

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berperan dalam membangun bangsa. Sejak zaman dahulu, pendidikan telah dianggap sebagai salah satu pilar utama serta fondasi penting dalam pembentukan individu dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Selain itu, pendidikan pasti dijalani oleh setiap manusia sejak lahir dan tidak terbatas oleh waktu tertentu atau hingga akhir hayat. Proses ini mencakup pengembangan berbagai aspek dalam diri manusia baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendidikan juga diprasaranai dengan sekolah dimana individu memperoleh pengetahuan dan pembelajaran lebih lanjut dengan tujuan meningkatkan wawasan serta kualitas kehidupan yang lebih layak (Miasari et al, 2022). Saat ini, pendidikan telah banyak mengalami perubahan baik itu perkembangan ataupun perbaikan pada berbagai komponen seperti pelaksanaan pendidikan di lapangan seperti kompetensi tenaga pendidik, kualitas atau mutu pendidikan, sarana prasarana pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan yang memerlukan terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, maupun penyediaan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pendidikan terutama dalam proses pembelajaran yang maksimal.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan baik dalam aspek

infrastruktur, maupun dalam kontennya seperti metode, model, strategi maupun pendekatan pembelajaran. Perkembangan ini menuntut masyarakat untuk terus meningkatkan kemampuan dan kompetensinya agar dapat mengikuti kemajuan zaman. Kemajuan IPTEK memiliki dampak yang besar di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan IPTEK sangat diperlukan karena dapat mempermudah proses pembelajaran, memungkinkan akses materi di mana pun dan kapan pun (Ngongo et al, 2019). Selain itu, kemajuan teknologi dalam pendidikan memungkinkan baik pendidik maupun peserta didik untuk mengakses informasi serta pengetahuan dengan lebih cepat dan mudah (Fitri & Hadi, 2024).

Peran seorang pendidik di dunia pendidikan terutama dalam perkembangan IPTEK sangatlah penting. Pendidik menjadi fasilitator bagi peserta didik yang tidak hanya menyalurkan pengetahuan yang dimiliki, tetapi juga dituntut untuk bisa kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Kreativitas seorang pendidik sangat diperlukan agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan penelitian Masdarini et al (2024) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam menghindari atau mengatasi permasalahan terutama terkait kurangnya keterampilan dan capaian pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, terlebih dengan tuntutan pembelajaran abad-21, banyak metode inovatif yang diusulkan dalam membangun keterampilan abad-21 peserta didik, sehingga dalam penelitian ini guru khususnya di kejuruan disarankan harus lebih inovatif dalam menerapkan pembelajaran salah satunya dengan menciptakan sarana yang mengintegrasikan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Isti et al (2022) bahwa

sarana pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik saat ini harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang berkembang dengan begitu peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan gurunya, disamping itu seorang guru tetap harus mampu menyesuaikan media yang sesuai dan cocok untuk digunakan pada materi tertentu sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, peran seorang pendidik sangat penting dalam mendukung peningkatan pendidikan terutama di era perkembangan zaman teknologi semakin maju yang membutuhkan pendidik yang kompeten dan berkualitas dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif kepada peserta didik, termasuk pendidik yang dapat memanfaatkan peran teknologi sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran di era teknologi saat ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media dapat menumbuhkan pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam proses belajar dan mengajar pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara atau sumber menyampaikan materi, informasi, pengetahuan, dan keterampilan. Media dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar melalui berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, video, maupun aplikasi interaktif dengan tujuan merangsang pemikiran peserta didik, sehingga dapat mewujudkan terciptanya tujuan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan kurikulum (Alfahnum & Astriani, 2025). Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dan ketergantungan eksklusif pada metode ceramah masih cukup

populer di kalangan guru dalam proses pembelajaran, yang sering kali mengakibatkan ketidaktertarikan dan kebosanan peserta didik (Y. Sihombing et al, 2023). Sehingga pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan menggabungkan unsur-unsur inovatif dan menarik agar proses pembelajaran tidak membosankan.

