

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah menggerakkan perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran di pendidikan tinggi, termasuk pada pendidikan vokasional seni kuliner. Di abad ke-21 ini, peran dosen memang diminta untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Manuaba & Putra, 2021). Kondisi ini sangat relevan dengan karakteristik pendidikan vokasional seni kuliner yang memerlukan inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan capaian prestasi dan kreativitas mahasiswa. Pembelajaran praktik kuliner menuntut mahasiswa untuk memahami tahapan proses secara runtut, detail, dan berulang sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan tahapan tersebut.

Sektor pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menyerap dan mengikuti perkembangan teknologi secara cepat dan maksimal (Aminuddin et al., 2021). Pendidikan menjadi fondasi utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi yang terus berkembang. Jika sektor pendidikan tidak mampu mengikuti perkembangan tersebut, maka dampaknya akan sangat besar, baik terhadap kualitas pembelajaran maupun kesiapan generasi muda menghadapi dunia kerja dan kehidupan digital. Dibutuhkan tenaga pendidik yang memahami perkembangan teknologi agar dapat membimbing mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan bijak. (Daramola, 2021) menjelaskan bahwa kesiapan pendidik dalam memahami

teknologi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, apabila tenaga pendidik tidak siap untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuannya selama proses pembimbingan, maka hal tersebut dapat berdampak buruk pada mahasiswa. Mahasiswa akan mengalami keterbatasan dalam mengembangkan keterampilan digital, berpikir kritis, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan teknologi yang semakin cepat.

Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam industri pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta mendukung keberhasilan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif (Husna & Supriyadi, 2023). Penggunaan media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Dengan bantuan teknologi, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan verbal, tetapi juga dapat didukung oleh visual, audio, video, maupun media digital interaktif yang membuat mahasiswa lebih aktif dalam belajar. Batubara (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran memungkinkan guru menciptakan kondisi belajar yang optimal guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung kualitas pendidikan di era modern.

Mata Kuliah Kuliner Bali merupakan salah satu mata kuliah yang diselenggarakan pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Mata kuliah ini membahas kekayaan tradisi kuliner Bali yang mencakup aspek sejarah, budaya, teknik pengolahan, serta tata

penyajian makanan dan minuman khas Bali. Pembelajaran pada mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada mahasiswa mengenai perkembangan kuliner Bali sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Bali, sekaligus perannya sebagai daya tarik utama dalam mendukung industri pariwisata. Selain itu, Mata Kuliah Kuliner Bali juga menekankan pada pengenalan kuliner daerah, khususnya bumbu yang menjadi identitas cita rasa masakan Bali.

Salah satu bumbu yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi adalah bumbu *base genep*, yang tidak hanya berfungsi sebagai penyedap, tetapi juga mengandung nilai filosofis dan makna budaya yang mendalam. Materi pembelajaran meliputi pengenalan bahan-bahan penyusun *base genep*, teknik pengolahan dan pemanfaatannya, sejarah gastronomi Bali, filosofi yang melatarbelakangi penggunaan *base genep*, serta teknik penyajian yang relevan dengan kebutuhan industri pariwisata dan perhotelan. Dalam proses pembelajaran, penyampaian materi yang dipadukan dengan media pendukung yang lebih variatif dan kontekstual diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami proses pengolahan maupun nilai filosofis kuliner Bali secara lebih mendalam. Menurut (Putu et al., 2023), pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, karena materi disajikan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Pada saat ini, proses pembelajaran di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha masih didominasi oleh metode pembelajaran yang berpusat pada penyampaian materi secara langsung sehingga peserta didik mengalami keterbatasan dalam memahami materi secara mandiri dan visual (Yanti et al., 2023).

Permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian (Marsiti et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi cenderung memberikan ruang yang lebih terbatas bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi, berpikir kreatif, dan membangun pemahaman secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung keterlibatan aktif mahasiswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Masalah ini dipertegas oleh temuan bahwa dosen yang cenderung menyampaikan materi secara langsung menghabiskan lebih sedikit waktu bagi mahasiswa untuk melakukan proses berpikir guna merangsang keterampilan berpikir dan kreativitas mereka (Marsiti et al., 2023). Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 1 Juli 2024 di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan Ganesha, dengan berpedoman pada instrumen analisis kebutuhan sumber belajar. Narasumber wawancara adalah dosen pengampu Mata Kuliah Kuliner Bali, Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil wawancara, beliau menyampaikan bahwa pembelajaran sudah menggunakan media modul, buku, dan *powerpoint*, tetapi: (1) Belum tersedia media video pembelajaran untuk materi bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan capaian pembelajaran dengan standard resep yang baku, dan (2) diperlukan pengembangan media pembelajaran video yang lebih praktis dan menarik sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan capaian pembelajaran pada

Mata Kuliah Kuliner Bali.

Pernyataan yang disampaikan juga diperkuat oleh data hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha yang telah menempuh Mata Kuliah Kuliner Bali. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, diperoleh data per item yaitu: 65,4% mahasiswa mengatakan bahwa prosedural praktik pembuatan bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali masih sulit dipahami, 92,3% mahasiswa mengatakan merasa kekurangan variasi sumber belajar pada Mata Kuliah Kuliner Bali, khususnya materi bumbu Bali *base genep*, kekurangan variasi tersebut ditunjukkan oleh dominannya penggunaan media berupa *PowerPoint* dan penjelasan dosen, sementara sumber belajar dalam bentuk video pembelajaran, multimedia interaktif, maupun media audiovisual yang secara khusus membahas bumbu *Base Genep* belum tersedia secara memadai, 73,1% mahasiswa belum menemukan bahan ajar materi bumbu *base genep* yang menggunakan media video pembelajaran, 84,6% mahasiswa tertarik jika materi Bumbu *Base Genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, audio, dan video untuk membangkitkan motivasi belajar, 88,5% mahasiswa setuju jika peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi Bumbu *Base Genep*, pemilihan video pembelajaran tidak hanya didasarkan pada minat mahasiswa, tetapi juga disesuaikan dengan karakteristik materi Bumbu *Base Genep* yang bersifat prosedural. Proses pembuatan bumbu memerlukan penyajian langkah-langkah secara berurutan, teknik pengolahan, serta perubahan warna dan tekstur yang lebih mudah dipahami melalui media audiovisual dibandingkan media berbasis teks atau gambar statis.

Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan mahasiswa akan media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan berbasis teknologi pada materi bumbu khususnya *base genep*, dengan ketersediaan media yang saat ini masih terbatas dan belum menyediakan video pembelajaran sebagai sumber belajar mandiri yang terstruktur dan menarik.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan adanya pengembangan video pembelajaran mengenai bumbu *base genep* agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Video bumbu *base genep* yang tersedia secara daring atau yang banyak beredar di internet umumnya disajikan sebagai konten resep atau demonstrasi memasak yang bersifat umum, tidak terstruktur secara instruksional, serta tidak dirancang berdasarkan capaian pembelajaran tertentu. Sebaliknya, video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang secara sistematis sebagai media pembelajaran vokasional yang mengacu pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah sehingga setiap bagian video memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Materi disajikan secara runtut dan pedagogis, dimulai dari pengenalan bahan dan fungsi bumbu, penjelasan teknik pengolahan, urutan kerja yang benar, hingga hasil akhir pembuatan bumbu *base genep* sehingga tidak hanya menampilkan proses praktik, tetapi juga membangun pemahaman konseptual mahasiswa.

Selain itu, video ini dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan mahasiswa mengamati kembali setiap tahapan secara berulang sesuai kebutuhan, yang sangat relevan dengan karakteristik pendidikan vokasional seni kuliner yang menekankan keterampilan praktik dan ketepatan proses. Pengembangan video ini juga mengintegrasikan konteks lokal dengan menekankan

makna *base genep* sebagai identitas dan warisan kuliner Bali sehingga berfungsi tidak hanya sebagai media ajar teknis, tetapi juga sebagai sarana pelestarian kearifan lokal dalam pembelajaran kuliner. Oleh karena itu, video pembelajaran *base genep* yang dikembangkan tidak sekadar menjadi alternatif media visual, melainkan merupakan media pembelajaran terencana yang bersifat edukatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran vokasional di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam mendukung pembuatan media video yang berkualitas, aplikasi *CapCut* menawarkan berbagai fitur unggulan seperti transisi, filter, efek khusus, hingga fitur *keyframe* yang memungkinkan hasil video menjadi lebih menarik dan profesional (Wardaya et al., 2024). Penggunaan *CapCut* juga dinilai sangat praktis bagi pendidik karena memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi dan kemudahan penggunaan (*usability*) berbasis perangkat *mobile* sehingga efektif untuk merancang pembelajaran digital yang dinamis tanpa proses editing yang rumit (Randika et al., 2025). Lebih jauh, konten kreatif yang dihasilkan melalui aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar peserta didik melalui penyajian audio-visual yang jernih dan atraktif (Widiya et al., 2021).

Video pembelajaran mampu menampilkan informasi melalui gambar dan suara secara simultan sehingga mempermudah pemahaman konsep (Manuaba & Putra, 2021). Darma Wisada et al. (2020) juga menekankan bahwa pembelajaran praktik perlu didukung oleh media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis, valid, dan sesuai dengan karakteristik materi. Media video pembelajaran yang dikembangkan secara terencana dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemandirian belajar peserta. Pemanfaatan video pembelajaran memberikan

pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Dewi & Tripalupi, 2020). Penggunaan teknologi seperti ini terbukti membantu menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan membantu mengurangi kebosanan mahasiswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Marsiti et al., 2023). Hal ini memperkuat bukti bahwa video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran di bidang vokasi, termasuk untuk memperkaya materi Mata Kuliah Kuliner Bali.

Perlu disadari bahwa hasil belajar yang berupa keterampilan tidak dapat diajarkan hanya melalui deskripsi atau penjelasan saja, karena mahasiswa tidak akan memperoleh keterampilan hanya dengan duduk dan mendengarkan (Angendari et al., 2022). Tanpa dukungan media video menyebabkan rendahnya pemahaman kontekstual peserta didik terhadap materi yang bersifat prosedural (Wahyuni & Agustika, 2021). Keterbatasan penggunaan media video menyebabkan rendahnya daya tarik dan motivasi belajar peserta didik (Pebriani et al., 2021). Mengingat karakteristik pembelajaran vokasional yang bersifat prosedural, media berbasis video merupakan salah satu solusi karena mampu menjembatani kekurangan pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah atau buku teks, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa (Rahim et al., 2022).

Hingga saat ini, di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner belum tersedia media video pembelajaran yang secara khusus mengangkat materi *Bumbu Base Genep*. Media video pembelajaran bukan hanya media alternatif, melainkan sarana penting untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri dan interaktif di era digital. Integrasi teknologi melalui video pembelajaran menjadi penentu utama kualitas pembelajaran, karena mampu memberikan kesan mendalam yang

