



Inovasi Media Pembelajaran Melalui Video *Stop Motion* Pembuatan Hamburger Untuk Iklan Pada Mata Kuliah Seni Kulineri

Lisa Ummirotus Sholihah¹, Cucu Cahyana², Yeni Yulianti³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Received: 2 November 2025
Revised: 14 November 2025
Accepted: 29 November 2025

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran video stop motion pembuatan hamburger untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri bagi mahasiswa Pendidikan Tata Boga. Tempat penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta. Media ini dikembangkan dengan metode research and development dengan model penelitian yang digunakan adalah DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Pada tahap decide, dilakukan penetapan tujuan pembelajaran melalui survei menggunakan google formulir, serta menilai kemampuan prasyarat dan sumber daya. Tahap design melibatkan pembuatan perangkat perencanaan media seperti GBIM, Jabaran Materi, storyboard, dan naskah yang divalidasi oleh ahli. Pada tahap develop, media dibuat sesuai panduan pada storyboard menggunakan aplikasi Canva Pro dan Capcut Pro, lengkap dengan animasi, gambar, video, dan teks. Tahap evaluate melibatkan validasi media oleh ahli materi, media, dan bahasa yang dilanjutkan dengan pengujian kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran video stop motion pembuatan hamburger untuk iklan telah melalui proses validasi oleh para ahli, dengan perolehan skor sebesar 100% dari ahli materi, 83% dari ahli media, dan 95% dari ahli bahasa. Uji kelayakan yang dilakukan terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori layak pada uji coba one to one dengan skor 89%, kategori sangat layak pada uji small group dengan skor 92%, dan kategori sangat layak pada uji field test dengan skor 94%. Uji respon pengguna mendapatkan skor 89% dengan kategori sangat kuat yang menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kebermanfaatan dan ketertarikan yang sangat tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran video stop motion pembuatan hamburger untuk iklan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Video Stop Motion; Hamburger untuk Iklan

(*) Corresponding Author: ¹lisaummirotuss1801@gmail.com, ²devicucu0905@gmail.com,
³yeni.yulianti@unj.ac.id

How to Cite: Sholihah, L., Cahyana, C., & Yulianti, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Melalui Video Stop Motion Pembuatan Hamburger Untuk Iklan Pada Mata Kuliah Seni Kulineri. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(12.B), 217-229. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12075>.

PENDAHULUAN

Food styling hamburger merupakan teknik atau seni menata hamburger agar tampilannya menjadi lebih menarik dan menggugah selera, terutama untuk keperluan fotografi, videografi, atau presentasi visual lainnya. Setiap elemen hamburger mulai dari roti buns, patty, sayuran harus ditata secara rapi agar menghasilkan proporsi yang tepat. Dalam penanganannya, setiap lapisan hamburger memiliki teknik penanganan yang berbeda dimulai dari pencarian roti buns yang sesuai kriteria, pembuatan patty yang sesuai dengan ukuran roti buns, pemilihan selada yang segar, pemotongan tomat dan bawang bombai yang rapi

