

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Buku Saku Appetizer Pada Mata Kuliah Makanan Kontinental

Ajeng Inggit Anugerah^{1*}, Lelly Fridiarty², Erli Mutiara³, Yuzia Eka Putri⁴, Nikmat Akmal⁵

¹²³⁴Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding author, e-mail: ajeng_inggit9@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku saku agar hasil belajar mahasiswa meningkat pada mata kuliah makanan kontinental pada materi *appetizer*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode 4-D. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Hasil uji validitas dengan validator media memperoleh dengan nilai 0.89 dengan kategori sangat tinggi, hasil uji validitas isi buku saku memperoleh nilai 0.809 sangat tinggi dan untuk hasil validitas bahasa memperoleh nilai validitas 0.87 dengan kategori sangat tinggi. Secara umum uji validitas buku saku dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan ke mahasiswa sebagai pengguna. Selanjutnya uji kepraktisan buku saku melalui respon mahasiswa diperoleh nilai 84.06 dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan buku saku dengan respon dosen diperoleh nilai 78,08 dengan kategori praktis. Jika dirata-ratakan diperoleh nilai 81,07 % dengan kategori praktis, artinya buku saku makanan kontinental pada materi *appetizer* yang dikembangkan dilihat dari kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian dan manfaat praktis digunakan mahasiswa. Untuk uji efektivitas diperoleh nilai *gainscore* 0.67 dengan kategori sedang. Kesimpulan hasil pengujian adalah penggunaan buku saku makanan kontinental pada materi *appetizer* yang dikembangkan sangat layak dan efektif sebagai bahan ajar dan digunakan untuk mendukung perkuliahan juga berkontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan pada bidang tata boga.

Keyword: Buku Saku, Makanan Kontinental, Appetizer, Media

Abstract

This study aims to develop teaching materials in the form of pocket books so that student learning outcomes increase in continental food courses in the opening material. The research method used is the 4-D method. This research was conducted at the Culinary Education Study Program, Medan State University. The results of the validity test with the media validator obtained a value of 0.89 with a very high category, the results of the validity test of the contents of the pocket book obtained a very high value of 0.809 and for the results of language validity obtained a validity value of 0.87 with a very high category. In general, the pocket book validity test was declared valid and could be tested on students as users. Furthermore, the practicality test of pocket books through student responses obtained a value of 84.06 in the very practical category and the practicality test of pocket books with lecturer responses obtained a value of 78.08 in the practical category. If an average is obtained, a value of 81.07% is obtained in the practical category, meaning that the continental food pocket book on the appetizer developed is seen from the ease of use, the attractiveness of the dish and the practical benefits used by students. For the effectiveness test, a gain score of 0.67 is obtained in the moderate category. The conclusion of the test results is that the use of continental food pocket books on appetizers which was developed is very feasible and effective as learning material and is used to support lectures as well as contribute to the development of science in the culinary field..

Keywords: pocket books, continental food, Appetizer, Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan pendidikan kita mampu untuk menciptakan adanya kemajuan khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manusia memiliki inovasi dan kreatifitas yang tinggi untuk selalu mencari dan menemukan hal yang baru yang dapat meningkatkan pendidikan. Dalam pendidikan manusia selalu diajak

untuk berfikir kritis sehingga melahirkan ide dan saran yang berfungsi untuk dunia pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh dari bangku formal, Informal maupun nonformal [1].

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar [2]. Pada proses pembelajaran diperlukan suatu media dalam pelaksanaan untuk terciptanya pembelajaran yang kondusif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik guna menyampaikan berbagai bahan dan materi kepada siswa agar lebih mudah disampaikan. Dalam kegiatan belajar mengajar media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara optimal. Selain itu, mahasiswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga mahasiswa dapat lebih mudah menangkap materi dikemas secara kreatif, inovatif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan pada mahasiswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran pada mata kuliah makanan kontinental terutama materi appetizer [3][4].

Mata kuliah Makanan kontinental adalah Pengolahan makanan kontinental merupakan makanan yang berasal dari negara yang ada di kawasan Eropa yang berpusat secara klasik di Perancis. Pada makanan kontinental tersusun menu klasik dengan 13 giliran hidangan, sesuai dengan perkembangan zaman menu klasik susunannya disederhanakan menjadi 4, 5, 6 giliran makan seperti (appetizer, entree, main course, dessert) [5]. Sampai saat ini makanan kontinental terus berkembang sampai mendunia. Appetizer sebagai sajian pembuka saat sebelum sajian utama (main course) yang dihidangkan dengan maksud membangkitkan selera makan atau nafsu makan. Appetizer dalam istilah bahasa Indonesia berarti hidangan pembuka [6][7].