memengaruhi sikap serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri (Marsiti et al., 2023; Angendari et al., 2022) Penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan kuliner vokasional dapat meningkatkan literasi digital dan mempermudah pemahaman konten kompleks sehingga menjadi salah satu strategi media pembelajaran yang efektif (Kandriasari et al., 2024). Selain itu, pengembangan video pembelajaran telah ditunjukkan efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa, karena media ini mampu memperlihatkan tahapan kerja secara jelas dan dapat diulang sesuai kebutuhan sehingga membantu mahasiswa mencapai standar hasil praktik yang diharapkan (Yustika et al., 2025).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putri et al., 2025) berjudul “Pengembangan *Flipbook* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bumbu (Basa) Khas Bali Aga Mata Kuliah Kuliner Bali dengan Model 4D”, menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian pengembangan video pembelajaran pada Mata Kuliah Kuliner Bali yang menggunakan aplikasi *CapCut*. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat kebaruan dengan memanfaatkan aplikasi *CapCut* dalam proses pengembangan video pembelajaran pada materi bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Bumbu *Base Genep* Menggunakan Aplikasi *CapCut* pada Mata Kuliah Kuliner Bali”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mempelajari materi bumbu khususnya *base genep*. Kehadiran video pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan menjadi solusi yang layak untuk dikembangkan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Prosedural praktik dalam materi bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali, dari penggunaan alat, bahan, dan proses pembuatan bumbu *base genep* masih sulit dipahami oleh mahasiswa. .
2. Belum tersedianya media video pembelajaran bumbu *base genep* secara terstruktur sesuai dengan RPS Mata Kuliah Kuliner Bali.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga mahasiswa kesulitan belajar secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah lebih fokus dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai maka, penelitian ini berfokus pada pengembangan media video pembelajaran materi Bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menggunakan model pengembangan 4D, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Materi yang disajikan dalam video pembelajaran meliputi pengertian bumbu *base genep*, fungsi dan karakteristik bumbu *base genep* dalam masakan bali, pengenalan alat dan bahan yang digunakan, komposisi bahan beserta takarannya, tahapan persiapan bahan, proses pembuatan bumbu *base genep* sesuai prosedur kerja, teknik pengolahan yang benar, serta karakteristik hasil akhir bumbu *base genep* yang sesuai dengan standar pembelajaran. Penyusunan materi dalam video mengacu pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Mata Kuliah Kuliner Bali sehingga isi video

sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa.

Video pembelajaran yang dikembangkan divisualisasikan melalui penyampaian materi secara sistematis dengan memadukan unsur audiovisual berupa narasi, teks pendukung, gambar, demonstrasi langsung proses pembuatan bumbu *base genep*, penayangan penggunaan alat dan bahan, tahapan pengolahan secara berurutan, serta penyajian hasil akhir bumbu *base genep*. Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan media hingga uji kelayakan (validitas) yang melibatkan penilaian oleh 2 ahli isi/materi, 2 ahli desain pembelajaran, dan 2 ahli media, serta responden dosen dan mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket. instrumen penilaian ahli menggunakan skala *likert* lima tingkat untuk menilai aspek kelayakan isi, desain pembelajaran, dan media, sedangkan instrumen responden dosen dan mahasiswa menggunakan skala Guttman dengan dua alternatif jawaban, yaitu setuju dan tidak setuju, untuk memperoleh gambaran mengenai respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Analisis data hasil penilaian dilakukan dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus persentase sehingga diperoleh kategori tingkat kelayakan media dan respon pengguna. Penelitian ini tidak mencakup pengujian efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran materi bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali menggunakan model pengembangan 4D menggunakan aplikasi *CapCut*?

2. Bagaimana validitas hasil pengembangan media video pembelajaran materi bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali menggunakan model pengembangan 4D menggunakan aplikasi *CapCut*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran pada materi bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali menggunakan model pengembangan 4D.
2. Untuk menganalisis validitas hasil pengembangan media video pembelajaran materi bumbu *base genep* pada Mata Kuliah Kuliner Bali menggunakan model pengembangan 4D menggunakan aplikasi *CapCut*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi dalam proses pembelajaran kuliner Bali khususnya materi Bumbu Bali *Base Genep*.
- 2) Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mahasiswa mengenai materi Bumbu Bali *Base Genep*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagi Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga terciptanya lingkungan belajar yang menarik, inovatif, dan tidak membosankan.
- 2) Bagi Dosen Program Studi, penelitian ini dapat menjadi bahan ajar dalam proses pembelajaran dan referensi dalam mengubah dan mengembangkan media pembelajaran di kelas yang mampu meningkatkan semangat belajar mahasiswa, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.
- 3) Bagi Mahasiswa, penelitian ini dapat meningkatkan stimulus belajar, meningkatkan minat terhadap materi yang dipelajari, serta mendorong kemandirian dalam proses belajar melalui media video pembelajaran yang mudah diakses kapan saja. Selain itu, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, interaktif sesuai dengan gaya belajar mahasiswa di era digital.
- 4) Bagi peneliti melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam mengambil topik penelitian sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diinginkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran video materi Bumbu *Base Genep* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Media

