, penulis skenario, pengatur kamera, pengatur audio, penyunting visual, editor, serta pengisi peran. Rapat tim produksi. Pada kegiatan rapat tim produksi ini membahas beberapa hal penting seperti penentuan lokasi, dan perencanaan anggaran. Proses pengambilan gambar dan video. Proses pengambilan gambar dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan lokasi yang telah disepakati bersama tim produksi yaitu pada tanggal 12 Juli 2025.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap ini yaitu mengembangkan media video pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya yang meliputi beberapa kegiatan, diantaranya *Editing, Mixing, Preview*, uji validitas oleh

ahli, dan uji kelompok kecil. Berikut merupakan tampilan dari Video Pembelajaran *Waffle* Pisang Mas Dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner yang telah melalui tahap *Editing*, *Mixing*, dan *Preview*.



Gambar 1. Tampilan Pembuka Media Video Pembelajaran



Gambar 2. penyampaian CPMK



Gambar 3. Tampilan Inti Media Video Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Penutup Media Video Pembelajaran

Video Pembelajaran *Waffle* Pisang Mas Dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner terdiri dari beberapa kerangka berdasarkan gambar 1 dan 2) Bagian pendahuluan memuat Judul, Perkenalan pengembang video, penyampaian CPMK, 3) Bagian Inti memuat penyampaian materi teknik fusion dessert, tema karya boga pada hidangan fusion dessert, teknik pengolahan dan penyajian hidangan *Waffle* pisang mas, 4) bagian Penutup memuat kesimpulan, salam penutup dan *credit title*.

Setelah produk selesai dikembangkan maka dilanjutkan dengan tahap uji validitas Video Pembelajaran *Waffle* Pisang Mas Dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner. Ringkasan hasil uji validitas dapat diamati pada tabel dibawah.

Tabel 3. hasil penilaian Video pembelajaran Waffle Pisang Mas Dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner

Indikator	Ahli 1	Ahli 2	Total Persentase	Kriteria
Ahli Materi	96,7%	95%	95,85%	Sangat Valid
Ahli Media	97%	98%	97,5%	Sangat Valid
Ahli Desain	95%	96,7%	95,85%	Sangat Valid

Mengacu pada hasil uji validitas yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 3, media video pembelajaran *Waffle* pisang mas pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dinyatakan termasuk kategori *sangat valid* sehingga valid diterapkan pada kegiatan pembelajaran di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha. Kategori *sangat valid* ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi seluruh indikator penilaian yang mencakup aspek isi, kebahasaan, penyajian, fungsi, visual, audio, tipografi, pemrograman, kurikulum, hingga metode pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa media video tersebut tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga layak dijadikan sebagai alternatif media inovatif yang mendukung pencapaian capaian pembelajaran mata kuliah.

Hasil penilaian lebih lanjut menunjukkan bahwa uji validitas oleh ahli materi memperoleh skor 95,85% yang dikategorikan *sangat valid* berdasarkan indikator kevalidan isi, kebahasaan, dan penyajian. Sementara itu, penilaian dari ahli media menghasilkan skor 97,5% dengan kategori *sangat valid*, meliputi aspek fungsi dan manfaat, kualitas visual, audio, tipografis, serta pemrograman. Selanjutnya, hasil uji dari ahli desain memperoleh skor 95,85% dengan kategori *sangat valid*, mencakup indikator kurikulum, tahapan video pembelajaran, penyajian, serta metode pembelajaran yang digunakan.