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental di Fakultas Teknik prodi pendidikan tata boga kebanyakan masih terbatas pada buku pedukung, dan powerpoint. Buku referensi yang ada di pasaran pada umumnya memiliki ukuran buku yang besar, tebal, berat, dan kalimat terlalu panjang sehingga membuat mahasiswa kurang tertarik untuk membaca maupun memahami dari bahan ajar tersebut. Sedangkan media powerpoint tidak semua materi bisa disajikan menggunakan power point dan perlu mempunyai keterampilan khusus untuk menuangkan ide yang baik pada desain program yang dibuat agar gampang dicerna oleh mahasiswa [8][9].

Buku saku merupakan sumber belajar untuk mahasiswa yang termasuk dalam media cetak. Pada buku saku berisikan materi-materi yang praktis, tampilannya menarik, mudah dibawa kemana pun, dan mampu membuat mahasiswa terfokus dalam pembelajaran [10]. Buku saku dikemas dengan berbagai tulisan dan gambar-gambar yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk mempelajari materi yang ada pada buku saku. Beberapa hasil penelitian Edmund Faison tentang penggunaan gambar menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar secara maksimal, gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati [11]. Penelitian ini bermaksud mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis buku saku pada materi appetizer pada matakuliah Kontinental untuk menunjang proses pembelajaran mahasiswa pada Program Studi Tata Boga Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

METODE

a. Model pengembangan *Four-D*

1. Tahapan Define

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan keluarga pada mata kuliah Makanan Kontinental pada proses pembelajaran selama ini dosen kebanyakan masih terbatas pada buku pedukung, dan powerpoint. Buku referensi yang ada di pasaran pada umumnya memiliki ukuran buku yang besar, tebal, berat, dan kalimat terlalu panjang sehingga membuat mahasiswa kurang tertarik untuk membaca maupun memahami dari bahan ajar tersebut. Sedangkan media powerpoint tidak semua materi bisa disajikan menggunakan power point dan perlu mempunyai keterampilan khusus untuk menuangkan ide yang baik pada desain program yang dibuat agar gampang dicerna oleh mahasiswa.

2. Tahapan design

Adapun topik yang terdapat dalam buku saku pembelajaran mata kuliah Makanan Kontinental terdapat: (1) Hidangan Appetizer, (2) Bahan pembuatan Appetizer, (3) Jenis Appetizer, (4) Klasifikasi appetizer, (5) Salad, (6) sandwich, (7) aspic jelly, (8) Pate, (9) Galantine, (10) Ballotines (11) Rangkuman.

3. Tahapan develop

Tahapan pengembangan dilakukan untuk memperoleh buku saku mata kuliah Makanan Kontinental yang valid, praktis dan efektif melalui proses pengujian. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan buku saku yang valid untuk digunakan dalam penelitian ini dan layak dipakai pada pembelajaran Makanan Kontinental

b. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan buku saku makanan kontinental.

1. Analisis Validitas Buku Saku Materi Appetizer

Data hasil validasi buku saku materi appetizer berupa validasi isi, validasi bahasa, dan validasi format/media. Menurut Muliardi (2006) data validitas dari validator dianalisis dengan langkah yaitu:

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat setuju, 3 = setuju, 2 = kurang setuju, 1 = tidak setuju,

b. Menjumlahkan skor dari tiap validator untuk seluruh indikator.

c. Statistika Aiken's V dirumuskan sebagai

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

s = r - lo

lo = Angka penilaian validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

d. Menginterpretasikan nilai validitas

Tabel 1. Aturan untuk Tabel

No	Hasil Validitas	Keterangan
1	0,80 - 1	Sangat Tinggi
2	0.60 - 0,80	Tinggi
3	0.40 - 0.60	Cukup
4	0,20 - 0.40	Rendah
5	0,00 - 0,20	Sangat Rendah

2. Analisis angket Kepraktisan Buku Saku

Data uji Praktikalitas buku saku materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental diperoleh dari data praktikalitas oleh dosen dan mahasiswa. Kepraktisan buku saku dianalisa sebagai berikut :

a. Skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = kurang setuju

4 = setuju

5 = sangat setuju

b. Menentukan skor rata-rata yang didapat dengan cara menjumlahkan nilai yang didapat dari banyak indikator.

c. Pemberian nilai praktikalitas dengan rumus:

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

S = Skor yang didapat

SM = Skor Maksimum

d. Untuk menentukan tingkat kepraktisan buku saku materi appetizer pada mata kuliah

makanan kontinental.

