



## Pengembangan Pembelajaran Video Podcast Makanan Fusion

Setiani Nur Laily<sup>1</sup>, Annis Kandriasari<sup>2</sup>, Cucu Cahyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

---

### Abstract

Received: 20 April 2025  
Revised: 27 April 2025  
Accepted: 01 Mei 2025

*This research aims to develop and test the feasibility of a learning medium in the form of a fusion food video podcast to support the Culinary Skills Concentration subject, specifically the Indonesian Cake and Pastry Products element, for eleventh-grade students in the Culinary Skills Program. Based on the questionnaire results, the Indonesian Cake and Pastry Products element is the one that most requires the development of learning media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data analysis technique in this research and development study is descriptive qualitative. The trial was conducted at SMK Negeri 28 Jakarta. The trials conducted include one-to-one testing with 3 respondents, small group testing with 9 respondents, and field group testing with 30 respondents. This learning medium has been validated by experts with a score of 93% for the material aspect, 87% for the media aspect, and 86% for the language aspect. The results of the one-to-one test were 95%, the small group test 95%, and the field group test 97%. Based on the test results, it can be concluded that the development of this fusion food video podcast is considered effective in helping students understand the material in an interesting and easily comprehensible way.*

**Keywords:** *development, video podcast, Indonesian cake and pastry, fusion.*

(\*) Corresponding Author: [setiani279@gmail.com](mailto:setiani279@gmail.com)

**How to Cite:** Laily, S., Kandriasari, A., & Cahyana, C. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Podcast Makanan Fusion. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5.A), 207-220. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10248>.

---

## INTRODUCTION

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan membutuhkan manajemen yang tepat dalam hal pelaksanaan, perencanaan dan evaluasi. Tanpa manajemen yang tepat, pendidikan tidak akan berjalan seperti yang diharapkan. Melihat perkembangan era yang terus berjalan maka sistem pendidikan juga perlu melakukan perubahan menyesuaikan era. Salah satu langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbarui dan merancang kembali kurikulum Pendidikan (Susilawati, 2022).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia telah mengembangkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Merdeka Belajar dimaknai sebagai rancangan belajar yang memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar dengan santai, tenang, tidak merasa tertekan, gembira tanpa stress dan memperhatikan bakat alami yang dimiliki oleh peserta didik (Susilawati, 2022). Nadiem Makarim mengatakan Merdeka Belajar merupakan konsep yang dibuat agar peserta didik bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing.

Kurikulum merdeka dianggap menyempurnakan penanaman pendidikan karakter peserta didik dengan profil pelajar pancasila yang terdiri dari 6 dimensi, tiap dimensi yang dijabarkan secara detail ke dalam masing-masing elemen yaitu

Beriman Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Kurikulum merdeka telah dirancang untuk setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah untuk tingkat SMK.

SMK Negeri 28 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2021/2022. Penyelenggaraan pembelajaran Kurikulum Merdeka khususnya pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner yang terdapat beberapa elemen yaitu 1) produk *pastry & bakery*, 2) produk *cake* dan kue Indonesia, 3) pengolahan dan penyajian makanan kontinental, 4) pengolahan dan penyajian makanan Indonesia, 5) produk kreatif dan kewirausahaan dan 6) penyajian dan pelayanan makan minum. Berdasarkan hasil data berupa kusioner melalui *google form*, didapatkan hasil bahwa dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner elemen yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran adalah elemen Produk *Pastry* dan *Bakery* (12,2 %), Produk *Cake* dan Kue Indonesia (65,5%), Produk Kreatif dan Kewirausahaan (14,6%), Pelayanan dan Penyajian Makan Minum (2,4%).

Pengembangan media pembelajaran pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan yang sistematis, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru yang mengampu mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia, menyatakan bahwa elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia membutuhkan pengembangan media pembelajaran, karena pada saat pembelajaran belum terdapat materi yang lengkap dan belum menjelaskan materi secara detail.