Media pembelajaran dapat dibagi berdasarkan sifat, cakupan, dan cara penggunaannya. Berdasarkan sifatnya, media meliputi auditif (berbasis suara), visual (berbasis gambar atau tampilan), dan audio visual (menggabungkan suara dan gambar). Dari segi cakupan, ada media dengan jangkauan luas yang memungkinkan banyak peserta didik mengaksesnya secara bersamaan tanpa terikat lokasi (Saleh et al, 2023). Salah satu jenis media yang umum digunakan adalah media audio visual atau biasa disebut sebagai video. Dalam proses pembelajaran, media audio visual merupakan salah satu alat yang efektif untuk meningkatkan perhatian dan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Saddam Husein, 2018).

Video merupakan media yang menyajikan gambar bergerak, warna dan dilengkapi dengan teks dan suara untuk memberikan penjelasan. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang pendidik siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar (Ichsan et al, 2021).

Menurut Pardana & Hidayati (2024) video adalah media yang cocok digunakan untuk proses belajar mengajar dengan menawarkan keuntungan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam dengan karakteristik yang berbeda-beda.

Video dikatakan sebagai suatu alat yang tepat untuk menyampaikan informasi serta pesan-pesan karena manusia cenderung lebih mudah mengingat memahami dan menyerap informasi yang diberikan melalui indera penglihatan dan pendengaran (Junaidi, 2019).

Video merupakan media yang paling efektif dipakai dalam penyampaian materi pembelajaran. Karena video menampilkan gambar, gerak audio serta ilusi atau fantasi bagi yang melihatnya. Maka itu penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat disarankan (Rahma Sari & Hakim, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis video bukan sekadar tren, melainkan sebuah langkah penting menuju peningkatan kualitas pembelajaran yang relevan dan menarik bagi generasi pembelajar masa kini (Burhayani et al., 2023).

Penggunaan media video membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan yang terpenting dalam penggunaan media video adalah membantu memperjelas pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan selama proses belajar mengajar (Hardianti & Asri, 2017). Selain itu, media video dapat menjelaskan berbagai langkah kerja praktik agar dapat dilakukan oleh peserta didik secara tepat sasaran. Oleh karena itu, penggunaan media video pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami apa yang dipelajari dan dapat meningkatkan keterampilan kognitifnya (Siwi & Puspaningtyas, 2020).

Pendidikan di bidang vokasi dan kejuruan sangat membutuhkan media pembelajaran karena berorientasi pada pemberian kompetensi tertentu kepada peserta didik. Salah satu media yang penting dalam proses pembelajaran, yang sangat dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik adalah video pembelajaran.

Video pembelajaran menyediakan kombinasi media audio dan visual yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Dewi et al, 2023).

Pemanfaatan media video pembelajaran pada pendidikan bidang vokasi dan kejuruan memiliki peran yang penting, terutama dalam mata pelajaran yang mencakup teori dan praktik. Penggunaan video sebagai sarana dalam proses belajar memudahkan peserta didik dalam memahami materi, karena mereka dapat langsung meniru apa yang ditampilkan dalam video. Hal ini lebih efektif dibandingkan penyampaian materi hanya melalui buku atau bahan ajar tertulis. Salah satu keuntungan utama penggunaan video dalam proses belajar mengajar adalah kemampuannya dalam menampilkan visual langkah-langkah pembuatan suatu materi praktik serta penyampaian pesan melalui suara. Dengan demikian, pendidik tidak perlu menjelaskan materi secara berulang-ulang, karena peserta didik dapat menggunakan video pembelajaran kembali dengan menayangkan ulang video (Charismawati et al, 2024).

Media video pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif, meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik baik dalam pembelajaran teori maupun praktik. Terlebih saat ini variasi media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan minat belajar dan membantu mempermudah pembelajaran pada mahasiswa karena dengan media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu pola pembelajaran agar menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar, sehingga kegiatan dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Yasyfi et al, 2024)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan Ibu Damiati., M.Kes yang merupakan salah satu dosen pengampu mata kuliah Kuliner Eropa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang dilakukan pada hari Kamis, 22 Februari 2024, bertempat di Ruang Tata Hidang, Fakultas Teknik dan Kejuruan, didapatkan permasalahan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang digunakan oleh dosen berupa media PowerPoint, modul ajar dan video yang diambil dari platform YouTube yang isinya belum tentu sesuai dengan capaian pembelajaran. Hal ini dikarenakan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh dosen masih terbatas. Sehingga, pengembangan media video pembelajaran sangat penting dan diperlukan sebagai media pembelajaran materi teori maupun praktik yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa.

