

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA
KULIAH KULINER NUSANTARA PADA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA**

Oleh

Anggi Puspita Lestari 1815051047
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja
Email: anggiuspita21@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran mata kuliah kuliner nusantara ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media yang dapat membantu proses pembelajaran bagi mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) yang berbasis problem base learning. Sebagaimana diketahui, program studi pengembangan yang ada pada jenjang perpendidikan tinggi yang ditujukan untuk menjadikan lulusannya sebagai tenaga keahlian yang terampil dibidangnya yaitu kuliner, sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat menstimulus minat belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research dan Development) dan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation Evaluation). Penulis menggunakan bantuan Adobe Captivate dan blender dalam perancangan media pembelajaran ini. Adapun hasil dari uji validitas dari para ahli isi maupun media memberikan penilaian dengan nilai rata-rata 1,00 dengan kriteria sangat valid. Kemudian dilanjutkan dengan pengujian pada mahasiswa baik secara perorangan, kelompok kecil, hingga uji lapangan yang memperoleh hasil sangat positif. Selanjutnya untuk tahapan uji efektivitas diperoleh rata-rata 57,5 pada pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki nilai rata-rata 91,56. Serta tahapan akhir adalah uji respon pendidik dan peserta didik yaitu diperoleh nilai respons rata-rata dosen sebesar 47 dan nilai respon rata-rata mahasiswa sebesar 66. Jika dikategorikan hasil respons rata-rata dosen tersebut termasuk ke dalam “Sangat Positif”.

Kata kunci—*Media Interaktif, Kuliner Nusantara, Problem Base Learning*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR
INDONESIAN CULINARY COURSES IN THE UNDIKSHA CULINARY
ARTS VOCATIONAL EDUCATION STUDY PROGRAM**

By

Anggi Puspita Lestari 1815051047
Informatics Engineering Education Study Program
Departement of Informatics Engineering
Faculty of Engineering and Vocational
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja
Email : anggiuspita21@gmail.com

ABSTRAK

Abstract— The development of learning media for Indonesian culinary courses aims to develop a media that can assist the learning process for Culinary Arts Vocational Education (PVSK) students based on problem base learning. As is well known, study development programs at the higher education level are aimed at making graduates skilled in their field, namely culinary, so that the presence of interactive learning media can stimulate student interest in learning activities. The type of research used is R&D (Research and Development) and the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Evaluation Evaluation). The author uses the help of Adobe Captivate and blender in designing this learning media. The results of the validity test from content and media experts provide an assessment with an average value of 1.00 with very valid criteria. Then proceed with testing on students both individually, small groups, to field tests which get very positive results. Furthermore, for the effectiveness test stage, an average of 57.5 was obtained in learning before using learning media and after using interactive learning media had an average score of 91.56. And the final stage is the educator and student response test, which obtained an average response score of 47 lecturers and an average student response score of 66. If categorized as the average response results of the lecturer, it is included in the "Very Positive".

Keywords—Interactive Media, Archipelago Culinary, Problem Base Learning