

Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Cup Cake Sari Markisa dengan Teknik Fusion pada Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner

Menang Suranta Pinem^{1*}, Risa Panti Ariani², Luh Masdarini³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email : menang@undiksha.ac.id^{1*}; risa.panti@undiksha.ac.id²; masdarini@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media video pembelajaran pembuatan cup cake sari markisa dengan model 4D. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development* dan *Disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan melalui metode kuisioner dengan menggunakan instrumen angket. Subjek pada penelitian ini terdiri dari dua orang ahli materi dan dua orang ahli media dan desain. Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Penelitian pengembangan media video dengan metode 4D meliputi empat tahapan, yaitu: 1) *Define*, meliputi tahap analisis awal. 2) *Design*, tahapan perancangan materi video yang akan dikembangkan. 3) *Development*, tahapan produksi video dan penilaian oleh ahli materi serta ahli media dan desain. 4) *Disseminate*, tahapan penyebarluasan produk. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak” dan “Valid” secara teoritis. Dibuktikan dengan presentasi dari ahli materi sebesar 98% dan presentase dari ahli media dan desain sebesar 91,87%. Dengan demikian dapat disimpulkan media video pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video, Cup Cake Sari Markisa, Markisa.

Development of Educational Video on Making Passion Fruit Cupcakes Using Fusion Techniques in the Culinary Creation Course

Abstract

This study aims to describe the stages of developing educational video media on making passion fruit cupcakes using the 4D model. This study uses Research & Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Development, and Disseminate). The data collection technique used in this study was conducted through a questionnaire method using a survey instrument. The subjects in this study consisted of two subject matter experts and two media and design experts. The data obtained were analyzed using qualitative and quantitative analysis. Video media development research using the 4D method consists of four stages, namely: 1) Define, which includes the initial analysis stage; 2) Design, which is the stage of designing the video material to be developed; 3) Development, which is the stage of video production and evaluation by subject matter experts and

media and design experts; and 4) Disseminate, which is the stage of product dissemination. The results of this development research show that the video media developed is in the "Highly Feasible" and "Valid" categories theoretically. This is evidenced by a percentage of 98% from material experts and a percentage of 91.87% from media and design experts. Thus, it can be concluded that this video learning media is very feasible to be used as a learning resource in the Culinary Creative Performance course.

Keywords: *Learning Media, Video, Passion Fruit Cupcakes, Passion Fruit.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mencetak individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berakhlak mulia dan berkontribusi bagi masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan menjadi sarana utama dalam membentuk karakter serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan merupakan hal yang penting dilakukan, sehingga peserta didik dapat bersaing secara global (Kenmandola, 2022). Metode ceramah yang selama ini digunakan menuju arah tidak relevan lagi digunakan dan akan tergantikan oleh pendekatan interaktif dan berbasis teknologi. Menurut Nurseto (2011), terdapat Tuntutan untuk memanfaatkan berbagai media sebagai alternatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif (Hamka et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran di era digital ini harus dikembangkan guna pendidikan tetap relevan dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa dalam menyerap informasi lebih baik serta dapat meningkatkan minat belajar mereka (Wulandari et al., 2023). Untuk meningkatkan efektivitas tersebut solusi yang dapat diterapkan yakni dengan menggunakan media video yang sesuai dengan kebutuhan atau RPS.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Senin, 10 Maret 2025 dengan dosen pengampu mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dan observasi melalui Google Form terhadap mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Fusion Food, bahwasanya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran kebanyakan hanya menggunakan media powepoint dan makalah. Hal ini menyebabkan tujuan dari pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk menunjang proses pembelajaran Pagelaran Cipta Karya Kuliner terkhusus pada materi teknik fusion dessert. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dilakukan agar dapat menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, dari observasi awal yang telah dilakukan mahasiswa menyetujui untuk melakukan pembaharuan pembelajaran dengan mengembangkan media video sebagai penunjang pembelajaran pada mata kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner. Hal ini disebabkan oleh pada mata kuliah ini menawarkan materi yang inovatif dalam dunia kuliner, sehingga diharapkan melalui penggunaan media video dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman baaru bagi mahasiswa.

Media video merupakan solusi efektif untuk mengatasi kekurangan media pembelajaran yang menarik (Sulaksana dkk., 2021). Media video merupakan media yang

menampilkan informasi dalam bentuk suara dan visual, yang dalam konteks pembelajaran telah terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis video tutorial (Fitriana et al., 2022). Penggunaan media video bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman, namun juga dapat membantu mahasiswa dalam membangun koneksi antara teori dan praktik. Penampilan materi eksperimen dalam mata kuliah tersebut menjadikan kompleksitas pemahaman lebih tinggi, sehingga memerlukan media video untuk menampilkan eksperimen atau proses pembuatan hidangan makanan yang cukup rumit. Melalui media video ini mahasiswa tidak hanya dapat lebih mendalami konsep secara teori tetapi juga dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata.

Menurut Angendari dkk (2022) menyatakan bahwa media video animasi berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar praktik dibandingkan media statis (powerpoint) dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran video ini dapat menjelaskan proses tertentu secara rinci dan jelas dalam mendemonstrasikan ide atau penjelasan yang ingin disampaikan. Selain itu, mahasiswa juga dapat menonton ulang video sampai dapat paham akan materi dan pesan yang akan disampaikan.

Suriani, N.M., & Ariani, R.P., 2020 menjelaskan bahwasnya masakan fusion berarti perpaduan dan kombinasi berbagai bahan makanan dan metode memasak dari berbagai negara dalam satu piring secara sengaja. Pada tujuannya konsep fusion digunakan untuk melahirkan inovasi baru yang dapat menawarkan pengalaman baru dalam menikmati hidangan, dengan cita rasa yang unik, metode memasak dan cara penyajian dengan memadukan berbagai budaya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah fusion food, terdapat perubahan kurikulum terbaru tahun 2024. Dimana mata kuliah ini tidak lagi berdiri sendiri, namun sudah digabungkan dengan mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dan menjadi bagian sub materi mata kuliah tersebut. Salah satu topik bahasan dari mata kuliah ini adalah teknik fusion yang mencakup juga beberapa bahasan materi. