

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak saja sekadar proses transfer ilmu, tetapi juga merupakan upaya sadar untuk mempertahankan dan mewariskan budaya dari generasi ke generasi. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan berbagai aspek dalam dirinya, seperti kecerdasan intelektual, ahklak, dan kecerdasan sosial. Akibatnya, pendidikan sangat penting untuk menghasilkan individu yang tidak saja pintar, namun juga berakhhlak baik serta berkontribusi bagi masyarakat (Rahman et al., 2022). Selain itu, pendidikan juga menjadi sarana utama dalam membentuk karakter serta meningkatkan derajat sumber daya manusia. Selama proses pembelajaran, peserta didik diberikan ruang untuk berpikir kritis, berinovasi, dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya terpusat pada pendidikan, namun juga pada pengembangan potensi serta kepribadian individu secara menyeluruh.

Pemerintah Indonesia sudah melakukan banyak hal guna memajukan kualitas pendidikan. Salah satu tindakan yang dilakukan yaitu menyesuaikan kurikulum agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Wahyudi & Azheri menyatakan perubahan kurikulum bertujuan guna menjamin bahwa peserta didik mempunyai keterampilan yang selaras dengan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan, sehingga dapat bersaing di tingkat global (Kenmandola, 2022). Selain pengembangan kurikulum, pemerintah juga berfokus pada pemerataan

akses pendidikan. Masih terdapat ketidaksetaraan pendidikan antara daerah kota dan desa yang perlu diatasi. Oleh karena itu, berbagai program seperti penyediaan beasiswa, peningkatan infrastruktur dan fasilitas sekolah, dan pelatihan untuk tenaga pendidik terus diupayakan guna mewujudkan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan berkualitas.

Dengan adanya dukungan penuh dari pemerintah dan masyarakat, diharapkan sistem pendidikan di Indonesia semakin maju dan merata. Pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi berikutnya yang mampu menghadapi tantangan global, serta berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Oleh karena itu, pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat yang saling bekerjasama menjadi kunci utama dalam menciptakan pendidikan yang lebih baik bagi masa depan Indonesia.

Pendidikan saat ini sudah memasuki era media, yang mana penggunaan berbagai media dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan. Metode ceramah yang selama ini dominan mulai tergantikan oleh pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Menurut Nurseto (2011), terdapat tuntutan untuk memanfaatkan berbagai media sebagai alternatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Media pembelajaran yaitu alat bantu, baik fisik maupun non-fisik, yang fungsinya sebagai perantara antara guru dengan siswa pada proses belajar. Hamka dalam Nurfadhillah (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang cocok memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan demikian, peran media tidak hanya sekadar pelengkap, tetapi juga menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Di era digital ini, pemanfaatan media dalam pembelajaran harus terus dikembangkan agar pendidikan tetap relevan dengan perkembangan zaman. Guru dan lembaga pendidikan perlu beradaptasi dengan teknologi yang ada dan terus mencari inovasi dalam penyampaian materi kepada siswa. Dengan demikian, pendidikan lebih efektif dan menyenangkan dapat terwujud, sehingga akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik di masa depan.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap apa yang dipelajari siswa. Menurut Wulandari et al. (2023), media yang efektif memungkinkan siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan lebih baik serta meningkatkan keinginan belajar mereka. Maka dari itu, pendidik harus memperhitungkan berbagai aspek saat memilih media pembelajaran, seperti karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta ketersediaan teknologi yang mendukung.

Adapun solusi yang bisa diterapkan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran yakni dengan memanfaatkan penggunaan media video yang sesuai dengan kebutuhan atau RPS. Video pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan cepat karena penyampaian informasi dilakukan secara visual dan auditif. Selain itu, video dapat menyajikan proses pembuatan suatu makanan secara sistematis, sehingga mahasiswa dapat mengikuti setiap tahapannya dengan lebih jelas.

