



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TIKTOK MENU DIET PENYAKIT GINJAL PADA MATA KULIAH GIZI KEBUTUHAN KHUSUS

Sahila¹, Rusilanti², Rina Febriana³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

Received: 02 Juli 2026
Revised: 10 Juli 2026
Accepted: 13 Juli 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa video di platform TikTok mengenai menu diet penyakit ginjal ditujukan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus. Media pembelajaran ini memuat materi tentang penyakit ginjal meliputi pengertian, tujuan, syarat, makanan yang dianjurkan dan tidak dianjurkan untuk penderita penyakit ginjal (akut, kronik, dan batu ginjal), hingga susunan menu untuk penderita penyakit ginjal kronik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dan menggunakan model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Development, dan Evaluate). Proses pengembangan dilakukan melalui empat tahap: Tahap decide mencakup analisis kebutuhan, menentukan tujuan pembelajaran, dan pemilihan materi serta media pembelajaran. Tahap design meliputi penyusunan garis besar isi materi, storyboard, dan jabaran materi. Tahap development untuk produksi video, validasi ahli (materi, media, dan bahasa) serta uji coba media kepada mahasiswa (one-to-one, small group, dan field test). Tahap evaluate meliputi semua tahap, yaitu decide, design, dan development. Hasil validasi menunjukkan hasil sangat layak dengan skor: ahli materi 89%, ahli bahasa 91%, ahli media 83%. Uji coba pengguna memperoleh hasil 86% (one-to-one), 93% (small group), 91% (field test). Respon mahasiswa 92% yang menandakan bahwa media ini sangat diterima dan dianggap bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media video TikTok yang telah dikembangkan dianggap sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video TikTok, Menu Diet Penyakit Ginjal, Model DDD-E

(*) Corresponding Author: sahilasanad17@gmail.com

How to Cite: Sahila, S., Rusilanti, R., & Febriana, R. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TIKTOK MENU DIET PENYAKIT GINJAL PADA MATA KULIAH GIZI KEBUTUHAN KHUSUS. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(7.B), 127-145. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13568>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang memudahkan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat tercapai proses pembelajaran yang diinginkan. Menurut Yanti & Dorlan, (2023) untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran, guru perlu memilih strategi yang tepat. Salah satunya adalah menggunakan model dan media pembelajaran yang efektif sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi peserta didik.

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) adalah salah satu instansi pendidikan negeri yang memiliki peran dalam mempersiapkan tenaga pendidik yang profesional, termasuk di bidang Pendidikan Tata Boga. Dalam program studi ini, mahasiswa memperoleh pengetahuan tidak hanya tentang cara memasak atau mengatur makanan, tetapi juga tentang ilmu gizi. Mata kuliah yang memiliki peran penting untuk mengajarkan tentang ilmu gizi adalah Gizi Kebutuhan Khusus. Di dalam mata kuliah ini, mahasiswa diajarkan untuk merancang dan mengatur menu makanan yang diperuntukkan bagi individu dengan keadaan kesehatan tertentu. Dengan begitu, mahasiswa diharapkan dapat dengan tepat menerapkan prinsip gizi khusus untuk mendukung kesehatan masyarakat secara lebih luas.

Menurut hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus, Ibu Dr. Rusilanti, M.Si, beliau menyampaikan bahwa salah satu materi penting adalah menu diet penyakit ginjal. Beliau juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi Z masih belum tersedia. Oleh karena itu, pengembangan media mengenai menu diet penyakit ginjal dinilai perlu agar lebih relevan dengan perkembangan teknologi serta dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam memahami materi tersebut secara lebih mendalam.

Berdasarkan survei dilakukan melalui Google Form kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga dari angkatan 2021 dan 2022, diperoleh data bahwa 13,8% responden memilih menu diet pada penyakit gout, 3,4% memilih diet pada penyakit jantung, 3,4% memilih diet pada penyakit hati, dan 79,3% lainnya memilih diet untuk penyakit ginjal sebagai materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa sebagian mahasiswa lebih memilih pengembangan media pada materi menu diet penyakit ginjal.

Menurut Riset Kesehatan Dasar, (2018) data tersebut menunjukkan bahwa 739.208 orang, atau sekitar 3,8% penduduk Indonesia, menderita penyakit ginjal kronis. Angka ini mengalami kenaikan dibandingkan dengan Riskesdas 2013, yang mencatat prevalensi sekitar 2% kenaikan ini menunjukkan bahwa masalah kesehatan ginjal tetap menjadi salah satu masalah besar yang memerlukan perhatian lebih. Sehingga, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan secara luas kepada mahasiswa dan masyarakat.