Didapatkan hasil data sebesar (54,6%) menyatakan bahwa mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia sulit untuk dipahami. Hal tersebut dikarenakan prosesnya yang tidak mudah dan dibutuhkan keterampilan dalam membuat Produk *Cake* dan Kue Indonesia. Untuk dapat mencapai Sub Capaian Pembelajaran elemen tersebut membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Media pembelajaran merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar agar dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menyalurkan pesan dan informasi (Nurhasanah, 2020). Berdasarkan hasil data yang disebarkan dengan kuesioner melalui *google form*, kepada 41 peserta didik SMK Negeri 28 Jakarta pada fase F atau setara dengan kelas XI keahlian kuliner. Didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia saat ini adalah *power point* (68,3%), video pembelajaran (29,3%), dan modul (2,4%). Selanjutnya untuk materi yang sulit dipahami dan cocok untuk dibuatkan media pembelajaran didapatkan hasil sebanyak (62,8%) memilih materi *fusion cake* yang merupakan salah satu materi pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia.

Pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan digital agar dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Dalam media pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Menurut Karlina (2017) menyatakan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan media audio-visual melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan menjadikan peserta didik lebih fokus dan teliti saat proses pembelajaran. Contoh media audio-visual film, video, dan program TV.

Maka dapat disimpulkan bahwa video *podcast* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. Video *podcast* merupakan media yang cukup mendukung dalam proses pencapaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran (Lestari & Fatonah, 2021). Media video *podcast* mempunyai peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran karena kemampuannya menyajikan informasi dengan cara menarik dan mudah dipahami dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Purnowo, 2023).

Tujuan penelitian dan pengembangan video pembelajaran *podcast* materi *fusion* untuk pembelajaran ini, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran video *podcast* materi *fusion* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran video *podcast* materi *fusion*. Dengan begitu, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang inovatif dan efektif melalui sebuah media.

## METHODS

Pengembangan video *podcast* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner dikembangkan dengan menggunakan metode R & D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan (Tegeh et al., 2014). *Research and Development* (R & D) dalam dunia pendidikan dan pembelajaran mengkhususkan pada pengembangan bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain atau desain bahan ajar produk.

Pengembangan media pembelajaran video *podcast* makanan *fusion* ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model kegiatan yang bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif juga efektif yang digunakan untuk tujuan pengembangan landasan teoritis dan pembelajaran (Branch, 2009). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan proses, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya di validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli dan bahasa. Media pembelajaran yang telah divalidasi, tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan uji coba *one to one* terdiri dari 3 peserta didik kelas XI program keahlian kuliner yang dipilih berdasarkan kemampuannya yang dianggap memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba *small group* terdiri dari 9 peserta didik kelas XI program keahlian kuliner yang sedang mempelajari materi *fusion*. Uji *field test* terdiri dari 30 peserta didik kelas XI program keahlian kuliner yang akan mempelajari materi *fusion*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan video *podcast* makanan *fusion* adalah teknik analisis data kualitatif. Media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi menggunakan angket. Presentase dari angket diperoleh berdasarkan perhitungan skala likert.

Tabel 1. Skala Likert

Nilai	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik

3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2016)

Skor yang telah ditentukan, selanjutnya data akan diterapkan dalam perhitungan untuk menilai kelayakan presentase. Rumus untuk menghitung presentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$  = jumlah skor

$SMI$  = skor maksimal ideal

Selanjutnya presentase kelayakan dikonversikan ke dalam kalimat untuk menilai kelayakan media. Berikut ini adalah tabel tentang nilai untuk menganalisis berdasarkan kategori presentase kelayakan media menurut Arikunto tahun 2009 dalam (Ernawati, 2017).

Tabel 2. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
< 21%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2009)

## RESULT & DISCUSSION

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video *podcast* makanan *fusion*, yang dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner materi *fusion*. Hasil penelitian pengembangan produk yang dibahas dalam penelitian ini meliputi lokasi penelitian, karakteristik responden dan proses pengembangan media video *podcast* makanan *fusion* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner.

Penelitian pengembangan produk *podcast* makanan *fusion* terdiri atas 5 tahap meliputi:

### 1. Tahap Analisis (*analyze*)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melaksanakan wawancara kepada guru dan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik. Kesimpulan dari analisis diuraikan sebagai berikut:

1. Sebanyak 92,3% peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner pada materi *fusion*.
2. Fasilitas penunjang yang dimiliki peserta didik, yaitu *smartphone* 97,5%, *laptop* 42%, dan *internet* 92,5%.
3. Sebanyak 78% peserta didik mengatakan bahwa *podcast* memudahkan proses pembelajaran.

4. Peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan video *podcast* sebagai media pembelajaran materi makanan *fusion*.

## 2. Tahap Desain (*design*)

Tahap desain ini dilakukan penyusunan instrumen yang disusun berupa instrumen ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba kelayakan peserta didik serta dokumen yang dibuat yaitu Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), *story board*.

1. Instrumen penelitian: dihasilkan Instrumen sudah divalidasi oleh dosen ahli dengan melakukan perbaikan instrumen sebanyak 1 kali. Dosen Ahli yang memberikan revisi dikolom komentar sehingga dapat digunakan untuk menguji kelayakan yang akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan peserta didik.
2. Garis Besar Isi Media (GBIM): dihasilkan GBIM yang telah dikembangkan berisi elemen kompetensi, lingkup materi, indikator, materi pokok, dan daftar pustaka. Materi pembelajaran yang dibahas pada video *podcast* yakni, pengertian *fusion*, sejarah *fusion*, jenis-jenis *fusion*, karakteristik *fusion*, dan prinsip *fusion*.
3. Jabaran Materi (JM): dihasilkan JM, yang telah dikembangkan berisi indikator, materi pokok, jabaran materi.
4. *Story board*: dihasilkan *storyboard* yang sudah dilakukan perbaikan yang berisikan tampilan video *podcast* yang akan dibuat yang disajikan dalam bentuk ilustrasi visualisasi pengambilan gambar pada video yang dibuat beserta naskah.

## 3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini dilakukan produksi media pembelajaran dan validasi instrumen dari dosen ahli. Dengan beberapa tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

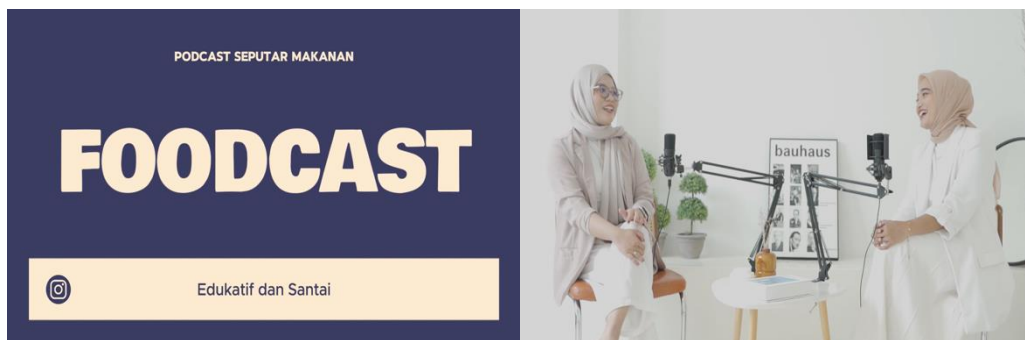
### 1. Produksi Media Video *Podcast*

#### a. Tahap Pra Produksi

Dalam tahap ini, dibuat tim produksi yang terdiri dari kru, *cameramen*, editor dan *talent*. Sebelum melakukan proses produksi, dilakukan diskusi tentang pengambilan gambar yang mengacu pada GBIM, JM, Naskah, dan *Storyboard* yang telah divalidasi oleh dosen ahli. Selanjutnya dilakukan proses perizinan pada lokasi *shooting* yang akan digunakan pada pembuatan video *podcast*.

#### b. Tahap Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan dengan memproduksi media pembelajaran yang sesuai. Pengambilan video dilakukan pada dua tempat yaitu untuk proses *shooting* video *podcast* dilakukan didalam *coffeeshop* Maison Tatei, Green Lake City, Jakarta Barat. Untuk pengambilan video pembuatan makanan *fusion* dilakukan di Lab Pastry Tata Boga, Universitas Negeri Jakarta.