(Bellingham & Bybee, 2018). Saat pemotretan, *hamburger* tidak hanya dilihat dari satu sisi bagian atas atau bagian depan, berbagai lapisan dari *hamburger* harus terlihat dari sudut pemotretan. Hal-hal tersebut yang membuat *food stylist hamburger* susah untuk dipraktikkan. Sesuai dengan hasil survey *google* formulir pada 16 mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang telah mengambil mata kuliah Seni Kulineri, pokok bahasan atau materi yang sulit di praktikkan pada mata kuliah Seni Kuliner paling tinggi ialah 26,5% pada *food styling hamburger*, 20,6% *mock up* ayam panggang, 17,7% *fruit carving*, 11,8% *food plating*, 8,8% *food styling sandwich*, 5,9% *food styling mie*, 2,9% *mock up ice cream*, 2,9% *mockup pizza*, dan 2,9% *dessert plating*. Materi *food stylist hamburger* yang sulit dipraktikkan dapat dipelajari kembali menggunakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil *google* formulir, 65% mengatakan proses pembelajaran kuliah menggunakan media *powerpoint* dan 35% modul. Penggunaan media *powerpoint* dan modul mudah disesuaikan dengan berbagai model pembelajaran dan memungkinkan penyajian materi secara fleksibel, bisa digunakan baik dalam pembelajaran langsung maupun mandiri. Materi *food stylist hamburger* yang ada pada media modul saat ini berupa *step by step* menggunakan gambar beserta keterangan, sehingga penjelasan materi belum terlihat secara nyata dan diperlukan adanya media dengan visual yang bergerak. Keterangan ini sesuai dengan hasil data pada survei penelitian, 68,8% mengatakan media pembelajaran dalam mata kuliah Seni Kulineri saat ini tidak mudah dipahami. Selain itu 87,5% mahasiswa menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran dalam mata kuliah Seni Kulineri. Pengembangan media pembelajaran materi *food stylist hamburger* diperlukan untuk memaksimalkan pemahaman materi dalam proses pembelajaran serta membantu peserta didik dalam pelaksanaan praktikum.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman, memperjelas konsep, serta meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Jenis media pembelajaran diantaranya media visual (gambar, poster, grafik), media audio (rekaman audio, radio pembelajaran, podcast), dan media audiovisual (video pembelajaran, animasi, film). Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi adalah video pembelajaran, yaitu jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung gambar yang dapat dilihat, seperti film, rekaman video, dan *slide* suara. Menurut Maryanti & Kurniawan (2017), adanya media pembelajaran yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dapat membantu peserta didik mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Keterangan ini sesuai dengan hasil data yang diperoleh dari *google* formulir terhadap mahasiswa, 54,1% mahasiswa memilih jenis media pembelajaran video, 25% *flipbook*, 16,7% *e-modul*, dan 4,2% *website*. Dengan adanya media video pembelajaran, dapat menambah media berbasis audiovisual yang akan digunakan dalam materi *food stylist hamburger*.

Video pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih mudah secara kontekstual. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul berbagai inovasi dalam format video pembelajaran, diantaranya video tutorial, video demonstrasi, video animasi, video interaktif, video *stop motion*,

video VR (*Virtual Reality*), dan masih banyak lagi. Menurut hasil survey *google* formulir mahasiswa, 31,4% mahasiswa memilih jenis video animasi *stop motion*, 25,8% video animasi, 17,1% video demonstrasi, 14,3% video *live action*, dan 11,4% video VR (*virtual reality*). Dalam pembelajaran, penggunaan video *stop motion* memberikan konsep media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Video *stop motion* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan jenis video lainnya, yaitu kemampuannya untuk menampilkan peristiwa dengan cepat, sehingga dapat mempersingkat waktu belajar dengan mempercepat *frame rate* video. Dalam video *stop motion*, narasi bisa lebih fleksibel karena visual sudah cukup kuat untuk menyampaikan pesan tanpa banyak penjelasan verbal. Sejalan dengan teori yang dikutip dalam Ranang, (2010) *stop motion* merupakan teknik animasi yang dibuat dengan menggabungkan satu atau lebih gambar dalam urutan tertentu dengan kecepatan tinggi, sehingga gambar-gambar tersebut tampak bergerak membentuk sebuah video. Jenis video ini memungkinkan penyajian informasi secara padat dan jelas, sehingga lebih efisien bagi peserta didik. Dalam materi *food stylist hamburger*, *stop motion* dapat menampilkan proses pembuatan *hamburger* terlihat dinamis dan ditampilkan dengan cara yang unik dan kreatif, seolah-olah bahan-bahan tersebut bergerak sendiri.

Menurut Kristiana (2015) salah satu bagian penting iklan yang dapat mempengaruhi secara luar biasa persepsi khalayak adalah visualisasi dengan animasi. Iklan yang dibuat dengan teknik animasi *stop motion* memiliki perbedaan dibandingkan dengan animasi lainnya. *Stop motion* bisa menjadi cara kreatif untuk video proses pembuatan *hamburger* yang dapat disajikan dengan lebih cepat dan ringkas, tetapi tetap jelas dan menarik, sehingga dapat digunakan untuk kebutuhan *food stylist* pada bidang periklanan.

Di era digital yang semakin maju ini, peserta didik dapat dengan mudah menemukan video mengenai pembuatan *hamburger* yang dapat diakses melalui internet. Akan tetapi, sebagian besar video tersebut hanya menyajikan berbagai isian dan cara pembuatannya saja. Pada media video pembuatan *hamburger* yang akan dikembangkan ini akan menyajikan uraian materi terkait *hamburger*, proses pembuatan *patty* dan *hamburger*, tips & trik untuk pemotretan *hamburger*, peralatan dan properti yang digunakan untuk pemotretan *hamburger*, kriteria hasil pemotretan *hamburger* untuk iklan yang diperlukan oleh peserta didik sebagai referensi media pembelajaran. Selain itu, media video pembelajaran yang akan dikembangkan mengacu pada RPS (Rancangan Pembelajaran Semester).

Media pembelajaran yang dibuat berjudul “Media Pembelajaran Video *Stop-Motion* Pembuatan *Hamburger* untuk Iklan pada Mata Kuliah Seni Kulineri”. Media video pembelajaran ini dapat menjadi alternatif media yang mudah dipahami oleh peserta didik sebelum mereka memulai praktikum di dapur. Media ini ditujukan sebagai sumber pengetahuan tentang proses pembuatan *hamburger* untuk pemotretan dan dapat diputar berulang kali, sehingga peserta didik dapat menguasai materi mengenai pembuatan *hamburger* dalam konteks pemotretan untuk iklan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat dipergunakan bagi penyelenggara iklan untuk dijadikan referensi dalam pembuatan *hamburger* untuk bidang komersil.

METODE

Tujuan pengembangan media video pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri. Selain itu, untuk membantu serta memudahkan mahasiswa Program Studi Tata Boga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dalam memahami proses pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri. Metode pengembangan yang digunakan pada media video pembelajaran ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Metode yang dipilih pada pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan DDD-E berdasarkan analisis bahwa model DDD-E memiliki tahapan yang sederhana dan sesuai digunakan untuk media pembelajaran video *stop motion*. Model DDD-E terdiri dari empat tahap, yaitu *decide* atau menetapkan, *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *evaluate* (evaluasi). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan daftar *checklist* untuk mengumpulkan data dari ahli media, materi, bahasa, dan mahasiswa. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2019).

Pada penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk skor. Lebih lanjut Tegeh et al., (2014) menjelaskan bahwa teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket, kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung data kelayakan media yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Hasil dari persentase, kemudian dikategorikan sesuai klasifikasi menggunakan skala persentase untuk melihat konversi hasil validasi dari *expert judgment*. Kategori hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Hasil Validasi *Expert Judgment*

Tingkai Pencapaian	Kualifikasi
90% - 100%	Sangat Baik
75% - 89%	Baik
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang
0 - 54%	Sangat Kurang

Sumber: Modifikasi (Tegeh et al., 2014)

Pada penilaian yang dilakukan oleh pengguna, hasil dari persentase digunakan untuk menilai kelayakan pada media. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Tingkat Kelayakan Media

Tingkai Pencapaian	Keterangan
--------------------	------------

90% - 100%	Sangat Layak, Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Layak, Direvisi seperlunya
65% - 74%	Cukup layak, Cukup banyak direvisi
55% - 64%	Kurang layak, Banyak direvisi
0 – 54%	Tidak Layak, Direvisi total

Sumber: Modifikasi (Tegeh et al., 2014)

Analisis respon siswa menggunakan metode angket. Responden menentukan jawaban dari butir pernyataan yang diberikan. Kriteria interpretasi skor respon pengguna dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Respon Pengguna

Kriteria	Interval
Sangat Lemah	0-20%
Lemah	21-40%
Cukup	41-60%
Kuat	61-80%
Sangat Kuat	81-100%

Sumber: (Lijina et al., 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Pengembangan Produk

Proses Pengembangan Video

Pengembangan media pembelajaran video *stop motion* menggunakan model DDD-E, tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

Tahap *Decide* (Menetapkan)

Tahap *decide* merupakan tahap analisis awal pengembangan yang dilakukan untuk menilai dan merencanakan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdiri dari beberapa tahap diantaranya:

1. Menentukan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, dilakukan penetapan tujuan pembelajaran melalui analisis awal yaitu pengisian survei menggunakan *google formulir* yang disebarkan kepada 16 mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang telah mengambil Mata Kuliah Seni Kulineri. Hasil dari survei diketahui bahwa pembelajaran saat ini menggunakan media *power point* dan modul. Media *power point* dan modul cocok digunakan dalam pembelajaran Seni Kulineri tetapi 68,8% mahasiswa merasa media pembelajaran yang digunakan saat ini tidak mudah dipahami. Persentase tertinggi yaitu 26,5% mengatakan pokok bahasan atau materi pada Mata Kuliah Seni Kulineri yang paling susah dipahami ialah pada materi *food styling hamburger*.

Butir pertanyaan “Apakah perlu dilakukan pengembangan media pada Mata Kuliah Seni Kulineri?” 87,5% menyatakan bahwa diperlukan adanya pengembangan media untuk menambah variasi media dan pemahaman materi. Peneliti kemudian mempertimbangkan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan analisis permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya media video, *flipbook*, *e-modul*, dan *website*. Setelah analisis dan hasil survei dari mahasiswa, peneliti memilih media pembelajaran berbasis video dengan

jenis video *stop motion* untuk materi yang sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran yaitu pembuatan *hamburger* untuk iklan.

2. Mengembangkan kemampuan prasyarat

Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, selanjutnya menilai kemampuan prasyarat melalui observasi yang dilakukan saat pembelajaran. Kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk pengembangan media ini yaitu responden memiliki keterampilan untuk menggunakan media video *stop motion* yang akan dikembangkan.

3. Menilai sumber daya

Pada tahap ini dilakukan observasi untuk menilai ketersediaan sumber daya. Sumber daya yang diperlukan untuk proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan yaitu perangkat lunak (*google drive* atau *MP4 player* untuk memutar video) serta layar monitor pada setiap kelas untuk sarana menampilkan video. Selain pembelajaran tatap muka, media video *stop motion* juga dapat diakses *online* untuk pembelajaran daring.

Tahap Design (Merancang)

Pada tahap *design* dilakukan perancangan berupa cetak biru untuk keseluruhan media berupa *outline* materi dan *storyboard*. Penjelasan lebih lanjut mengenai yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *outline* konten

Pada tahap ini, peneliti menyusun *outline* konten yang terdiri dari:

- a. Instrumen penelitian: berisi indikator penilaian, butir pernyataan, skala penilaian, komentar dan saran yang kemudian divalidasi oleh Dosen ahli. Dosen ahli memberikan revisi pada butir pernyataan dan telah dilakukan perbaikan sesuai saran revisi sehingga menjadi instrumen yang dapat digunakan untuk menguji kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan mahasiswa.
- b. Garis Besar Isi Media (GBIM): berisi indikator, materi pokok, dan referensi. GBIM digunakan dalam pembuatan isi media yang dijadikan rujukan materi untuk mengembangkan media.
- c. Jabaran Materi (JM): berisi uraian materi, alur program, dan visualisasi. Materi yang terdapat pada JM dikembangkan ke dalam tahap pembuatan *storyboard* sehingga isi pada media disesuaikan dengan JM yang telah disusun.

2. *Storyboard*

Pada tahap ini, peneliti menyusun *storyboard* dan naskah yang mengacu pada *outline* konten yang telah dibuat sebelumnya.

- a. *Storyboard*: berisi materi, visualisasi, dan durasi waktu sebagai panduan pengambilan gambar pada video *stop motion* yang akan dibuat.
- b. Naskah: berisi sinopsis dan teks naskah sebagai panduan audio yang digunakan saat proses *editing*

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahapan ini dilakukan produksi media pembelajaran dan validasi instrumen oleh Dosen ahli. Urutan tahap pelaksanaan sebagai berikut:

1. Tahap pra produksi

Pada tahap ini dibentuk tim produksi yang terdiri dari sinematografer dan sutradara. Rapat tim produksi dilakukan untuk membahas mengenai konten video,

konsep video, durasi waktu video dan format video. Selanjutnya memberikan penjelasan terkait *story board* yang diberikan dan dipelajari untuk *sinematografer*.