Menurut data hasil survei, sebanyak 72,4% responden memilih penggunaan video TikTok sebagai cara terbaik untuk mempelajari materi terkait diet bagi penderita penyakit ginjal. Alasan memilih video TikTok karena 4,8% responden merasakan bahwa media ini menarik, 24,1% responden percaya bahwa media tersebut efektif dan efisien, dan 27,6% memilih bahwa video TikTok sangat mudah untuk digunakan. Untuk mengetahui alasan di balik pemilihan materi tersebut adalah. 34,5% responden mahasiswa mengungkapkan kesulitan dalam menemukan sumber referensi mengenai diet penyakit ginjal. Selain itu, 44,8% berpendapat bahwa materi pembelajaran mengenai diet penyakit ginjal ini masih belum mencukupi, 20,7% responden mengakui tidak mencari referensi dari sumber lain dan hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh dosen. Dari hasil survei tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang lengkap dan mudah diakses terkait diet penyakit ginjal.

Media pembelajaran yang menggunakan audio visual saat ini semakin mudah ditemukan, salah satunya melalui platform TikTok. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat video berdurasi 15 detik hingga 10 menit. Menurut Devi (2022) menyatakan bahwa TikTok bisa dijadikan alat belajar yang menarik karena mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Pendapat serupa disampaikan oleh Adinda (2022), yang menjelaskan bahwa banyak pengguna TikTok membuat dan menonton konten pendidikan. Ini menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki dampak positif dan dapat berfungsi sebagai sarana edukasi. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa video di TikTok memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang unik, kekinian, dan berdurasi singkat. Dengan demikian, TikTok dapat media efektif yang menyampaikan materi menu diet penyakit ginjal.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Irfan dkk., (2022). Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Tentang Konsep *Bullying* Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar” Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, dengan hasil validasi ahli media 80%, ahli materi 76% dan respon siswa mencapai 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa TikTok dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diterima oleh peserta didik.

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Tiktok Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Hewan Kelas XI IPA” yang dilakukan oleh Khairunnisa, (2023) Hasil pengembangan menunjukkan bahwa produk dinyatakan layak oleh validasi ahli materi dengan memperoleh 89,09%, validasi ahli media diperoleh 87,5%, hasil uji coba kepada 30 orang peserta didik memperoleh 87,7%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi TikTok layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nouval, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong” Dari hasil penelitian, produk media pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan sangat layak. Pada validasi ahli materi memperoleh 100%, validasi ahli bahasa 98,75%, validasi ahli media memperoleh 82%. Selain itu, media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dinyatakan efektif. Hal ini dapat dibuktikan dengan skor keseluruhan respon siswa sebesar 86,1%, serta skor keseluruhan dari respon guru sebesar 97%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Hulinggi & Mohamad, (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi” Dari hasil penelitian, produk media pembelajaran yang dihasilkan, pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok validasi ahli materi memperoleh 89,9%, validasi ahli media 87,5%, validasi ahli pembelajaran 95%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dengan materi pengetahuan dasar geografi.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahdi dkk., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Pembelajaran PJOK Materi Narkoba Pada Peserta Didik Kelas X Man Karangasem” menunjukkan bahwa hasil dari ahli materi 96%, ahli desain pembelajaran memperoleh 84%, ahli media menunjukkan 97,5%, uji coba lapangan yang dilakukan oleh 28 peserta didik mendapat hasil 86,1% berkualifikasi baik. Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis TikTok ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan dari data awal dan permasalahan di atas maka, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video yang simpan pada platform TikTok dengan membahas mengenai menu diet penyakit ginjal dalam mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mahasiswa dapat mengerti cara menyusun menu diet untuk pasien ginjal. Peneliti berharap media ini lebih praktis digunakan selama proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas serta media ini bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah ini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video TikTok pada materi Menu Diet Penyakit Ginjal untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta, yang dilaksanakan sejak Desember 2024 dan diujicobakan kepada mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus. Pengembangan produk menggunakan model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) yang dikemukakan oleh Ivers dan Barron (2002), yang dirancang khusus untuk pengembangan multimedia pembelajaran. Media video dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut dengan memadukan unsur teks, gambar, animasi, dan audio, serta bersumber dari buku dan jurnal ilmiah. Sasaran produk adalah mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga sebagai media pendukung pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket berbasis skala Likert yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta digunakan dalam uji coba bertahap kepada mahasiswa melalui uji coba one to one, small group, dan field test. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan mengonversi skor penilaian menjadi persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga diperoleh gambaran objektif mengenai kualitas, kemanfaatan, dan kelayakan media video TikTok sebagai sumber belajar inovatif.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan serta memvalidasi media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi TikTok pada materi Menu Diet