Gambar 1. Cuplikan video *podcast*



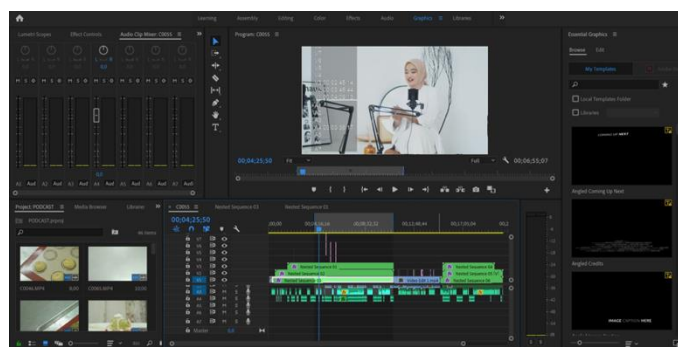
Gambar 2. Cuplikan video pembuatan *fusion cake*

### c. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini dilakukan oleh editor proses pengeditan video yang telah dibuat yaitu memberi efek, suara *talent*, *host*, narasumber, penambahan music sebagai pengiring, pembuatan *doodle* teks kedalam video *podcast* yang telah dibuat sehingga video *podcast* menjadi lebih baik. Dalam proses pengeditan menggunakan aplikasi sebagai berikut:

#### 1. Aplikasi *Adobe Premierre*

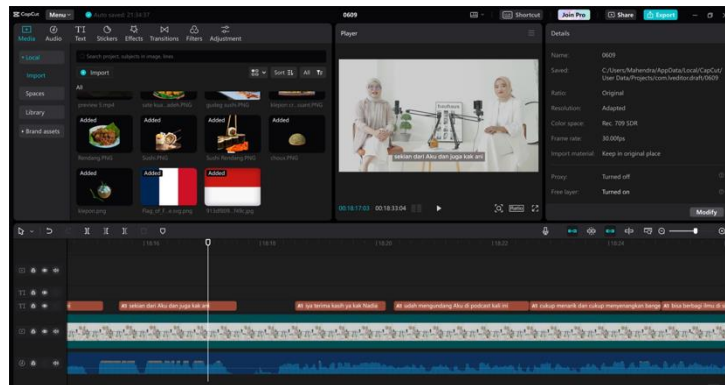
Aplikasi *Adobe Premierre* merupakan perangkat lunak pengeditan video non-linier yang memungkinkan penggunanya untuk mengedit, mengatur, dan mengolah video secara *professional*. Proses pengeditan menggunakan aplikasi *Adobe Premierre* dapat disimpan dalam berbagai format file, memiliki berbagai efek untuk memperbagus video *podcast* yang digunakan untuk mengubah visual tone atau nuansa visual pada video, mengedit cuplikan video secara keseluruhan dengan memiliki ketelitian waktu edit sampai 0,01 detik serta untuk memasukkan audio suara *host* dan narasumber ke dalam video *podcast*.



Gambar 3. Aplikasi *Adobe Premierre*

#### 2. Aplikasi Cap Cut

Aplikasi cap cut adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang digunakan untuk pengeditan video. Perangkat lunak ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi yang berfungsi untuk mendukung peningkatan kualitas produksi video, memudahkan pengeditan, dan memperkaya konten visual. Proses pengeditan video *podcast* menggunakan aplikasi cap cut digunakan untuk membuat *doodle* teks, untuk memasukkan gambar dalam video, serta penambahan *subtitle* dalam video *podcast* agar lebih video *podcast* terlihat lebih menarik.



Gambar 4.4 Aplikasi Cap Cut

Pada proses pengeditan video melibatkan Fakhri Putra Anggara selaku *videographer* sekaligus editor video podcast. Media video *podcast* ini dapat diakses melalui link: <https://bit.ly/Videopodcastmakananfusión>



Gambar 5. QR Code

### 3. Validasi Instrumen

Pada tahap ini dilakukan validasi instrumen oleh dosen ahli. Validasi dilakukan oleh Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd yang merupakan dosen yang memiliki kepakaran dalam menilai kelayakan instrumen. Dosen ahli menilai kelayakan butir pernyataan yang terdapat pada instrumen ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan uji kelayakan oleh peserta didik. Terdapat komentar dan revisi yang diberikan oleh dosen ahli untuk menyempurnakan butir pernyataan dan instrumen yang akan digunakan pada tahap penilaian uji coba media. Dosen ahli memberikan revisi berupa evaluasi pada instrumen uji coba media oleh peserta didik berupa:

1. Perubahan pada indikator yang kurang tepat
2. Perubahan kalimat pada indikator

Setelah dilakukan perbaikan maka instrumen dinyatakan layak untuk digunakan sebagai lembar penilaian untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji kelayakan oleh peserta didik.

### 4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan kepada *expert judgment* yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada tahap validasi ini menggunakan media pembelajaran video *podcast* makanan *fusion* draft pertama yang dihasilkan setelah melalui revisi dari dosen pembimbing.