2. Tahap produksi

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan dengan memproduksi media pembelajaran yang sesuai tujuan. Pengambilan gambar dilakukan di Laboratorium Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta menggunakan *background* berukuran 75 cm x 100 cm.

Pengambilan gambar hanya dilakukan untuk *scene* alat dan bahan pembuatan *hamburger*, tips & trik pembuatan *hamburger* untuk iklan, proses pembuatan *hamburger* untuk iklan, dan kriteria hasil *hamburger*. Sedangkan untuk *scene opening*, pengertian dan komposisi *hamburger*, peralatan dan properti pemotretan *hamburger* serta *closing* menggunakan animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva Pro*.

3. Tahap pasca produksi

Setelah serangkaian gambar telah diproduksi, *sinematografer* yang merangkap sebagai editor mengambil langkah selanjutnya yaitu tahap *editing*. Aplikasi yang digunakan yaitu *Canva Pro* dan *Capcut Pro*.

Canva Pro digunakan untuk membuat animasi 2 dimensi pada beberapa *scene*. *Capcut Pro* digunakan untuk menggabungkan gambar yang telah diambil dengan animasi yang telah dibuat di aplikasi *Canva Pro* serta menambahkan grafis, teks, *background*, serta suara narator ke dalam video *stop motion* yang telah dibuat sehingga media pembelajaran menjadi lebih baik. Selanjutnya hasil *editing* yang telah sesuai dengan *storyboard* melalui proses *rendering* dimana segala elemen dalam video disatukan menjadi satu *file* video dan menghasilkan *prototype* dari media pembelajaran video *stop motion* dengan durasi 7 menit 33 detik.

Media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* dapat diakses melalui link <https://tiny.cc/Hamburgeruntukiklan>.

4. Validasi instrumen

Pada tahap ini dilakukan validasi instrumen oleh Dosen ahli. Validasi dilakukan oleh Ibu Dr. Aniesa Arum Puspa, M.Pd yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Ibu Salsa Belladina Putri Utami, S.Pd, M.Pd yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Tata Boga yang memiliki kepakaran dalam menilai kelayakan instrumen. Dosen ahli menilai kelayakan butir pernyataan yang terdapat pada instrumen ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba mahasiswa, dan uji respon pengguna.

Tahap Evaluate (Evaluasi)

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, tidak terdapat evaluasi yang diberikan dikarenakan materi yang dimuat dalam video sudah sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, diberikan evaluasi berupa *background* pada animasi yang terlalu ramai serta gambar pada segmen properti untuk pemotretan makanan yang sebaiknya diperbesar. Selanjutnya dilakukan perbaikan dalam pengubahan *background* dan pembesaran gambar pada segmen properti untuk pemotretan makanan.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa diberikan saran untuk memperhatikan penggunaan kapital di setiap awal kalimat, konsistensi penggunaan istilah, penggunaan tanda baca titik (.) pada akhir kalimat, dan

penggunaan kata depan. Perbaikan yang dilakukan mengecek semua penggunaan kapital, istilah, kata depan, dan tanda baca titik.

2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)

Media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri telah divalidasi oleh ahli di bidang media, materi, dan bahasa. Media pembelajaran divalidasi dengan menggunakan angket dan dihitung skala *likert* yaitu 1-5.

Hasil Validasi Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilakukan oleh ahli materi untuk mendapatkan data yang terdiri dari 2 aspek yaitu kesesuaian isi dan penyajian materi. Kedua aspek tersebut dijabarkan lagi menjadi 12 butir pernyataan dengan skor maksimum 60 poin.

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase yang dihasilkan adalah 100% yang masuk dalam kualifikasi sangat baik. Pada tahap ini tidak terdapat revisi dari ahli materi dan dinyatakan layak pada materi yang disampaikan dalam video pembelajaran. Hasil tersebut membuktikan bahwa materi yang dimuat dalam media video sudah lengkap dan sesuai dengan RPS serta memenuhi pernyataan dari aspek kelayakan isi dan penyajian. Kesimpulan dari penilaian yang dilakukan ahli materi terhadap media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu proses pembelajaran pada Mata Kuliah Seni Kulineri.