Selain itu, peneliti juga melakukan penyebaran angket berupa kuesioner analisis kebutuhan dengan melibatkan 31 orang responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah mengambil dan lulus pada mata kuliah Kuliner Eropa, ditemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran mata kuliah Kuliner Eropa khususnya pada materi *stock* dan *sauce* sebanyak 100% mahasiswa menyatakan bahwa langkah-langkah pembuatan *stock* sulit, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah proses pembuatan *stock* yaitu sebanyak 80,6% memilih kesulitan utama disebabkan karena teknik pembuatan *stock*, sebanyak 77,4% memilih disebabkan karena keterbatasan media video pembelajaran dan 16,1% memilih karena kesulitan memahami materi yang hanya dijelaskan dosen. Meskipun semua mahasiswa telah menonton video pembuatan

brown stock pada platform YouTube, namun mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami proses pembuatan *brown stock* yaitu sebanyak 71% memilih kesulitan pada bagian proses pemanggangan tulang, dan sebanyak 80,6% memilih kesulitan pada bagian teknik *simmering* dan *skimming*. Selanjutnya sebanyak 77,4% mahasiswa menyatakan bahwa video yang tersedia pada platform YouTube kurang sesuai dan 22,6% memilih video tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemudian sebanyak 83,9% memilih ceramah sebagai metode yang paling sering digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Kuliner Eropa dan 19,4% memilih metode diskusi juga diterapkan. Untuk media pembelajaran, sebanyak 71% mahasiswa memilih powerpoint, 48,4% memilih modul dan 3,2% memilih makalah sebagai media yang paling sering digunakan dosen dalam pembelajaran mata kuliah Kuliner Eropa serta sebanyak 90,3% mahasiswa memilih sangat setuju dan 9,7% memilih setuju jika dilakukan pengembangan media video pembelajaran *brown stock* dan *espagnole sauce* pada mata kuliah Kuliner Eropa.

Kesulitan mahasiswa dalam memahami proses pembuatan *brown stock* sejalan dengan pendapat Syifa et al., (2024) yang menyatakan bahwa *stock* (kaldu) merupakan bahan dasar dan fondasi dalam berbagai olahan makanan, termasuk *sauce*. Kompleksitas teknik pembuatan *stock* menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam menjaga kualitas *stock* agar tetap jernih, memiliki rasa yang kaya, serta tidak mengalami *overcooking*. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nurani, (2019) menegaskan bahwa pembuatan *brown stock* merupakan proses yang kompleks, karena memerlukan ketelitian dalam mengikuti prosedur pembuatan, pemilihan bahan, serta pengaturan waktu dan suhu terutama pada proses

pemanggang tulang. Penggunaan produk asam seperti tomat juga perlu dilakukan secara hati-hati karena dapat mempengaruhi kejernihan warna hasil *brown stock*.

Menurut Gozali (2020) teknik *simmering* dan *skimming* memiliki peran penting dalam menjaga kejernihan *stock*. Perebusan pada suhu yang tidak sesuai dapat menyebabkan kotoran dalam *stock* menyebar sehingga menghasilkan warna yang keruh. Oleh karena itu, metode pengolahan yang tepat, termasuk pemanggang tulang pada suhu yang bervariasi antara 190 °C hingga 375 °C serta teknik perebusan yang benar, sangat menentukan kualitas akhir *stock* yang dihasilkan (Pratama et al, 2024). Kemampuan dalam pembuatan *brown stock* menjadi aspek penting karena kualitas akhir *brown stock* akan mempengaruhi kualitas berbagai olahan lainnya seperti *espagnole sauce*, salah satu saus dasar dalam masakan kontinental. Jika prosedur pembuatan *brown stock* tidak dilakukan dengan benar, maka kualitas hasil yang dihasilkan dari *espagnole sauce* juga akan terpengaruh (Nurani, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, dapat disimpulkan bahwa media berbasis video pembelajaran masih terbatas hal ini berpengaruh terhadap kesulitan yang dialami oleh mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran teori maupun praktik khususnya dalam pembelajaran *stock* dan *sauce*. Dalam pembelajaran dosen sudah menggunakan media berupa PowerPoint, modul ajar dan video dari YouTube, namun isi video belum tentu sesuai dengan capaian pembelajaran. Sehingga, pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa sebagai sarana pembelajaran materi teori maupun praktik. Media ini

diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, minat belajar serta mampu memberikan proses pembelajaran yang efektif dalam mata kuliah Kuliner Eropa.

Penggunaan media video pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan kepada peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan (Norma, 2021). Selain itu, video pembelajaran juga membantu guru mengurangi penggunaan metode ceramah yang berlebihan selama proses belajar mengajar. Dengan adanya video pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang lebih konkret tentang konsep yang dipelajari (Isnaini et al, 2023). Penelitian yang dilakukan Asnur & Ambiyar (2018) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antar mahasiswa yang menggunakan media video dan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dalam mata kuliah Tata Boga II. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media video dalam perkuliahan Tata Boga II di Program Studi D4 Manajemen Perhotelan, Universitas Negeri Padang lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2022) menyatakan bahwa media video pembelajaran sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurwahidah et al (2021) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, prestasi, dan minat belajar peserta didik. Video pembelajaran mampu menampilkan situasi atau pengalaman belajar secara langsung dalam materi yang disampaikan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mempraktikkan materi dibandingkan dengan penggunaan media lain seperti buku atau gambar.

Media video merupakan alat yang dapat menampilkan langkah-langkah dalam setiap proses pembuatan suatu konsep, sehingga membantu pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas. Video pembelajaran lebih efektif dalam menjelaskan suatu proses karena dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan (Chairunnisa et al, 2022). Selain itu, video juga mampu menampilkan konsep secara nyata, menyajikan pembelajaran secara prosedural dan terstruktur, serta menyampaikan materi dengan lebih sistematis agar proses belajar menjadi lebih efektif (Alwi & Agustia, 2024). Keunggulan lain dari media video adalah kemampuannya dalam menggambarkan suatu proses dengan tepat dan dapat diputar berulang kali, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus menyimaknya. Meskipun, tidak semua materi cocok menggunakan media video. Video lebih sesuai untuk materi yang bersifat teknis, seperti pengajaran keterampilan atau demonstrasi suatu proses tertentu (Nugraha & Nestiyarum, 2021).

Sebagai media pembelajaran, video menggabungkan unsur visual dan audio secara bersamaan, sehingga menciptakan tayangan gambar bergerak yang didukung oleh suara sesuai dengan materi yang disampaikan. Hal ini menjadikan suasana kelas lebih inovatif dan tidak membosankan. Adapun karakteristik media video pembelajaran antara lain: (1) menampilkan gambar bergerak dengan audio, (2) dapat disimpan dan digunakan berulang kali, (3) memperlihatkan detail kecil yang tidak dapat dilihat secara langsung, (4) menampilkan kejadian atau aktivitas, (5) mudah digunakan oleh berbagai kalangan, (6) dapat digunakan secara individu maupun kelompok, (7) fleksibel dan tidak terhalang oleh jarak maupun waktu, serta (8) mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa dengan informasi yang akurat

dan menarik, sehingga mereka dapat lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran (Maharani et al., 2024). Maka, penggunaan media video dalam pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan menjelaskan konsep secara nyata melalui kombinasi audio-visual. Media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara mendalam terhadap materi yang dipelajari serta menciptakan suasana kelas yang lebih efektif dan menarik.