Penyakit Ginjal untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga, dengan menggunakan model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Develop, dan Evaluate) dari Ivers dan Barron (2002). Pada tahap decide, dilakukan analisis kebutuhan melalui survei menggunakan Google Form kepada mahasiswa angkatan 2021 dan 2022, yang menunjukkan bahwa 79,3% mahasiswa membutuhkan materi menu diet penyakit ginjal dan 72,4% memilih video TikTok sebagai media pembelajaran yang memudahkan proses belajar. Tahap design dilakukan dengan menyusun GBIM, JM, dan storyboard berdasarkan RPS, hasil analisis kebutuhan, diskusi dengan ahli gizi, serta referensi dari buku penuntun diet dan jurnal. Selanjutnya pada tahap develop, dilakukan perekaman dan pengeditan video pembelajaran yang terdiri atas empat bagian materi diet penyakit ginjal akut, kronik, dan batu ginjal hingga penyusunan menu diet, menggunakan aplikasi Canva dan CapCut Pro, kemudian video diunggah ke platform TikTok dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah validasi, dilakukan uji coba bertahap kepada mahasiswa melalui uji coba one to one, small group, dan field test untuk memperoleh masukan dan penyempurnaan produk. Tahap evaluate mencakup evaluasi menyeluruh pada setiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan materi dan alur video, hingga evaluasi hasil validasi ahli dan uji coba mahasiswa, sehingga diperoleh produk akhir media pembelajaran video TikTok yang layak digunakan dan mudah diakses oleh dosen maupun mahasiswa melalui tautan dan QR Code.

Kelayakan Produk

Kelayakan Aspek Materi

Dibawah ini merupakan tabel hasil dari penilaian kelayakan produk video TikTok pada aspek materi Ibu Aisya Intan Ramadhani, S.Tr.Gz,M.Gz.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Butir Pernyataan	Skor
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CMPK) dan sub-CPMK	5
2.	Penyajian konsep dan definisi tidak menimbulkan multi tafsir	4
3.	Penyajian gambar sesuai dengan realitas dan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa	4
4.	Materi tidak mengandung informasi yang tidak sesuai dengan prinsip diet penyakit ginjal	5
5.	Materi tidak menimbulkan masalah suku, agama, ras, golongan dan pornografi	5
6.	Materi yang disajikan pada video TikTok berdasarkan sumber informasi terkini	4
7.	Materi dalam video TikTok dapat menambah pengetahuan mahasiswa dalam mempelajari materi menu diet penyakit ginjal lebih lanjut	4
8.	Kesinambungan materi pada setiap video-video TikTok dapat menginspirasi mahasiswa dalam mempelajari materi menu diet penyakit ginjal lebih lanjut	4

9.	Referensi yang digunakan mutakhir dan relevan dalam pokok bahasan diet penyakit ginjal	5
Total		40
Rata-rata		4,4

Nilai yang didapat dari 9 pertanyaan kemudian di konversi menjadi hitungan persen menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 88,88\% \text{ dibulatkan menjadi } 89\%$$

Hasil perhitungan yang dikonversikan pada tingkat pencapaian di atas menunjukkan nilai persentase 89% yang termasuk dalam kualifikasi sangat layak. Berikut merupakan kesalahan yang perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Saran dan Komentar Ahli Materi

No	Saran dan Komentar
1.	Menu sayuran diganti yang bertumis jangan yang menu kuah
2.	Buah pisang ganti menjadi buah apel atau melon yang rendah kalium
3.	Tujuan diet pada <i>part</i> 1 nomor 5 ganti menjadi mencegah dan tambahkan 1 tujuan diet, yaitu tidak memperberat kerja ginjal
4.	Tambahkan satu (<i>sceen</i>) yang menampilkan satu set menu di piring saji berisi, nasi, capcai, dan rolade dengan berat sesuai perhitungan nilai gizi dari perencanaan menu agar tampilannya lebih representatif
5.	Setiap <i>part</i> di beri sumber referensi di akhir video

Kelayakan Produk Aspek Media

Uji coba media dilakukan oleh Ibu Yeni Yulianti S.Pd., M.Pd., yang merupakan ahli dalam bidang teknologi pendidikan. Instrumen penilaian yang digunakan mencakup dua aspek, yaitu desain *cover* video dan desain isi video, dengan total 14 butir pernyataan. Berikut disajikan hasil penilaian dari ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir Pernyataan	Skor
1.	Komposisi unsur tata letak (judul, logo, ilustrasi) seimbang dengan <i>cover</i> video.	4
2.	Warna judul dalam video dan warna latar belakang kontras.	4
3.	Ukuran huruf pada judul video lebih dominan dibandingkan sub judul.	5
4.	Bentuk ilustrasi menampilkan objek yang jelas dan mudah dipahami.	3
5.	Ilustrasi mampu menggambarkan dan merefleksikan isi materi.	4
6.	Gambar animasi memiliki tata warna yang kontras.	3
7.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan mudah dibaca oleh mahasiswa.	4
8.	Waktu kemunculan teks (<i>subtitel</i>) sesuai dengan ucapan narasi atau <i>dubbing</i> .	5
9.	Tidak terdapat keterlambatan atau ketidaksesuaian antara suara dan teks.	5
10.	Animasi atau transisi dalam video digunakan sesuai karakteristik materi.	4
11.	Suara narasi dan musik latar belakang mendukung isi video dan tidak mengganggu konsentrasi.	4
12.	Pemberian spasi antar kalimat proposional.	4
13.	Durasi video proposional untuk menyampaikan isi materi.	4
14.	Video tidak mengalami <i>delay</i> atau gangguan selama pemutaran.	5
Total		58
Rata-rata		4,1