Selain uji ahli, media ini juga telah diuji coba melalui kelompok kecil dengan melibatkan 10 mahasiswa yang telah menempuh materi *Fusion Dessert*. Hasil penilaian menunjukkan persentase 92,27% dengan kategori *sangat baik*, mencakup aspek penyajian materi, tampilan visual, serta minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Kajian ini mengindikasikan bahwa media video pembelajaran yang diciptakan tidak hanya valid dari sisi keilmuan dan teknis, tetapi juga mendapat respons positif dari peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran *Waffle* varian pisang mas sangat valid diterapkan dalam proses pembelajaran materi Teknik *Fusion Dessert* pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Tahap Penyebaran *Disseminate*

Tahap penyebaran (*Disseminate*) adalah tahap akhir pada model pengembangan 4D ini. Pada tahap ini media video pembelajaran yang telah dibuat dan diuji oleh ahli media, ahli desain, ahli materi, dan telah melalui tahap uji coba akan di distribusikan ke mahasiswa melalui *platform* pembelajaran atau media digital seperti *YouTube*. Berikut tautan Video Pembelajaran *Waffle* Pisang Mas Dalam Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner <https://youtu.be/4qqqIst6X6w>.

Penggunaan media video pembelajaran terbukti efektif dalam menyederhanakan konsep pembelajaran yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami melalui kombinasi demonstrasi dan narasi. Keunggulan ini menjadikan video pembelajaran bukan hanya valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, tetapi juga sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang sejalan dengan pemanfaatan teknologi di *era society* 5.0 (Subandowo, 2022). Dalam konteks pendidikan tinggi, keberadaan media ini menjadi solusi yang adaptif terhadap kebutuhan zaman, karena mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran yang menekankan keterampilan praktis

sekaligus teoretis. Dengan demikian, media video dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung mahasiswa dalam memahami materi kuliner yang menuntut ketelitian, kreativitas, dan keterampilan praktik (Made et al., 2021).

Hasil pengembangan media video pembelajaran pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, khususnya materi Teknik *Fusion Dessert*, dilakukan secara sistematis menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pemilihan model ini dinilai tepat karena efektif dan efisien, dengan tahapan yang sederhana namun terstruktur sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa video yang dikembangkan memenuhi kriteria kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, serta tidak memerlukan bahan ajar tambahan. Selain itu, integrasi teks, audio yang jelas, dan visual yang menarik terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, memperkuat proses belajar, serta mendorong mahasiswa untuk lebih fokus, aktif, dan mandiri dalam mengikuti perkuliahan (Setyaningsih, et al., 2023).

Dalam perspektif *society 5.0*, pemanfaatan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran menjadi semakin penting karena mendukung fleksibilitas belajar tanpa batas ruang dan waktu. Media ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar mandiri, serta memfasilitasi pengulangan materi sesuai kebutuhan mahasiswa. Lebih jauh, video pembelajaran mampu memperlihatkan proses yang kompleks secara visual, sehingga memudahkan mahasiswa memahami teknik atau langkah yang sulit hanya melalui teks tertulis (Sahla et al., 2023). Dengan mengintegrasikan audio, visual, dan teks, media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Maka dari itu, media video pembelajaran dinyatakan sangat valid serta layak diterapkan baik dalam kegiatan pembelajaran mandiri maupun tatap muka di perguruan tinggi (Nurwahidah et al., 2021).

Video pembelajaran memiliki kelebihan dalam memperlihatkan proses yang kompleks secara visual, sehingga mahasiswa lebih mudah memahami teknik maupun langkah-langkah yang sulit jika hanya disajikan dalam bentuk teks tertulis (Nurfadhillah et al., 2021). Integrasi audio, visual, dan teks dalam media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar sehingga membantu peserta didik lebih cepat memahami materi karena dilengkapi dengan contoh-contoh konkrit dalam berupa gambar dan video (Marsiti et al., 2022). Oleh karena itu, video pembelajaran dinyatakan sangat valid serta layak digunakan, baik dalam pembelajaran mandiri maupun tatap muka di perguruan tinggi, dan berpotensi menjadi acuan penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di bidang kuliner (Wahyuni et al., 2021).

SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media video pembelajaran *Waffle* varian pisang mas menerapkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini diterapkan karena efektif dalam menghasilkan media yang terstruktur dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Setiap tahap dalam model ini dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari tahapan *Define* yang berfokus pada analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan, tahapan *Design* yaitu menyusun rancangan gagasan media pembelajaran, setelah itu tahapan *Develop* yang mencakup proses pembuatan, uji coba, dan penyempurnaan produk, hingga tahap *Disseminate* yang bertujuan untuk menyebarkan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pengguna.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh penilaian "sangat valid" dengan persentase 95,85% dari ahli materi, 97,5% dari ahli media, dan 95,85% dari ahli desain. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk peneliti selanjutnya, media ini disarankan untuk disempurnakan dengan penambahan fitur interaktif (kuis, forum diskusi, evaluasi otomatis), memperluas cakupan materi agar lebih variatif, serta diuji efektivitasnya, sehingga mampu

memberikan manfaat yang lebih optimal dan menjadi acuan dalam pengembangan video pembelajaran kuliner lainnya.

REFERENSI

- Cok. Istri Raka Marsiti, I Wayan Santyasa, Sudatha, G. W. & Sudarma, I. K. (2022). *Multimedia for Culinary Students: Food and Beverage Processing Subject*. *Journal of Education Technology*, 6(4), 733–743.
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I. & Wayan Ilia Yuda S, A. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 3, pp. 140–146).
- Darnanta, I. W., Pradnyana, I. M. A. & Agustini, K. (2020). *Development Of Mathematics Interactive Learning Media With Gamification Concept For Mentally Disabled Students*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1).
- Eka Putri Maharani, I. G. A., Ni Wayan, S. & Cokorda Istri, R. M. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, 4(2), 82–94.
- Eviyanti, C. Y., Rista, L., Hadijah, S. & Andriani, A. (2021). *The Implementation of Group Investigation Learning Model Through Domino Mathematics Media on the Rank Number and Root Form Materials*. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(1), 28–33.
- Fardiah. (2016). *Guru Pembelajaran Modul Paket Keahlian Patiseri Sekolah Menengah Kejuruan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Hadiwinata, S., Made, I. & Wibawa, C. (2021). *Learn Single Substance and Mixed Substances with Demonstration Based Videos: Learning Media Feasibility*. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 215–223.
- Kadek Meli Karsita, Risa Panti Ariani & Luh Masdarini. (2023). Uji Organoleptik Waffle Dengan Varian Pisang Mas (*Musa Acuminata*). *Jurnal Kuliner*, 3(2), 95–105.
- Made, N., Dewi, L. C., Agung, G. & Negara, O. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 122–130.
- Nugraha, A. R. & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. In *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology* (Vol. 1, Issue 1, pp. 1–10).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R. & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2).
- Nurwahidah, C. D., Zaharah & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*, 17(1), 118–139.
- Oktavia Sahla, R., Devi Artanti, G. & Febriana, R. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pasta Segar Pada Mata Kuliah Makanan Kontinental. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 3(8), 746–764.
- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan penerbit UNM.
- Rahmadhani*, I. & Fikroh, R. A. (2024). *Development of Learning Videos on Petroleum Materials Using Dora Toon Web Apps for Class XI High School Students*. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 8(2), 103–122.
- Rusmini. (2016). *Guru pembelajar modul paket keahlian jasa boga SMK kelompok kompetensi G: pengolahan, penyajian makanan Indonesia dan kontinental, komunikasi efektif*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Septa yahnan, Damiati & Cokorda Istri Raka Marsiti. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Tata Hidang Praktik *Table Set-Up Russian Service* Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. *Jurnal Kuliner*, 4(2), 105–117.

- Setyaningsih, R., Vokasioal, P., Keluarga, K., Mariah, S. & Vokasional, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video *Food Plating* Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Jurnal Keluarga*, 09(02), 162–170.
- Subandowo, M. (2022). pendidikan era society. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 9(1), 24–35.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Wahyuni, I., Wawan, S. & Jayanta, L. (2021). *The Use of Tutorial Video in Learning Energy Sources*. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 479–487.