Hasil Validasi Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukan oleh ahli media untuk mendapatkan data yang terdiri dari 4 aspek yaitu desain tampilan, audio, ketepatan media, dan kemudahan pengguna. Keempat aspek tersebut dijabarkan lagi menjadi 23 butir pernyataan dengan skor maksimum 215 poin.

Hasil persentase yang didapatkan dari ahli media sebesar 83% dan masuk dalam kategori baik. Setelah dilakukan validasi, media diperbaiki sesuai komentar dari validator ahli media dimana pada *scene* peralatan yang digunakan untuk pemotretan sebaiknya *background* yang digunakan pada animasi tidak *full* gambar sehingga materi yang ditunjukkan tidak menonjol. Selain itu, efek animasi gambar pada *scene* properti yang digunakan untuk pemotretan diperbesar saja. Setelah perbaikan ini dilakukan, validator mengonfirmasi bahwa video sudah memenuhi saran dan siap digunakan.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Uji coba ahli bahasa dilakukan oleh ahli bahasa untuk mendapatkan data yang terdiri dari 2 aspek yaitu keterbacaan dan kejelasan informasi. Kedua aspek tersebut dijabarkan lagi menjadi 8 butir pernyataan dengan skor maksimum 40 poin.

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase yang dihasilkan adalah 95% yang masuk dalam kualifikasi sangat baik. Pada tahap ini didapatkan komentar dari ahli bahasa sebagai bahan evaluasi dapat dilihat berikut ini:

1. Penggunaan kapital di setiap awal kalimat
2. Konsistensi penggunaan istilah atau penyebutan
3. Pentingnya penggunaan tanda baca titik (.) pada akhir kalimat
4. Perhatikan penggunaan kata depan

3. Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba)

Media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan yang telah di validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa kemudian dilanjutkan ke dalam tahap berikutnya yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba terbatas (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*).

Uji Coba Perorangan (*One to One*)

Tahap uji coba perorangan (*one to one*) di ujicoba kan kepada 3 mahasiswa yang termasuk dalam sasaran pengguna. Berdasarkan hasil perhitungan, persentasi yang didapat adalah 89% dan masuk ke dalam kualifikasi layak, direvisi seperlunya. Selain menghasilkan tingkat pencapaian 89% instrumen penilaian berisikan komentar yang diberikan oleh responden bertujuan untuk memberikan saran dan kesimpulan sehingga dapat dilakukan perbaikan pada media. Saran dan kesimpulan hasil uji coba perorangan (*one to one*) pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 1 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Uji Coba Perorangan

Komentar dan Saran
Jenis <i>font</i> pada sub judul <i>scene</i> peralatan dan properti pemotretan hamburger sebaiknya diubah atau di <i>bold</i> agar terlihat lebih jelas dan tegas
Konsistensi gambar asli atau gambar animasi pada bagian properti pemotretan Volume <i>backsound</i> (mengetik) pada bagian animasi awal lebih dikecilkan lagi karena bertabrakan dengan suara narator
Kesimpulan: Media pembelajaran video <i>stop motion</i> sangat membantu untuk memahami materi pembuatan <i>hamburger</i> untuk iklan. Media sangat menarik, bagus, dan sangat membantu mahasiswa yang sedang mengambil Mata Kuliah Seni Kulineri. Media video ini sangat berguna dan mudah dipahami untuk orang yang ingin memulai foto untuk iklan.

Setelah media diperbaiki, maka dilanjutkan proses uji coba kepada kelompok terbatas (*small group*).

Uji Coba Terbatas (*Small Group*)

Uji coba terbatas (*small group*) di ujicoba kan kepada 7 mahasiswa dan mendapatkan hasil persentase sebesar 92% yang masuk ke dalam kualifikasi sangat layak, tidak perlu direvisi. Beberapa responden menilai bahwa terdapat materi yang pengaplikasiannya berbeda dengan yang mereka pelajari. Pada saat pembelajaran, *patty* dipanggang menggunakan *torch* sedangkan dalam video, *patty* dipanggang menggunakan *pan* hingga tidak tampak merah. Keju *slice* yang digunakan saat praktikum dilelehkan menggunakan uap sedangkan dalam video, keju *slice* dilelehkan dengan cara dicelupkan ke dalam air hangat. Hal tersebut yang membuat beberapa responden memberikan skor rendah terhadap media video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan.