## A. Uji Coba *Expert Judgment*

### 1. Uji Coba Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilakukan oleh Ibu Dyah Rolita Sari, S.Pd yang merupakan guru di SMK Negeri 28 Jakarta. Proses validasi penilaian ahli materi terhadap produk video *podcast* makanan *fusion* dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan ahli materi. Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan perbaikan berupa penambahan *doodle* teks saat menjelaskan materi apa saja yang dibahas dalam video agar lebih mudah dipahami saat menonton video *podcast*. selanjutnya video *podcast* diperbaiki sesuai saran dan masukan yang diberikan.

### 2. Uji coba ahli media

Uji coba ahli media dilakukan oleh Dr. Ibu Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kepakaran terhadap Teknologi Pendidikan. Proses validasi penilaian dosen ahli media terhadap produk video *podcast* makanan *fusion* dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan dosen ahli media. Hasil penilaian oleh ahli media yaitu menghilangkan *subtitle* untuk dialog secara keseluruhan dan memberikan *subtitle* penjelasan materi. Kemudian penambahan *subtitle* saat proses video memasak. Selanjutnya video *podcast* yang sudah diperbaiki selanjutnya dikonfirmasi kembali oleh ahli media sekaligus dosen ahli media memberikan penilaian akhir terhadap video *podcast* makanan *fusion*.

### 3. Uji Coba Ahli Bahasa

Uji coba ahli Bahasa dilakukan oleh Bapak Muhamad Fajar Rizkia, M.Pd yang merupakan dosen Fakultas Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta. Proses validasi penilaian dosen ahli bahasa terhadap produk video *podcast* makanan *fusion* dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan dosen ahli bahasa. Hasil penilaian oleh ahli bahasa, merevisi *subtitle* bahasa asing agar diubah menjadi *italic* (miring), menambahkan tanda baca terutama penggunaan tanda baca titik pada setiap kalimat harus ada dan kosakata yang digunakan disesuaikan dengan maksud dan tujuan.

Tahap implementasi pada penelitian ini dilakukan penilaian oleh 3 uji kelayakan yaitu uji *kelayakan one to one*, *small group*, dan *field group* oleh peserta didik.

1. Uji coba *one to one* dilakukan pada tanggal 09 Juli 2024 secara luring yang bertempat diruangan kelas XI Keahlian Kuliner 1 SMK Negeri 28 Jakarta dengan memilih 3 peserta didik kelas XI sebagai responden yang sedang mempelajari materi makanan *fusion* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner materi *fusion*. Pada langkah ini produk yang telah dibuat akan diuji cobakan pada tiga peserta didik karena dianggap dapat mewakili responden penelitian. Peserta didik dipilih berdasarkan kemampuannya yang dianggap memiliki tingkatan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Komentar-komentar yang diberikan peserta didik tersebut akan menjadi bahan pertimbangan untuk dilakukan revisi terhadap petunjuk praktikum yang dibuat
2. Uji coba *small group* dilakukan pada tanggal 10 Juli 2024 secara luring yang bertempat diruangan kelas XI Keahlian Kuliner 1 SMK Negeri 28 Jakarta dengan memilih 9 peserta didik kelas XI Keahlian Kuliner 1 sebagai responden

yang sedang mempelajari materi makanan *fusion* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner materi *fusion*.

- Uji coba *field group* dilakukan pada tanggal 11 Juli 2024 secara luring yang bertempat diruangan kelas XI Keahlian Kuliner II SMK Negeri 28 Jakarta dengan memilih 30 peserta didik kelas XI Keahlian Kuliner II yang akan mempelajari materi *fusion*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran.

Adapun hasil implementasi dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Skor
1.	Kesesuaian materi Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	5
		Terdapat Capaian Pembelajaran dalam video <i>podcast</i>	4
		Terdapat Sub-Capaian Pembelajaran dalam video <i>podcast</i>	4
		Kedalaman materi makanan <i>fusion</i>	5
2.	Keakuratan Materi	Materi yang disampaikan sudah lengkap	5
		Materi yang disampaikan sudah akurat	4
		Materi yang dijabarkan sudah sesuai konsep	4
		Keakuratan istilah-istilah	5
		Materi dijelaskan dan diuraikan secara runtut	5
		Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	5
		Materi yang disampaikan sudah dari yang sederhana-sulit	5
		Materi yang disampaikan bernilai kekinian	5
		Adanya keterkaitan materi dalam gambar, teks, dan suara	5
		3.	Kesesuaian Materi Pendukung Pembelajaran
Video <i>podcast</i> dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran	5		
Video <i>podcast</i> dapat digunakan untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang materi <i>fusion</i> dan bagaimana contoh proses pembuatan <i>fusion</i>	5		
<b>Jumlah Skor</b>	<b>75</b>		
<b>Nilai Rata-Rata</b>			<b>4,6</b>

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

$$= \frac{75}{80} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan diatas hasil presentase yang dihasilkan adalah 93%. Hasil perhitungan yang dikonversikan pada tingkat pencapaian yang masuk kedalam kategori sangat layak.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Skor
1.	Keefektifan Layar	Ukuran huruf yang digunakan sudah jelas	4
		Bentuk atau jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	4
		Kualitas gambar sudah jelas	5
		Gambar yang ditampilkan berkesan menarik	5
		Kombinasi warna teks pada video terhadap warna background mudah dilihat	5
		Warna huruf yang digunakan pada video terlihat jelas	5
		Teks narasi yang ditampilkan jelas	4
		Pengucapan narasi jelas	4
2.	Audio atau Suara	Musik pengiring tidak melihi suara narasumber dan host	4
		Musik pengiring yang digunakan tepat	4
		Volume suara narasumber dan host jelas dan stabil	4
		Volume musik pengiring tidak mengganggu suara narasumber dan host	4
3	Kemudahan pengoperasian program	Media video mudah diaplikasikan	5
		Langkah-langkah dalam penyajian sudah sistematis	4
		Tahapan isi dalam penyajian sudah logis	4
		Durasi waktu yang sesuai	4
4	Konsistensi	Teks yang ditampilkan sudah cukup konsistensi	
		Alur yang ditampilkan sudah konsisten	
5.	Kemanfaatan	Media video pembelajaran membantu dalam proses kegiatan pembelajaran	5
		Media video pembelajaran dapat memberikan perhatian yang baik pada peserta didik	5

Media video pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran	5
Media video pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam emmahami isi materi makanan fusion	5
Media video pembelajaran makanan fusion dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam rproses pembelajaran	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>101</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>4,3</b>

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{101}{115} \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan diatas hasil presentase yang dihasilkan adalah 86%. Hasil perhitungan yang dikonversikan pada tingkat pencapaian diatas yang masuk kedalam kategori sangat layak.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Pernyataan	Skor	
1.	Kelugasan	Struktur kalimat yang digunakan sudah tepat	4	
		Penggunaan kata sesuai untuk menyampaikan gagasan	4	
		Kalimat yang digunakan sudah efektif	4	
		Penggunaan kalimat yang digunakan jelas	4	
		Penggunaan tanda baca mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan EYD	4	
		Penggunaan tanda tulis mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan EYD	4	
		Penggunaan ejaan mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan EYD	4	
		Komunikatif	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
			Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	5
			Tata Bahasa yang digunakan sudah tepat	4
Ketetapan gambar yang dijadikan dnegan tulisan	5			
		Penjelasan dan pemaknaan dalam setiap penyajian video podcast	4	

4.	Dialog dan Interaktif	Dialog yang digunakan dapat meningkatkan motivasi peserta didik	4
		Dialog sudah sesuai dengan isi pesan dan informasi yang disampaikan	4
		Durasi waktu yang sesuai	5
5.	Ponografi dan Sara	Video podcast tidak mengandung pornografi dan sara	5
<b>Jumlah Skor</b>			<b>65</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>			<b>4,0</b>

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{69}{80} \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan diatas hasil presentase yang dihasilkan adalah 87%. Hasil perhitungan yang dikonversikan pada tingkat pencapaian diatas yang masuk kedalam kategori sangat layak.

Tabel 6. Hasil Uji Coba *One to One*

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Materi	58
2	Tampilan Media	230
3	Manfaat	28
4	Kemudahan Pengguna	26
<b>Total</b>		<b>342</b>

Skor uji coba yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi hitungan persen dengan rumus  $\frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\% = 95\%$ .