Tabel 2. Tingkat kepraktisan

No	Hasil Validitas	Keterangan
1	81 – 100	Sangat Praktis
2	61 – 80	Praktis
3	41 – 60	Cukup Praktis
4	21 – 40	Kurang Praktis
5	0 – 20	Tidak Praktis

3. Analisis Keefektifitan Buku saku

a. Hasil tes belajar mahasiswa dengan buku saku materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest- posttest dalam desain ini, sebelum menggunakan buku saku materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental. Terlebih dahulu subjek diuji coba diberi pretest (test awal) dan diakhir pembelajaran dengan menggunakan buku saku materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental diberi posttest (tes akhir). Kemudian skor hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan buku saku dianalisis untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar mahasiswa dalam materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental, dengan cara menjumlahkan nilai hasil belajar mahasiswa. Nilai hasil belajar siswa diperoleh dari masing- masing siswa dikonversikan menjadi nilai awal dengan rentangan 0 – 100. Standar yang diterapkan menjadi ias ator keberhasilan dalam hasil belajar minimum adalah 70.

Selain dilihat dari persentase ketuntasan belajar mahasiswa secara klasikal, untuk melihat keefektifan buku saku yang dikembangkan, maka perlu dilakukan perhitungan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan gain score (Hake, 1999), dapat dilihat pada rumus :

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}} \%$$

Keterangan :

g = gain score

S_{post} = skor posttest

S_{pre} = skor pretest

Kategori gain score dapat dilihat dari Tabel 3

Tabel 3. Kategori gain score

Gain Score	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,69$	Sedang
$g < 0,29$	Rendah

Setelah dilakukan penelitian dan dilakukan perhitungan untuk melihat peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan rumus gain score buku saku materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental yang dikembangkan dikatakan efektif apabila nilai gain score berada $> 0,30$ atau minimal pada kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Data Define

Tahap Pendefinisian, Pertama, peneliti melakukan analisis Rencana Pembelajaran Semester. Kedua, peneliti melakukan analisis mahasiswa, yaitu mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Dari hasil persepsi mahasiswa diketahui bahwa mahasiswa mempunyai pengalaman awal tentang materi appetizer pada mata kuliah makanan kontinental. Ketiga, peneliti melakukan analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi materi dari buku saku. Keempat, peneliti melakukan konsep-konsep yang akan yang akan dikembangkan dalam buku saku. Analisis konsep disusun berdasarkan rancangan pembelajaran semester yang terperinci mengenai capaian pembelajaran mata kuliah. Kelima, peneliti melakukan analisis tujuan pada capaian hasil materi appetizer pada mata kuliah kontinental yang

terdapat pada buku saku. Tahap Perancangan (Design). Tahap ini adalah tahap pembuatan kerangka pada penyusunan buku saku yang meliputi dari desain awal buku saku. Dalam desain awal peneliti mendesain sampul depan, sampul belakang dan isi buku saku. Yang berjudul *Appetizer* berupa draft 1. Tahap Pengembangan (Develop). Setelah draft 1 dihasilkan pada tahap perancangan sebelumnya, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Tahap ini diawali dengan telaah draft 1 oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa (revisi 1) yang menghasilkan draft 2 selanjutnya dilakukan validasi oleh media, ahli materi dan ahli bahasa (revisi 2) yang kemudian menghasilkan produk buku saku. Produk ini yang digunakan untuk uji coba pada 25 mahasiswa pendidikan tata boga. Kelayakan buku saku materi *appetizer* pada mata kuliah makanan kontinental yang dikembangkan diukur dari lembar validasi para ahli media, materi dan bahasa ini menjelaskan Cara penelitian dilakukan serta dilengkapi dengan uraian tentang bahan, peralatan, dan tata laksana yang digunakan dalam melakukan analisis ataupun penelitian.

Dari hasil validasi ahli media Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh nilai validasi kelayakan penyajian modul 0,933 dengan kategori sangat tinggi. Nilai validitas untuk indikator kegrafikan diperoleh 0,83 dengan kategori tinggi. Jika dirata-ratakan hasil uji validitas format/media modul memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat tinggi. demikian format buku saku pembelajaran Makanan Kontinental pada materi *appetizer* dinyatakan “valid.

Nilai validasi yang diperoleh untuk aspek kelayakan ini adalah 0.76 dengan kategori tinggi. Untuk aspek pendukung materi diperoleh nilai validasi 0.75 dengan kategori tinggi dan untuk aspek kelayakan penyajian diperoleh nilai 0.75 dengan kategori tinggi. Perolehn nilai validasi secara keseluruhan untuk isi buku saku 0.809 dengan kategori tinggi.