Setelah dilakukan uji coba kelompok terbatas, diperoleh saran dan komentar dari pengguna dan dilakukan proses revisi untuk memperbaiki media. Setelah media diperbaiki, maka dilanjutkan proses pengujian pada uji coba lapangan atau *field test*.

Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Hasil uji coba lapangan (*field test*) yang di ujicoba kan kepada 30 mahasiswa memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada butir pernyataan dengan aspek penilaian tampilan

media yang berfokus pada teks, mendapatkan skor total paling rendah. Hal tersebut dikarenakan jenis dan ukuran *font* yang digunakan pada animasi dengan *subtitle* pada video *stop motion* berbeda sehingga menurut responden masih kurang sesuai. Selain itu, beberapa *subtitle* di bagian bawah video ditampilkan dalam satu baris yang terlalu panjang, sehingga jaraknya dengan batas pinggir layar menjadi terlalu sempit.

Uji Respon Pengguna

Dalam pelaksanaan uji coba, setiap mahasiswa diwajibkan untuk mengisi angket uji respon pengguna. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Persentase tersebut menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap video berada pada tingkat sangat kuat, yang mencerminkan tingginya tingkat ketertarikan, kepuasan, serta kemudahan pengguna dalam memahami materi yang disajikan melalui media tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan. Video *stop motion* termasuk dalam kategori media audio-visual. Menurut Serungke et al., (2023) penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dimengerti dibandingkan dengan media audio atau visual saja, karena video menggabungkan unsur visual dan audio secara bersamaan, sehingga lebih menarik dan mempermudah pemahaman. Video ini mencakup pengertian dan komposisi *hamburger*, peralatan dan properti pemotretan *hamburger*, alat dan bahan, tips & trik, proses pembuatan, serta kriteria hasil pembuatan *hamburger* untuk iklan.

Pengembangan produk media ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Video yang terdapat dalam media ini terbagi menjadi video animasi dan video *stop motion* yang terdiri dari sejumlah gambar. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tegeh et al., (2014) bahwa model pengembangan DDD-E sering digunakan dalam pengembangan produk yang meliputi audio, gambar, video, dan animasi. Tahap *design* pada model ini berfokus pada tampilan visual multimedia yang dimuat pada *storyboard* sehingga sesuai dengan jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran video *stop motion*.

Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut membuktikan bahwa materi yang dimuat dalam media video *stop motion* sudah lengkap dan sesuai dengan RPS serta memenuhi semua pernyataan dari 2 aspek yaitu kesesuaian isi dan penyajian materi. Menurut Iriani & Ramadhan (2019), urutan penyajian materi berpengaruh untuk jalannya proses pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami materi terutama jika terdapat keterkaitan antar materi. Kesimpulan dari penilaian yang dilakukan ahli materi terhadap media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan dapat dimanfaatkan pendidik untuk membantu proses pembelajaran dalam mata kuliah Seni Kulineri. Selaras dengan pandangan oleh Alwi & Agustia (2024), pendidik dapat menggunakan video untuk meningkatkan kreativitas dalam

penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami dan lebih berkesan sesuai dengan karakteristik mereka.

Penilaian dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 83% dengan kategori baik. Kategori ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran secara efisien dan efektif dalam penerapannya. Kesimpulan ini mengacu pada penelitian sebelumnya dari Ridwan et al., (2021) proses pembelajaran menggunakan media video dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video menghasilkan rekaman yang dapat diakses dengan mudah dan diputar berulang kali, sehingga mampu menghemat waktu dan ruang dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga bisa dimanfaatkan untuk siaran langsung maupun dokumentasi kegiatan pembelajaran, yang secara efektif mampu menarik perhatian peserta didik serta menyajikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diserap.

Penilaian dari ahli bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat baik. Persentase 95% dilihat dari aspek keterbacaan dan kejelasan informasi. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa naskah pada video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan sudah sangat layak sebagai media pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2013) bahwa naskah video yang lengkap harus mencakup semua informasi yang dibutuhkan, baik secara audio maupun visual, guna mengubah teks menjadi bentuk suara dan gambar digital.