pembelajaran video ini dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* dengan memuat penyajian materi prosedural praktik yang mengintegrasikan unsur gambar bergerak (visual), audio, teks berupa *subtitling*, dan efek grafis pendukung. Materi di dalam video ini dirancang secara sistematis sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan standar resep yang baku, mencakup pengenalan bahan-bahan penyusun *base genep*, teknik pembuatan tradisional seperti *ngerajang*, pengenalan alat pengolahan tradisional (seperti *talenan*, *ngiu*, *blakas*, penggorengan tanah liat, *siut*, dan *jalikan*), hingga cara pembuatan bumbu yang *tanek*. Media pembelajaran video ini akan disajikan secara daring (*online*) agar mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital mahasiswa sebagai sumber belajar mandiri sehingga dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan tanpa terikat waktu dan lokasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang penelitian, belum tersedia media pembelajaran digital yang mampu memvisualisasikan materi praktikum bumbu *base genep* secara optimal pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Selama ini, materi masih disampaikan secara langsung sehingga mahasiswa mengalami kesulitan memahami tahapan praktik, teknik pengolahan, serta hasil akhir yang diharapkan secara mandiri.

Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi *CapCut* dengan model pengembangan 4D. Media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dengan model pengembangan 4D dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur gambar bergerak secara detail, audio instruksional yang jelas, teks

penjelasan (*subtitling*), dan efek grafis pendukung dalam satu kesatuan media. Selain itu, video dapat diakses secara daring dan diputar berulang kali sehingga membantu mahasiswa mempelajari materi secara mandiri, lebih menarik, dan lebih mudah dipahami.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video materi bumbu *base genep* dalam Mata Kuliah Kuliner Bali pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video materi bumbu *base genep* dalam Mata Kuliah Kuliner Bali pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Mahasiswa memiliki perangkat teknologi seperti *smartphone*, laptop, atau tablet yang memadai untuk mengakses dan memutar media pembelajaran video dengan kualitas visual dan audio yang jelas.
- b. Mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital dan *platform online* sehingga dapat melakukan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) menggunakan video pembelajaran di luar jam kuliah.
- c. Media pembelajaran video yang dikembangkan telah sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Kuliner Bali materi *base genep*, serta mampu menjawab kebutuhan mahasiswa akan visualisasi praktikum yang konkret.

- d. Penggunaan media video yang mengintegrasikan demonstrasi langkah demi langkah (*step-by-step*), narasi audio yang jelas, teks penjelasan (*subtitling*), dan visualisasi teknik tradisional (*ngerajang*) secara teoretis dapat memperkuat retensi memori dan pemahaman prosedural mahasiswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran video materi bumbu *base genep* ini antara lain:

- a. Video pembelajaran ini hanya mampu memfasilitasi pemahaman konsep, pengenalan alat/bahan, dan urutan prosedur kerja (ranah kognitif dan psikomotorik awal). Namun, tidak dapat menggantikan pengalaman sensorik langsung seperti indra penciuman (aroma) dan perasa (*taste*) yang krusial dalam menilai kematangan bumbu yang *tanek*.
- b. Video pembelajaran disajikan secara daring (*online*) agar mudah diakses fleksibel, maka efektivitas retribusi media ini sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet masing-masing mahasiswa.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan mendalam, berikut adalah definisi-definisi yang sering muncul dalam penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai sarana perantara untuk menyalurkan pesan atau materi ajar dari pendidik kepada mahasiswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berfungsi sebagai video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi Bumbu *Base Genep*, yang dirancang secara audio-

visual untuk memfasilitasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dalam menguasai teknik pengolahan bumbu *base genep* secara mandiri, fleksibel, dan terstruktur.

2. *CapCut*

Video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* merupakan sarana penyampaian informasi audio-visual yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman materi secara rinci dan terstruktur melalui fitur-fitur yang praktis dan variatif. Dalam penelitian ini, video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dimaknai sebagai media pemberian langkah-langkah melalui digital yang disunting khusus menggunakan aplikasi *CapCut* untuk menyajikan materi Bumbu *Base Genep*. Dalam videonya terdapat teknik *ngerajang*, pengenalan alat dan bahan tradisional, hingga tahap memasak bumbu sampai *tanek*, yang dilengkapi narasi audio, *subtitling*, dan efek visual pendukung guna membantu mahasiswa menguasai keterampilan praktik Kuliner Bali secara mandiri..

3. Mata Kuliah Kuliner Bali

Mata Kuliah Kuliner Bali merupakan mata kuliah keahlian pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha yang mempelajari konsep dasar, sejarah, serta teknik praktik pengolahan makanan dan minuman tradisional khas Bali. Dalam penelitian ini, istilah Mata Kuliah Kuliner Bali mencakup pembelajaran konsep dasar dan praktik pengolahan bumbu *base genep*. Mata kuliah ini difokuskan pada penguasaan materi bumbu *base genep*, mulai dari pengenalan bahan, penggunaan alat pengolahan tradisional, teknik pemotongan (*ngerajang*),

hingga proses penumisan bumbu sampai matang (*tanek*), sebagai fondasi utama sebelum mahasiswa mempraktikkan berbagai jenis hidangan khas Bali lainnya seperti lawar, sate lilit, tum, maupun ayam betutu.

4. Bumbu *Base Genep*

Bumbu *base genep* merupakan racikan bumbu rempah dan bumbu dasar dalam kuliner tradisional Bali yang memadukan berbagai bahan aromatik untuk menciptakan fondasi cita rasa yang khas, kaya, dan seimbang. Dalam penelitian ini, materi pembelajaran bumbu *base genep* dikemas dalam bentuk video tutorial praktikum pada Mata Kuliah Kuliner Bali. Dalam penyampaian materi pembelajarannya berfokus pada penguasaan alur kerja prosedural praktikum secara rinci, yang mencakup pengenalan jenis dan proporsi bahan/rempah yang dibutuhkan, pengenalan dan penggunaan alat-alat pengolahan tradisional Bali (seperti *talenan*, *ngiu*, *blakas*, penggorengan tanah liat, *siut*, dan *jalikan*), teknik pemotongan/cincang tradisional (*ngerajang*), hingga proses penumisan/pemasakan bumbu sampai mencapai tingkat kematangan yang matang sempurna (*tanek*).

5. Model Pengembangan 4D

Model Pengembangan 4D merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini, tahap *define* (pendefinisian) berfokus pada menganalisis kebutuhan mahasiswa, kurikulum RPS Kuliner Bali, serta karakteristik

materi bumbu *base genep*. Tahap *design* (perancangan) dimulai dengan penyusunan naskah/skenario video, menyusun kerangka materi (*story board*), hingga menyiapkan aset visual-audio. Tahap *development* (pengembangan), yakni proses penyuntingan video pada aplikasi *CapCut*, serta menguji kevalidan media melalui validasi ahli (ahli materi, media, dan desain pembelajaran). Tahap akhir adalah *disseminate* (penyebaran) produk video pembelajaran yang telah teruji valid kepada dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha sebagai media belajar mandiri.