Tabel 7. Hasil Uji Coba *Small Group*

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Materi	176
2	Tampilan Media	644
3	Manfaat	133
4	Kemudahan Pengguna	84
<b>Total</b>		<b>1073</b>

Skor uji coba yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi hitungan persen dengan rumus  $\frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\% = 95\%$ .

Tabel 8. Hasil Uji Coba *Field Group*

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Materi	591

2	Tampilan Media	2292
3	Manfaat	293
4	Kemudahan Pengguna	348
<b>Total</b>		<b>3524</b>

Skor uji coba yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi hitungan persen dengan rumus  $\frac{\sum x}{SMI} \times 100\% = 97\%$ .

Uji coba *one to one* mendapat hasil sebesar 95%, uji coba *small group* mendapatkan hasil sebesar 95%, dan uji coba *field group* mendapatkan hasil sebesar 97%. Berdasarkan hasil uji coba, maka dapat disimpulkan bahwa video podcast makanan fusion dinyatakan sangat layak.

### 5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Berdasarkan hasil penilaian dan perbaikan yang telah dilakukan di tahap pengembangan dan tahap implementasi, dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pengembangan media video *podcast* makanan *fusion*. Evaluasi didapatkan dari para ahli dan kesimpulan yang diberikan peserta didik pada uji coba produk. Evaluasi yang didapatkan dari uji kelayakan produk diberikan oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

## CONCLUSION

Media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dalam bentuk video *podcast* yang berisi teks, video, audio, dan gambar. Pengembangan media pembelajaran *podcast* makanan *fusion* sudah melewati proses validasi dengan hasil data validasi ahli materi 93% yang masuk ke dalam kategori sangat layak, sebesar 86% dari ahli media dengan masuk kategori sangat layak dan sebesar 87% dari ahli Bahasa dengan kategori sangat layak.

Uji coba perorangan (*one to one*) 95%, uji coba kelompok kecil (*small group*) 95%, dan uji coba lapangan (*field group*) 97%. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan peserta didik menyatakan media video *podcast* makanan *fusion* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran video *podcast* makanan *fusion* dengan model pengembangan ADDIE layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran baik materi maupun praktikum pembuatan makanan *fusion*. Video *podcast* makanan *fusion* juga dapat dijadikan media pembelajaran mandiri bagi peserta didik dalam mempelajari materi dan praktikum dalam pembuatan makanan *fusion* tanpa terbatas ruang dan waktu.

## ACKNOWLEDGEMENT

Terima kasih disampaikan kepada Ibu dan Bapak Dosen Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta serta teman-teman dan seluruh pihak memberikan bimbingan, bantuan, serta dukungan dalam penelitian ini.

## REFERENCES

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Science & Business Media.

- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. *Tahta Media Group:Klaten*.
- Haviz, M. (2013). Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1), 28–43.
- Hudaniah, & Utami, D. (2013). Self Efficacy Dengan Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah* , 1(1), 40–42.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Uinsu*, 7(1), 91–96.
- Komariah, K. (2019). Buku Saku Fusion Food Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Program Kuliner. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Karlina, H. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 1(1), 28–35.
- Lestari, D., & Fatonah, K. (2021). Pemanfaatan Media Podcast Dalam Pembelajaranmenyimakbagi Siswa Kelas Iv Di Sdn Kebon Jeruk 06 Jakarta Barat. *Prosiding Seminar Nasional Imu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 4.
- Susilawati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Of Science Education*, 1(1), 116–132.
- Shabrina, F. N. (2022). Pengembangan Video Podcast Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Permasalahan Dinamika Kependudukan Di Sma Negeri 1 Tempeh. *Universitas Negeri Malang*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Uinsu*, 7(1), 91–96.
- Komariah, K. (2019). Buku Saku Fusion Food Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Program Kuliner. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Lestari, D., & Fatonah, K. (2021). Pemanfaatan Media Podcast Dalam Pembelajaranmenyimakbagi Siswa Kelas Iv Di Sdn Kebon Jeruk 06 Jakarta Barat. *Prosiding Seminar Nasional Imu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 4.
- Susilawati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Of Science Education*, 1(1), 116–132.
- Suryadana, M. L. (2009). Perkembangan Industri Makanan (Kuliner). *Creps Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Shabrina, F. N. (2022). Pengembangan Video Podcast Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Permasalahan Dinamika Kependudukan Di Sma Negeri 1 Tempeh. *Universitas Negeri Malang*.