Setelah melakukan validasi ahli, dilakukan evaluasi uji kelayakan oleh mahasiswa meliputi uji coba perorangan (*one to one*), uji coba terbatas (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui produk media yang dibuat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Sadiman et al., 2014). Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri dapat dikatakan layak dengan perolehan persentase 89% pada uji coba perorangan (*one to one*), 92% uji coba terbatas (*small group*) dengan kategori sangat layak dan 94% pada uji coba lapangan (*field test*) dengan kategori sangat layak. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video *stop motion* yang dibuat sudah layak untuk digunakan. Kesesuaian ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Sahla et al., (2023) yang mengatakan bahwa media video pembelajaran efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba respon mahasiswa menghasilkan skor 89% dengan kategori sangat kuat yang berarti mahasiswa memberikan respon sangat positif terhadap media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan. Pernyataan dengan aspek kepuasan, ketertarikan, dan kemudahan pengguna ini berkaitan dengan pengalaman belajar yang mereka alami, menunjukkan bahwa mahasiswa merasa tertarik, puas, serta termotivasi dengan media pembelajaran video *stop motion* ini. Pernyataan ini diperkuat oleh temuan Yuhaeni et al., (2025) bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan penilaian dari mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan yang dibuat telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan. Penelitian ini tentunya melibatkan beberapa faktor pendukung dan penghambat, serta memiliki kelebihan dan kelemahan produk. Hasil temuan ini memberikan

informasi yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut untuk penggunaan video *stop motion* yang lebih efektif dan efisien sebagai media pembelajaran di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, dan Evaluation*). Pengembangan media video ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian ahli materi mendapat persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, sebesar 83% dari ahli media dengan kualifikasi baik, dan sebesar 95% dari ahli bahasa dengan kualifikasi sangat baik. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa bahwa media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan untuk uji coba terhadap mahasiswa.

Selain validasi oleh para ahli, media ini juga diuji coba oleh peserta didik. Hasil uji coba *one to one* menunjukkan persentase kelayakan 89% dengan kualifikasi layak, uji coba *small group* menghasilkan skor 92% dengan kualifikasi sangat layak, dan uji coba *field group* mendapatkan skor 94% dengan kualifikasi sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menilai media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon uji kelayakan dari 40 responden memperoleh hasil sebesar 89% dengan kualifikasi sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa tertarik dan puas, sebagaimana terlihat dari tanggapan positif yang diberikan terhadap media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 0183–0190.
- Bellingham, L., & Bybee, J. A. (2018). *Food Styling for Photographers*. Marie Hooper.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran* (G. Media (ed.)).
- Iriani, T., & Ramadhan, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Kencana.
- Kristiana, N. (2015). Teknik Animasi Stop Motion pada Iklan Ssebagai Wacana Budaya Kontemporer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni*, 146–154.
- Lestari, I., & Sari, T. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA Darul A’Mal pada Materi Sel. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 4(2), 156–163.
- Lijina, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Materi Ekologi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1–9.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Biologi dengan Aplikasi PICPAC. *BioEdUIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33.
- Mukti, Z. H., Rusilanti, & Yulianti, Y. (2022). *View of Pengembangan Media Edukasi Berbasis Video Animasi 3 Dimensi Tentang Makanan Berserat Untuk Meningkatkan Konsumsi Serat Pada Remaja* (pp. 593–605).
- Ranang, D. (2010). *Animasi kartun dari analog sampai digital*. PT. Indeks.
- Ridwan, R. S., Aqsha, I. Al, & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Jurnal UPI*, 18(1), 38–53.
- Sabrinatami, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*, 2, 1–9.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengetahuan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sahla, R. O., Artanti, G. D., & Febriana, R. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pasta Segar Pada Mata Kuliah Makanan Kontinental. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 3, 746–764.
- Sandy, D. P. A., Mustaji, & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Video Animasi Jawadwipa Materi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12, 110–118.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 3503–3508.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*.
- Yuhaeni, Y., Qomariyah, S., & Jamil, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Video dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan di SMK YLA Cibadak. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 316–329.