Hasil validitas bahasa buku saku diperoleh nilai validasi 1 dengan kategori sangat tinggi untuk indikator lugas, indikator komunikat memperoleh nilai 0.83 dengan kategori sangat tinggi, indikator dialogis dan interaktif memperoleh nilai 0.77 dengan kategori tinggi dan penggunaan istilah/simbil/ikon memperoleh nilai 0.80 sangat tinggi

Hasil perolehan respon dosen terhadap kepraktisan buku saku pembelajaran Makanan Kontinental pada materi *appetizer* dengan indikator kemudahan penggunaan adalah 77 % dengan kategori praktis. Indikator kemenarikan sajian memperoleh nilai presentase 81,26% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya untuk indikator manfaat memperoleh nilai 75% dengan kategori praktis. Jika dirata-ratakan secara keseluruhan penilaian dosen sebagai pengguna modul adalah 78,084% dengan kategori praktis

Hasil data yang diperoleh dari mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan buku saku memperoleh presentase skor 84,43% dengan kategori sangat praktis. Begitu juga dengan kemenarikan sajian yang terdapat pada buku saku juga memperoleh nilai presentase 83,75% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya manfaat penggunaan buku saku dirasakan mahasiswa juga sangat praktis dengan presentase nilai 84%.

Hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan modul dari 25 orang mahasiswa hanya empat orang mahasiswa yang tuntas, sisanya tidak tuntas. Sementara itu hasil belajar setelah menggunakan modul pembelajaran adalah 4 orang yang tidak tuntas, dan 21 orang mahasiswa tuntas dalam belajar. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan buku saku pembelajaran pada mata kuliah Makanan Kontinental pada materi *appetizer* adalah 87,24 dan berada pada kategori tuntas, sedangkan hasil belajar sebelum menggunakan buku saku diperoleh rata-rata sebesar 58,24 dengan kategori belum tuntas. Peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan buku saku diperoleh gain score 0,67 dengan kategori sedang. Dengan demikian buku saku pembelajaran Makanan Kontinental pada materi *appetizer* yang dikembangkan bisa dikatakan efektif.

PENUTUP

Buku saku yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran Makanan Kontinental pada materi *appetizer*. Buku saku yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar mahasiswa diluar kampus. Jika mahasiswa belum pernah menerima materi yang termuat didalam buku saku, dosen disarankan untuk memberikan penjelasan lebih rinci mengenai materi yang belum dipahami mahasiswa agar tidak mengalami salah persepsi setelah mempelajari buku saku ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Kifta, N. Jalinus, and S. Islami, "Manajemen Kurikulum Berbasis Pendidikan Karakter dalam Peningkatan Proses Pembelajaran di Sekolah Menengah di Pesisir Pulau Batam," *Res. Tech. Vocat. Educ. Train.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–78, 2022, doi: <https://doi.org/10.55585/rintvet.v1i2.13>.
- [2] A. R. Riyanda *et al.*, "The New Paradigm of Technical and Vocational Education and Training (TVET)," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 364–371, Dec. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1745.
- [3] R. O. Sahla, G. D. Artanti, and R. Febriana, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pasta Segar pada Mata Kuliah Makanan Kontinental," *J. Sos. dan sains*, vol. 3, no. 8, pp. 746–764, 2023.
- [4] W. Rusmini, P. Hastuti, and T. Erni Hudayah, "Guru pembelajar modul paket keahlian jasa boga SMK kelompok kompetensi G: pengolahan, penyajian makanan Indonesia dan kontinental, komunikasi efektif," 2016.
- [5] U. Susiyanti, "Pengembangan Blog Sebagai Bahan Ajar Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Studi Tata Boga," *Joined J. (Journal Informatics Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–23, 2018.
- [6] D. Zulfikar, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbahasa Inggris Pengolahan Makanan Kontinental Pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Jasa Boga," 2018.
- [7] Y. E. Putri, "Kreasi Garnish Pada Penyajian Makanan (Studi Deskriptif Tentang Kreasi Garnish Pada Penyajian Makanan Di Butter & Bean Café Surabaya)," UNIVERSITAS AIRLANGGA, 2019.
- [8] U. S. Winataputra and D. Budimansyah, *Civic Education: konteks, landasan, bahan ajar dan kultur kelas*. Bandung: SPS PKN UPI, 2007.
- [9] S. Islami, D. Tri, P. Yanto, and O. Candra, "The Validity Of E-Learning-Assisted Project-Based Residential Houses Installation Job Sheet At Vocational Education," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 2, 2020.
- [10] S. Yondri, D. Irfan, M. Utami Putri, M. Agni Zaus, and S. Islami, "Evaluation of Packet Tracer Application Effectiveness in Computer Design Networking Subject," *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol.*, vol. 9, no. 1, 2019.
- [11] E. Sola, R. Hoekstra, S. Fiore, and P. McCauley, "An Investigation of the State of Creativity and Critical Thinking in Engineering Undergraduates," *Creat. Educ.*, vol. 08, no. 09, pp. 1495–1522, 2017, doi: 10.4236/ce.2017.89105.