Bersempena pada hasil observasi awal yang dilakukan pada Senin, 10 Maret 2025 dengan dosen pengampu mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dan observasi melalui *Google Form* kepada mahasiswa yang lulus mata kuliah *Fusion Food*, bahwasanya media pembelajaran yang digunakan pada proses

pembelajaran kebanyakan hanya memanfaatkan media powerpoint dan makalah saja. Namun terkadang media video yang ada pada YouTube juga digunakan sebagai media sumber belajar yang membahas terkait dengan teknik *Fusion Food*. Akan tetapi, media pembelajaran video tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan keperluan atau RPS dari mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, sehingga tujuan yang diinginkan dari pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

Masalah yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran adalah bahwa peserta didik belum mencapai tingkat pemahaman optimal terhadap materi. Mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner merupakan mata kuliah yang memerlukan tingkat keahlian teknis yang tinggi, di mana mahasiswa tidak hanya diharuskan perlu mengetahui resep, akan tetapi juga menguasai keterampilan prosedural yang detail, terutama teknik inovatif seperti fusion. Ketergantungan pada media teks dan presentasi membuat siswa kesulitan memahami aspek dinamis dan detail dalam praktik kuliner, seperti membayangkan konsistensi ideal adonan, menentukan waktu pencampuran bahan, dan menerapkan teknik penyajian. Kesenjangan antara teori yang dibaca dan keterampilan praktis yang harus diterapkan menghambat proses pembelajaran, menyebabkan siswa mengalami kesulitan dan kurang percaya diri saat menciptakan, dan pada akhirnya menghambat pencapaian maksimal tujuan pembelajaran mata kuliah. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran video yang selaras terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar penyampaian materi bisa tersampaikan efektif terhadap mahasiswa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif guna penunjang kegiatan

pembelajaran pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner terkhusus pada materi teknik *fusion dessert*. Penggunaan media interaktif dapat merangasang minat serta motivasi mahasiswa untuk belajar, salah satunya dengan penggunaan media video pada mata kuliah Pagelaran cipta. Pembelajaran yang bersifat monoton dapat menyebabkan mahasiswa kehilangan antusiasme dalam memahami materi, sehingga penggunaan media interaktif seperti video, sangat dibutuhkan guna mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Selaras dengan pernyataan dari Wulandari et al. (2023), yang mengungkapkan media yang efektif dapat membantu siswa untuk menyerap informasi dengan lebih maksimal serta meningkatkan minat belajar mereka.

Selain itu, pada observasi awal mahasiswa juga setuju untuk melakukan pengembangan media video pembelajaran pembuatan cup cake sari markisa pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, karena masih belum ada media pembelajaran video yang khusus membahas pembuatan cup cake dengan penambahan sari markisa. Padahal, materi ini merupakan salah satu inovasi dalam dunia kuliner yang dapat memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa. Dengan adanya media video yang membahas secara khusus topik tersebut, mahasiswa dapat lebih mudah memahami teknik dan prosedur pembuatannya serta menambah wawasan mahasiswa terkait hidangan *Fusion*.

Video ialah suatu media yang dapat dijadikan sebagai variasi pada kegiatan belajar mengajar agar terkesan lebih menarik selain metode metode ceramah. Media video merupakan solusi efektif untuk mengatasi kekurangan media pembelajaran yang menarik (Sulaksana dkk., 2021). Video pembelajaran memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih menarik serta lebih mudah

dipahami mahasiswa. Media video berisi informasi dalam bentuk suara dan visual, yang pada konteks pembelajaran sudah terbukti layak digunakan untuk media pembelajaran berbasis video tutorial (Fitriana et al., 2022). Melalui kombinasi visual, audio, dan animasi, video dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Video adalah serangkaian gambar yang berisi pesan yang disampaikan dari seorang profesional ataupun guru terhadap sekumpulan siswa sehingga dapat mengetahui proses atau meningkatkan pengetahuan mereka dengan menonton video tutorial (Chairunnisa, 2023). Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan media video juga bisa mendukung siswa guna membangun koneksi antara teori serta praktik. Misalnya, dalam mata pelajaran sains, video dapat digunakan dalam menampilkan eksperimen yang sulit dilakukan di dalam kelas. Sama halnya dengan membuat suatu hidangan *fusion*, dimana pembuatan hidangannya tergolong cukup rumit sehingga memerlukan media video untuk menampilkan eksperimen atau proses pembuatan hidangan makanan yang cukup sulit. Dengan demikian, siswa tidak saja memperoleh pemahaman teoritis namun juga dapat melihat bagaimana konsep tersebut diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Fadilah (2023), video adalah sekumpulan gambar gerak dan suara yang dirangkai menjadi alur dan mengandung pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Proses penyimpanan media digunakan untuk menyimpan pesan tersebut di dalam video. Media video juga dapat dilihat berulang kali, sehingga mampu untuk mendorong dan meningkatkan keinginan siswa dalam pembelajaran (Nugraha. dkk, 2021). Media video dapat membuat proses belajar lebih mudah dan cepat dipahami oleh siswa. Tidak hanya itu, pembelajaran melalui media