Nilai yang didapat dari 14 pertanyaan kemudian di konversi menjadi hitungan persen menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{58}{70} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 82,85\% \text{ dibulatkan menjadi } 83\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas hasil rata-rata persentase yang dihasilkan adalah 83% yang termasuk kualifikasi sangat layak. Berikut merupakan kesalahan yang perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Saran dan Komentar

No	Saran dan Komentar
1.	Beri tanda koma setelah penyakit ginjal
2.	<i>Background</i> kotak-kotak pada <i>part</i> 1 di ubah menjadi polos
3.	Tambah gambar pada tampilan energi <i>part</i> 1

4.	Gambar protein dan lemak tidak mendukung pada <i>part</i> 1
5.	Berikan perbedaan gambar pada bagian syarat diet <i>part</i> 2
6.	Kotak judul tujuan diet batu ginjal <i>part</i> 3 kurang ke tengah
7.	Tampilan gambar panduan syarat diet <i>part</i> 3 dibedakan dengan <i>part</i> 1 dan 2
8.	Sumber gambar ditaruh pada setiap gambar
9.	Menu makanan pada <i>part</i> 4 hilangkan beberapa garis tabel dan beri warna

Kelayakan Produk Aspek Bahasa

Uji coba media dilakukan oleh Bapak Muhammad Fajar Rizka, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. yang. Instrumen penilaian yang digunakan mencakup satu aspek, yaitu aspek bahasa, dengan total 7 butir pernyataan. Berikut disajikan hasil penilaian dari ahli bahasa.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Butir Pernyataan	Skor
1.	Kalimat yang digunakan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	4
2.	Kalimat yang digunakan di dalam video TikTok menjelaskan isi pesan yang dimaksud.	5
3.	Pemilihan kalimat yang di gunakan merepresentasikan gambar yang ditampilkan di dalam video.	5
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan target <i>audiens</i> dan perkembangan kognitif mahasiswa.	5
5.	Istilah medis yang digunakan dalam video TikTok sesuai dengan kaidah ilmu yang berlaku.	5
6.	Bahasa yang digunakan dalam video TikTok tidak ambigu dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.	4
7.	Bahasa yang digunakan mendorong mahasiswa untuk mempelajari materi dengan tuntas.	4
Total		32
Rata-rata		4,6

Nilai yang didapat dari 7 pertanyaan kemudian di konversi menjadi hitungan persen menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 91\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas hasil rata-rata persentase yang dihasilkan adalah 91% yang termasuk kualifikasi sangat layak. Berikut merupakan kesalahan yang perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar dari ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Saran dan Komentar

No	Saran dan Komentar
1.	Penggunaan ejaan, huruf miring, kapital perlu diperbaiki.
2.	Kerapihan dan penulisan terjemahan perlu di cek/perbaiki

Uji Coba Pengembangan (*Developmental Testing*)*Uji Coba One to One*

Uji coba *one to one* dilakukan dengan melibatkan tiga mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Tata Boga. Ketiga mahasiswa tersebut diberi akses ke akun TikTok yang berisi video tentang menu diet penyakit ginjal akut, kronik, dan batu ginjal, yang dibagikan melalui *WhatsApp*. Setelah menonton video, mahasiswa diminta mengisi lembar angket pada waktu yang sama.

Instrumen penilaian pada uji coba *one to one* mencakup empat aspek, yaitu tampilan, karakteristik media, materi, dan manfaat. Total terdapat 17 butir pernyataan dengan skor maksimal 255 poin. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan video sebagai media pembelajaran terkait menu diet penyakit ginjal. Saran atau masukan dari mahasiswa kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media video tersebut. Berikut merupakan tabel hasil uji coba *one to one* yang diberikan kepada mahasiswa.

Tabel 7. Hasil Uji *One To One*

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Tampilan	66	4,3
2.	Karakteristik Media	38	4,2
3.	Materi	68	4,5
4.	Kemanfaatan	49	4
Jumlah		219	17,2
Rata-rata		13	4,3

Hasil skor uji coba *one to one* yang sudah dilakukan mahasiswa dikonversikan menjadi persen dengan rumus yang tertera di bawah ini:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{219}{255} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 86\%$$

Berikut merupakan saran dan komentar dari uji *one to one* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Saran dan Komentar Uji *One to One*

No	Saran dan Komentar
1.	Suara <i>backsound</i> terlalu keras/besar.
2.	Penjelasan terlalu lambat bisa dicepatkan lagi.
3.	Backsound terlalu keras dan penjelasan terlalu lambat.