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, inovatif, dan inklusif. Salah satu pendekatan yang terus berkembang adalah model pembelajaran 4D. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model 4D telah dirancang secara bertahap dan berorientasi pada pengembangan sebuah media yang khusus untuk kegiatan proses pembelajaran (Nur et al, 2024). Model pengembangan 4D dapat diterapkan dalam berbagai jenis media pembelajaran. Penerapan model ini sangat terkait dengan karakteristik mata pelajaran serta tujuan pengembangan media video pembelajaran (B. Sihombing, 2024). Menurut Salsabila et al (2023) Penggunaan model 4D memberikan kemudahan serta manfaat dalam pengembangan media video pembelajaran. Model ini memiliki keunggulan, antara lain, proses pengembangan yang lebih sistematis, tahapan yang lebih lengkap, serta keterlibatan para ahli dalam penilaian dan masukan dari para ahli sebelum disebarluaskan. Model 4D mencakup keseluruhan proses penelitian, mulai dari tahap *Define* (pendefinisian) yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pembelajaran, *Design* (perancangan produk) yang menghasilkan media video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, hingga *Development* (pengembangan) dan *Dissemination* (penyebaran) yang

memastikan produk telah diuji dan divalidasi oleh ahli sebelum digunakan secara luas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti akan melakukan penelitian mengenai Pengembangan Media Video pembelajaran *Brown Stock* dan *Espagnole Sauce* dengan model pengembangan 4D pada mata kuliah Kuliner Eropa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal dan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran berbasis video dalam mata kuliah Kuliner Eropa.
2. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami proses pembuatan *brown stock*.
3. Belum tersedia media video yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam mempelajari materi *brown stock* dan *espagnole sauce* pada mata kuliah Kuliner Eropa.
4. Dosen dan mahasiswa membutuhkan media video pembelajaran sebagai sarana dalam proses pembelajaran materi teori maupun praktik pada mata kuliah Kuliner Eropa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terdapat 4 permasalahan terkait, akan tetapi agar kajian penelitian ini lebih fokus dan mendalam maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan yang akan dibahas. Oleh karena itu permasalahan dibatasi hanya pada Pengembangan Media Video Pembelajaran *Brown Stock* dan *Espagnole Sauce* dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Kuliah Kuliner Eropa.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah terdapat di atas dapat dilakukan perumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media video pembelajaran *brown stock* dan *espagnole sauce* dengan model pengembangan 4D pada mata kuliah Kuliner Eropa?
2. Bagaimanakah tingkat validitas media video pembelajaran *brown stock* dan *espagnole sauce* dengan model pengembangan 4D pada mata kuliah Kuliner Eropa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media video pembelajaran *brown stock* dan *espagnole sauce* dengan model pengembangan 4D pada mata kuliah Kuliner Eropa.

2. Untuk mengetahui tingkat validitas media video pembelajaran *brown stock* dan *espagnole sauce* dengan model pengembangan 4D yang valid sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Eropa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil yang di peroleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan secara praktis.

Adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, maka hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat yaitu:

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran serta referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media terutama pada video pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pembelajaran dan dapat dijadikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan dan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini tentu akan bermanfaat bagi sisi penulis, diantaranya sebagai berikut :

1. Penulis mampu mendapatkan tambahan pengalaman mengenai pengembangan media video pembelajaran dengan model

pengembangan 4D yang bermanfaat sebagai bekal menjadi seorang tenaga pendidik.

2. Mendapatkan pengalaman penelitian mengenai media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D yang berguna untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara teori maupun praktik dalam mata kuliah Kuliner Eropa.
3. Dapat dijadikan sebagai panduan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik tetapi tetap sesuai dengan kriteria bahan ajar.

b. Bagi Mahasiswa

Mampu digunakan sebagai sarana media dan sumber belajar secara mandiri yang menarik dan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Kuliner Eropa.

c. Bagi Tenaga Pendidik

Adanya hasil penelitian ini tentu akan bermanfaat bagi tenaga pendidik, diantaranya sebagai berikut:

1. Mampu dijadikan sebagai sarana dan acuan pembelajaran agar para mahasiswa termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.
2. Agar dapat mempermudah tenaga pendidik dalam menjelaskan materi dan pelajaran praktik terhadap mahasiswa.