video juga tampak lebih beragam dan tidak membosankan, yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media video sesuai untuk menjelaskan proses tertentu, seperti serangkaian demonstrasi ide atau penjelasan, pendidikan keterampilan dasar, pembuatan roti, dll. (Nugraha & Nestiyarum, 2021). Menurut Angendari dkk (2022) bahwa media video berpengaruh dalam meningkatkan hasil dari pembelajaran praktik dibandingkan media statis (powerpoint) dalam pembelajaran.

Mata kuliah *fusion food* adalah mata kuliah yang mempelajari perpaduan berbagai elemen kuliner dari berbagai negara. Fusion adalah perpaduan berbagai masakan dari berbagai wilayah atau lebih luas lagi dari berbagai negara yang memiliki ciri khasnya sendiri, yang menghasilkan menu baru dengan rasa yang berbeda (Wahyuni, 2022). Ciri dari *fusion food* sendiri adalah menggabungkan berbagai bahan, rasa dan teknik persiapan, menggabungkan unsur tradisional dengan ide-ide inovatif serta mempertahankan rasa, tekstur dan penampilan dari budaya asal. Azzura, 2023 menjelaskan bahwa prinsip *fusion food* adalah menggabungkan berbagai gaya, rasa, dan budaya makanan. Menciptakan makanan baru dengan menggabungkan budaya lokal dengan berbagai bumbu dan cita rasa. Ini dilakukan dengan mengganti bahan-bahan dengan komposisi yang berbeda tetapi tetap menggunakan metode dan teknik dasar pembuatan yang sama.

Suriani, N. M., & Ariani, R. P., 2020 menjelaskan bahwa masakan fusion berarti perpaduan dan kombinasi berbagai bahan makanan dan metode memasak dari berbagai negara dalam satu piring secara sengaja. Dalam bidang kuliner, konsep *fusion* melahirkan inovasi baru yang menawarkan pengalaman baru dalam kenikmatan makanan, dengan cita rasa dari bahan-bahan yang digunakan, metode

memasak (metode memasak) dan penampilan (penyajian) dengan memadukan berbagai budaya. Konsep *fusion food* secara keseluruhan mengacu pada prinsip pengolahan dan penyajian makanan yang menekankan unsur artistik pada penampilan dengan memadukan bahan-bahan dan teknik pengolahan yang berbeda.

Berdasarkan obsevasi yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah fusion food, terdapat perubahan kurikulum terbaru tahun 2024. Mata kuliah *Fusion Food* tidak lagi berdiri sendiri namun mata kuliah ini telah dimasukkan menjadi salah satu bahasan materi pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, sehingga pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner terdapat pembahasan sub materi mengenai hidangan makanan dengan teknik *fusion*. Teknik *fusion* mencakup berbagai pokok bahasan materi, salah satunya adalah hidangan *dessert*. Proses pembuatan *dessert* sering kali memerlukan tutorial dikarenakan tingkat kesulitan yang lumayan tinggi. Sehingga, diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar materi dalam pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif kepada mahasiswa. Adapun media yang bisa dimanfaatkan yakni media video yang bisa mendukung mahasiswa guna mengerti langkah-langkah pembuatan dengan lebih jelas dan terstruktur.