Berdasarkan perhitungan di atas hasil persentase yang didapat adalah 86% yang jika dikonversikan menjadi kalimat masuk ke dalam kategori sangat layak. Setelah dilakukan perbaikan dari hasil saran dan komentar dari uji coba *one to one* tersebut, maka media dapat di uji coba pada tahap berikutnya.

Kelayakan Produk Uji Coba Small Group

Uji coba *small group* dilakukan dengan melibatkan sembilan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Tata Boga. Sembilan mahasiswa tersebut diberi akses ke *link google drive* yang berisi video tentang menu diet penyakit ginjal akut, kronik, dan batu ginjal, yang dibagikan melalui *WhatsApp*. Setelah menonton video, mahasiswa diminta mengisi lembar angket pada waktu yang sama.

Instrumen penilaian pada uji coba *small group* mencakup empat aspek, yaitu tampilan, karakteristik media, materi, dan manfaat. Total terdapat 17 butir pernyataan dengan skor maksimal 765 poin. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan video sebagai media pembelajaran terkait menu diet penyakit ginjal. Saran atau masukan dari mahasiswa kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media video tersebut. Berikut merupakan tabel hasil uji coba *small group* yang diberikan kepada mahasiswa.

Tabel 9. Hasil Uji Coba *Small Group*

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Tampilan	209	4,6
2.	Karakteristik Media	132	4,8
3.	Materi	206	4,6
4.	Kemanfaatan	168	4,7
Jumlah		715	18,7
Rata-rata		4,2	4,7

Hasil skor uji coba *small group* yang sudah dilakukan mahasiswa dikonversikan menjadi persen dengan rumus yang tertera dibawah ini:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{715}{765} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 93\%$$

Berikut merupakan saran dan komentar dari uji *small group* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Saran dan Komentar *Small Group*

No	Saran dan Komentar
1.	Mungkin untuk durasinya bisa dipersingkat lagi. Selebihnya bagus banget.
2.	Sudah bagus dan menarik.

3.	Videonya sudah cukup menarik, tetapi bisa di buat lebih ceria untuk membangkitkan mood saat menonton.
4.	Untuk kualitas bisa lebih jernih lagi, namun secara penjelasan dan kalimat sudah jelas.
5.	<i>Gradient</i> atau pengantian video lebih <i>smooth</i> lagi.

Berdasarkan perhitungan di atas hasil persentase yang didapat adalah 93% yang jika dikonversikan menjadi kalimat masuk ke dalam kategori sangat layak. Setelah dilakukan perbaikan dari hasil saran dan komentar dari uji coba *small group* tersebut, maka media dapat di uji coba pada tahap berikutnya.

Kelayakan Produk Field Test

Uji coba *field test* dilakukan dengan melibatkan sembilan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Tata Boga. Sembilan mahasiswa tersebut diberi akses ke link *google drive* yang berisi video tentang menu diet penyakit ginjal akut, kronik, dan batu ginjal, yang dibagikan melalui WhatsApp. Setelah menonton video, mahasiswa diminta mengisi lembar angket pada waktu yang sama.

Instrumen penilaian pada uji coba *field test* mencakup empat aspek, yaitu tampilan, karakteristik media, materi, dan manfaat. Total terdapat 17 butir pernyataan dengan skor maksimal 2.250 poin. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan video sebagai media pembelajaran terkait menu diet penyakit ginjal. Saran atau masukan dari mahasiswa kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media video tersebut. Berikut merupakan tabel hasil uji coba *field test* yang diberikan kepada mahasiswa.

Tabel 11. Hasil Uji *Field Test*

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Tampilan	675	4,5
2.	Karakteristik Media	415	4,6
3.	Materi	695	4,6
4.	Kemanfaatan	546	4,5
Jumlah		2.331	18,2
Rata-rata		137,1	4,6

Hasil skor uji coba *field test* yang sudah dilakukan mahasiswa dikonversikan menjadi persen dengan rumus yang tertera dibawah ini:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{2.331}{2.550} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 91\%$$

Berikut merupakan saran dan komentar dari uji *field test* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12. Saran dan Komentar Uji *Field Test*

No	Saran dan Komentar
----	--------------------

1.	Videonya sangat bagus dan mudah dipahami sehingga membantu mahasiswa mencari sumber informasi.
2.	Video sudah bagus, isi materi cukup lengkap dan jelas.
3.	Sudah bagus.
4.	Video sudah cukup baik dan mudah dimengerti.
5.	Materi sudah sangat baik dan terpenting mudah dipahami.
6.	Penyampaian jelas sangat informatif.

Berdasarkan perhitungan di atas hasil persentase yang didapat adalah 91% yang jika dikonversikan menjadi kalimat masuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil dari uji coba *field test* tersebut, maka video TikTok materi penyakit ginjal menurut penilaian mahasiswa sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon Mahasiswa

Uji respon dilakukan terhadap sepuluh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga yang telah menggunakan video menu diet penyakit ginjal, Kuesioner respon terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek keterkaitan, kepuasan dan kemudahan akses dalam penggunaan video terdiri dari 5 butir pernyataan. Hasil respon mahasiswa dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Respon Mahasiswa

No.	Butir Pernyataan	Skor
Keterkaitan		
1.	Konten dalam video TikTok membantu saya memahami materi sesuai dengan cara belajar saya	48
2.	Penyampaian materi mengenai menu diet penyakit ginjal melalui media video TikTok dapat menumbuhkan motivasi bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran	42
Kepuasan		
3.	Media pembelajaran video TikTok dapat membantu pemahaman mahasiswa dalam mempelajari menu diet penyakit ginjal	47
4.	Media pembelajaran video TikTok dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan baru bagi mahasiswa	48
Kemudahan akses dalam penggunaan video		
5.	Media pembelajaran video TikTok dapat membantu aktivitas belajar menjadi lebih praktis, efektif, dan fleksibel saat digunakan	46
Jumlah Skor		231
Rata-Rata		4,62

Hasil skor respon mahasiswa yang telah diperoleh kemudian dikonversikan menjadi persen dengan rumus yang tertera di bawah ini:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = \frac{231}{250} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = \frac{231}{250} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = 92\%$$

Berikut merupakan saran dan komentar dari uji respon mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 14. Saran dan Komentar Respon Mahasiswa

No	Saran dan Komentar
1.	Video yang ditayangkan sudah menarik dan sudah detail.
2.	Video jelas, isi sangat informatif, gambar jelas.
3.	Video yang dibuat sudah cukup lengkap. Editan sudah bagus dan penjelasan mudah dipahami.

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil persentase yang didapat adalah 92% yang jika dikonversikan menjadi kalimat masuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil dari respon mahasiswa tersebut, maka video TikTok materi penyakit ginjal menurut penilaian mahasiswa sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah video TikTok menu diet penyakit ginjal mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video TikTok ini untuk membantu mahasiswa memahami materi menu diet penyakit ginjal pada mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus serta menilai kelayakan produk video TikTok. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan DDD-E (*decide, design, development, evaluate*).

Tahapan pertama adalah menetapkan (*decide*), yang bertujuan untuk menentukan kebutuhan pengembangan media. Pada tahap ini melakukan analisis awal, peneliti mengambil data awal berupa penyebaran kuesioner (*google form*) kepada mahasiswa dan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus.

Tahapan kedua adalah perancangan (*design*), pada tahapan kedua ini peneliti menentukan isi dari konsep menu diet penyakit ginjal yang berupa pengertian, tujuan, syarat, makanan yang dapat dikonsumsi dan tidak dikonsumsi untuk penderita penyakit ginjal akut, kronik, dan batu ginjal serta merancang dan memasak menu diet penyakit ginjal kronik. Peneliti menyusun Jabaran materi (JM) dan Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Gizi Kebutuhan Khusus. Setelah menentukan isi, peneliti menentukan media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil dari data awal kuesioner dalam bentuk *google form*, mahasiswa memilih dan tertarik pada media video pada platform TikTok. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan *storyboard* yang berfungsi untuk memberikan gambaran awal mengenai media yang akan dikembangkan mulai dari tahap awal pembuka hingga tahap penutup.

Tahapan ketiga adalah pengembangan (*develop*), pada tahapan ketiga ini berfokus pada pembuatan empat video media pembelajaran. Peneliti menentukan lokasi proses pembuatan produksi video satu sampai tiga yang terdiri dari serangkaian kegiatan dimulai dari perekaman video, penyampaian materi yang sesuai dengan Jabaran materi, terakhir tahapan penutup. Untuk pembuatan produksi video yang keempat dimulai dari menentukan susunan menu yang akan di masak, menentukan lokasi proses pembuatan produksi video, menyiapkan bahan-bahan untuk diolah, perekaman video, terakhir tahapan penutup. Selanjutnya, setelah

proses pembuatan produksi video selesai masuk ke tahap *editing* video pada aplikasi *CapCut* dengan menambahkan *background*, teks, pencahayaan, dan pemasukan suara atau *voice over*, lalu video disimpan.

Media video selanjutnya di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian yang didapat dari ahli materi sebesar 89%, ahli bahasa 91%, dan ahli media sebesar 83% dengan kategori layak dan perlu direvisi. (1) Perbaikan dari ahli materi. (2) Perbaikan ahli bahasa berupa penulisan tanda baca, huruf, dan penggunaan istilah. (3) Perbaikan ahli media berupa gambar yang berada di setiap video lakukan perbedaan, posisi penulisan judul pada bagian dua kurang simetris, perhatikan sumber gambar, hilangkan beberapa baris pada bagian susunan menu dan beri warna. Berdasarkan penilaian serta saran yang diberikan, video tersebut akan direvisi terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan uji coba kepada mahasiswa.