Menurut Imany et al. (2019), dalam mata kuliah *Continental Cakes*, media video pembelajaran dapat dimanfaatkan guna menunjang kegiatan belajar dalam pembuatan chiffon cake. Video pembelajaran dapat membantu mahasiswa memahami teknik-teknik penting dalam pembuatan *chiffon cake* secara lebih praktis dan sistematis. Selain itu, pengembangan video pembelajaran dinilai efektif karena bisa dijadikan untuk referensi belajar yang fleksibel dan bisa

diakses setiap saat sesuai kebutuhan mahasiswa (Agustina, 2022). Yahnan et al. (2024) membuktikan kelayakan video pembelajaran tata hidang yang dikategorikan sangat layak pada semua aspek penilaian. Hal ini semakin memperkuat bahwa video pembelajaran memiliki kunggulan yang tinggi dan dapat dijadikan sebagai solusi dalam pembelajaran yang valid untuk meningkatkan kualitas praktik kuliner.

Keunggulan utama dari penggunaan media video pada pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyampaikan pesan dalam bentuk gambar dan suara bergerak. Hal ini menjadikannya lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, karena memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi melalui berbagai indera (Pratiwi, 2011). Dengan demikian, video pembelajaran bukan saja untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa, tetapi juga membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dalam menguasai keterampilan praktis. Keunggulan lain dari media video adalah kemampuannya dalam membuat pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak membosankan. Pada pembelajaran kuliner, terutama pada mata kuliah *Fusion Food*, demonstrasi langsung sering kali menjadi tantangan karena keterbatasan waktu dan fasilitas di dalam kelas. Dengan adanya media video, mahasiswa dapat membuka materi kapanpun dan mengulangnya sesuai kebutuhan, sehingga meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dan teknik yang diajarkan.

Cup cake adalah hidangan *dessert* manis yang dibuat dengan campuran tepung, gula, telur, serta lemak yang di panggang dengan oven. Cup cake adalah adonan kental yang berpori-pori dan teksturnya padat. Pembuatan cup cake menggunakan metode *butter-type cake* dimulai dengan mengocokan butter dan

gula untuk menghasilkan testur padat. Cup cake merupakan jenis cake yang banyak digemari oleh hampir seluruh kalangan masyarakat. Cup Cake sangat beragam, baik dari komposisi bahan, ukuran bentuk maupun hiasannya. Variasi cup cake terdiri dari berbagai jenis *butter cream* dan topping yang berbeda, salah satu variasi dari cup cake adalah cup cake dengan penambahan buah markisa. Cup cake dengan penambahan sari markisa ungu merupakan hasil inovasi pengembangan teknik *fusion* dengan penggantian bahan dari buah jeruk yang digantikan buah markisa ungu sebagai bahan pangan lokal dari Indonesia.

Markisa (*Passiflora edulis f Edulis sims*) adalah jenis tanaman rambat yang banyak dibudidayakan di Indonesia. Buah markisa memiliki sari yang buah yang asam dan kentol serta memiliki aroma buah yang khas (Pratiwi, 2014). Buah markisa banyak dibudidayakan untuk diambil sari buahnya karena kaya akan kandungan antioksidan dan memiliki aroma yang khas. Buah markisa adalah sumber Provitamin A, vitamin B, vitamin C, Niacin dan riboflavin. Buah markisa banyak diolah menjadi sirup, jus, jelly, serbuk es serta perasa yogurt dan es cream (Kusuma et al, 2021).

Sesuai dengan hasil observasi awal yang sudah penulis lakukan dan hasil dari penelitian terdahulu, dengan demikian penulis akan mengembangkan media video pembelajaran yang mencangkup materi yang lebih detail untuk membuat materi mudah dipahami mahasiswa serta tujuan dari pembelajaran bisa diterapkan secara baik. Penelitian ini memakai metode *Research & Development* (R&D).

Research & Development (R&D) ialah metode penelitian yang dipakai dalam membuat produk baru, menguji keefektifan produk yang sudah ada, dan mengembangkan dan menciptkan produk baru (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model 4D ialah model pengembangan yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Model 4D memiliki empat tahapan, yakni: *Define, Design, Development, dan Desseminate* (Lestari & Sukmawarti, 2021). *Define*, merupakan tahap analisis awal, tahap ini dilakukan: Analisis awal, *Learner analysis*, Analisis konsep. *Design*, merupakan tahapan kegiatan perencanaan media serta penulisan naskah. *Development*, merupakan tahapan pengembangan dan pengujian produk oleh penilai ahli. *Desseminate*, berbagi dan mengemas media pembelajaran. Model pengembangan 4D dipilih karena diprogramkan dengan rangkaian kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran yang memenuhi persyaratan serta karakteristik peserta didik (Zunaidah dkk, 2016).