Setelah melakukan validasi ahli, selanjutnya dilakukan uji coba mahasiswa melalui 3 tahapan uji coba yaitu, uji *one to one* yang dilakukan kepada 3 orang mahasiswa mendapatkan persentase sebesar 86% , selanjutnya uji *small group* yang dilakukan oleh 9 mahasiswa mendapatkan persentase sebesar 93%, dan yang terakhir uji *field test* yang dilakukan oleh 30 mahasiswa mendapatkan persentase 91%. (1) Saran dan komentar dari uji *one to one* berupa suara *background* terlalu keras menutupi suara *voice over*. (2) Saran dan komentar dari *small group* berupa durasi video bisa dipersingkat dan pengantian video lebih *smooth* lagi. (3) Saran dan komentar dari uji *field test* penyampaian materi sudah cukup lengkap dan mudah dipahami. Dari ketiga tahapan uji coba mahasiswa terdapat beberapa saran dan komentar untuk melakukan revisi pada video tersebut dan telah diperbaiki.

Tahapan keempat adalah evaluasi (*evaluate*), pada tahapan ini merupakan tahapan evaluasi untuk semua tahap yaitu, *decide*, *design* dan *development*. Pada tahap *decide* adanya evaluasi pada pengambilan data awal pada saat terdapat hasil kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa angkatan 2021 dan 2022, tahap *design* ini memiliki evaluasi pada pembuatan GBIM, JM, dan *storyboard*, tahap *development* pada tahap ini evaluasi dilakukan oleh ahli bahasa, materi, dan media setelah itu evaluasi berlanjut dilakukan oleh mahasiswa melalui tiga tahapan yaitu, uji *one to one*, uji *small group*. dan uji *field test*. Oleh sebab itu, tahap evaluasi terdapat pada setiap tahapan.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan penilaian uji coba mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video TikTok pada materi menu diet penyakit ginjal yang dibuat telah layak untuk digunakan. Dalam penelitian ini tentu ada faktor pendukung, faktor penghambat, kelemahan produk, dan kelebihan produk.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media video TikTok materi menu diet penyakit ginjal pada mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus. Video TikTok materi menu diet penyakit ginjal terdiri dari empat part, part pertama membahas mengenai organ ginjal, penyakit ginjal, dan ginjal akut, part dua membahas mengenai diet penyakit ginjal kronik, part tiga membahas mengenai diet penyakit batu ginjal, part terakhir atau ke empat

membuat hidangan khusus menu diet penyakit ginjal kronik. Pada setiap video membahas mengenai definisi, tujuan diet dan syarat diet.

Media video TikTok materi menu diet penyakit ginjal pada mata kuliah Gizi Kebutuhan khusus menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Development and Evaluate*). Media video TikTok yang telah dikembangkan sudah melalui tahap validasi ahli materi, media, dan bahasa dengan ketentuan berbagai aspek penilaian. Penilaian ahli materi mendapatkan persentase 89% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian media mendapatkan persentase 83%, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 91%. Maka dapat disimpulkan berdasarkan penilaian dari ketiga ahli menyatakan bahwa media pembelajaran video TikTok menu diet penyakit ginjal pada mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran video TikTok materi menu diet penyakit ginjal juga sudah melewati tahap uji coba kepada mahasiswa dengan tahap uji *one to one small group*, dan *field test*. Uji coba *one to one* mendapatkan hasil sebesar 86%, uji coba *small group* mendapatkan hasil sebesar 93%, dan yang terakhir uji *field test* mendapatkan hasil sebesar 91%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa menyatakan pengembangan media video TikTok materi menu diet penyakit ginjal dinyatakan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus.

Pada pengembangan media video TikTok menu diet penyakit ginjal sebagai sumber belajar. Gizi Kebutuhan Khusus diperoleh data yang dapat menentukan kelayakan produk dari hasil uji respon mahasiswa. Uji respon mahasiswa diperoleh dari 10 responden dan memperoleh hasil sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran video TikTok yang dikembangkan dengan memberikan tanggapan positif sehingga media video TikTok materi menu diet penyakit ginjal sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., Bambang, D., & Setiyadi, P. (2020). Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *METAFORA: Vol. VI* (Nomor 2).
- Ayiani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746>
- Azhar, S., Latipa, H., Leni, S., & Zulita, N. (2014). Sistem Pakar Penyakit Ginjal Pada Manusia Menggunakan Metode Forward Chaining. *Jurnal Media Infotama* (Vol. 10, Nomor 1).
- Azis Westomi, J., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2018.). *Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Siswa SMA Negeri 1 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 20. No. 20.
- Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran American Service Sebagai Sumber Belajar Mata Kuliah Penataan Dan Pelayanan Restoran [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/48712>