Pada model pengembangan 4D, mencangkup *Define*, yaitu melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Pagelaran Cipta, analisis awal terhadap masalah atau kebutuhan pada mata kuliah Pagelaran Cipta, analisis kebutuhan dari mahasiswa serta analisis silabus atau RPS dari mata kuliah Pagelaran Cipta sehingga ditemukan solusi dari permasalahan tersebut. *Desain*, yaitu kegiatan yang dimulai dengan merencanakan garis besar ide media, proses pembuatan media video dari pengambilan gambar hingga *editing*. *Development*, yaitu tahapan melakukan uji dari beberapa ahli yakni ahli materi, ahli desain, dan ahli media sehingga video yang dihasilkan dapat dikategorikan layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran serta melakukan uji respon dari mahasiswa. *Desseminate*, yaitu kegiatan membagikan media video pembelajaran dengan memasukkan video tersebut ke dalam YouTube maupun media sosial lainnya

serta membagikan kepada pengampu mata kuliah Pagelaran Cipta untuk dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

Karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Cup Cake Sari Markisa Dengan Teknik Fusion Pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner”, yang diharapkan dapat dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran terutama pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, masalah yang diidentifikasi pada penelitian ini yaitu:

1. Perlu penguatan pemahaman mahasiswa terhadap materi Secara Optimal.
2. Perlunya variasi video pembelajaran pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner.
3. Belum banyak sarana media dalam bentuk video yang sesuai dengan indikator pembelajaran mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner.
4. Belum ada pengembangan media video pembelajaran pembuatan cup cake sari markisa yang sesuai dengan mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner.

1.3 Pembatasan Masalah

Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap teknik fusion dalam proses pembuatan cup cake

dengan penambahan sari markisa. Selama ini, video pembelajaran yang ada masih belum sesuai dengan kebutuhan atau RPS pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner sehingga tujuan dari pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Oleh karna itu, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal. Dengan media video, kegiatan belajar jadi lebih menarik, efisien, serta fleksibel, karena mahasiswa dapat mengakses dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, video pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi secara visual dan auditif, yang bisa meningkatkan daya serap dan motivasi belajar. Maka, tujuan penelitian yakni mengembangkan dan menilai kelayakan media video pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran kuliner.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana Tahapan Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Cup Cake Sari Markisa Dengan Model 4D?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media video pembelajaran pembuatan cup cake sari markisa dengan model 4D.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini akan bermanfaat, baik secara teoritis serta secara praktis. Manfaat dari penilitian ini yakni:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah sumbangan pengetahuan serta refrensi belajar bagi mahasiswa pada Program Studi PVS Kuliner pada mata kuliah fusion food.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman konsep serta memberi kontribusi terhadap pengembangan teknik fusion dengan menunjukan penggunaan bahan pangan lokal seperti sari markisa ke dalam produk pastry barat (cup cake) dapat menciptakan inovasi kuliner yang mencerminkan perpaduan antar budaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti
 - a) Meningkatkan pemahaman serta keterampilan guna pengembangan media video pembelajaran.
 - b) Meningkatkan kreativitas serta inovasi peneliti dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik serta mudah dimengerti.
- b. Bagi Mahasiswa
 - a) Memudahkan pemahaman dan praktik pembuatan cup cake melalui media video.
 - b) Mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel karna dapat diakses kapan saja.

- c) Dapat dijadikan sebagai refrensi dan ajuan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan medio video pembelajaran.
- c. Bagi Tenaga Pendidik
- a) Menyediakan media pembelajaran yang menarik serta inovatif guna membantu proses pengajaran.
 - b) Meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan penggunaan teknologi.
 - c) Menjadi panduan dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis digital di bidang kuliner.