- Daniyati, M. A., Bulqis, S.M, S., & Setiawan, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Nomor 1).
- Devi, A. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran. *Epistema*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.40990>
- Dwi, A., Utami, V., Nujiana, S., & Hidayat, D. (2021). Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat Dan Memunculkan Dampak Di tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Fadilah, M. P, Rizki Nurzakiya, M., Atha, K., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faryanti, H., & Panjaitan, R. G. P. (2016). Respon Siswa Terhadap Film Animasi Zat Aditif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpd/article/view/1422>
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Firmansyah, Y. B., & Kep, S. (2021). Asuhan Keperawatan Hemodialisa pada Ny. S Dengan Diagnosa Medis CKD + DM Nefropati Di Ruang Hemodialisa RS Al Dr. Ramelan Surabaya.
- Gracia, M., & Hendro, G. (2021). Gambaran Adaptasi Fisiologis Dan Psikologis Pada Pasien Gagal Ginjal Kronis Yang Menjalani Hemodialisis di Kota Manado. *Jurnal Keperawatan* (Vol. 9, Nomor 2).
- Heru kuniawan. (2014). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. 978-623-02-3816-1
- Hulinggi, M., & Mohamad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 913. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.899>
- Hasibuan, N. (2022). Implementasi Media Audio Visual. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Padang.
- Irfan, M., Rahman, A., & Kunci, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Tentang Konsep Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar*.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E (2002). *Multimedias Project in Education Designing, Producing, and Assessing* (2nd ed).
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). Tabel Komposisi Pangan Indonesia 2017. Direktorat Gizi Masyarakat, Direktorat Jenderal Kesehatan Masyarakat.
- Khairunnisa, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Teknologi.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat.
- Latifah, E., & Kuswanto, H. (2018). Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1, 93–104. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpms>

- Muhamad Faiz Nouval. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong.
- Nadifah, I., Fauziah, N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar, 6(1). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Nissa, K., Alza, Y., & Roziana, R. (2023). Cookies Kacang Hijau Substitusi Tepung Pisang Ambon Sebagai Camilan Pada Atlet : Uji Kadar Kalium dan Tingkat Kesukaan. *Ghidza: Jurnal Gizi dan Kesehatan*, 7(1), 83–92. <https://doi.org/10.22487/ghidza.v7i1.625>.
- Nizamuddin, H., Azan, K., Anwar, F., Nuramini, A., Abrory, M., & Pebriana, P. H. (Eds.). (2021). Metodologi Penelitian: Kajian Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa. Riau: Dotplus Publisher.
- Nur Laily, S. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran *Podcast Dessert Fusion*. Thesis. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/52279>.
- Pendidikan, B. S. N., & Pembukuan, P. (2014). Instrumen Penilaian Tahap I dan Tahap II Buku Teks Pembelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Persatuan Ahli Gizi dan Asosiasi Dietisien Indonesia. (2025). Penuntun Diet dan Terapi Gizi (Edisi-5), Jakarta: EGC.
- Putri, F. R., Sulendri, N. K. S., Wahyuningsih, R., & Darni, J. (2023). Gambaran proses asuhan gizi terstandar pada pasien penyakit ginjal kronik stadium IV. *Student Journal of Nutrition*, 2(2), 93–102. <https://sjn.poltekkes-mataram.id/index.php/home/>
- Priantiwi, T. N., & Abdurrahman, M. (2023). Analisis Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Media Tiktok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1365–1371. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1502>.
- Rahmah Ichsan, J., Ayu, M., Suraji, P., Anistasya, F., Muslim, R., Miftadiro, W. A., Aini, N., & Agustin, F. (2021). *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian* | 183 Media Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Rahmana, P. N., Putri N, D. A., & Damariswara, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Edukasi di Era Generasi Z. *Akademika*, 11(02), 401–410. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.1959>
- Ramli, M. A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran.
- Retnasary, M., & Fitriawati, D. (2022). Analisis akun Tik Tok @Iramira Sebagai Media Pembelajaran Edukasi (Maya Retnasary, Diny Fitriawati) Analisis akun Tik Tok @Iramira Sebagai Media Pembelajaran Edukasi. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 1. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA>
- Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas). (2018). Laporan Riskesdas 2018 Nasional. In Lembaga Penerbit Balitbangkes. https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/3514/1/Laporan_riskesdas_2018_Nasional.pdf.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *FUNCTIONS Function and Types of Learning*

- Media In Accounting Learning. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Nomor 1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*.
<https://journal.banjareseapacific.com/index.php/jimr>
- Usiono, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Narasi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 482–489. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Utama R, Isma N. M, Nizar R, Dwi W, Rizqiawan J, Abdurachman D & Nurani, S. M. (2016). *Media Pembelajaran Penulis*
- Yanti, S. B., & Dorlan, N. (2023). Merencanakan Strategi Dan Metode Dalam Pembelajaran. *Jurnal Magistra*, 2(1), 39–48.
<https://doi.org/10.62200/magistra.v2i1.73>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.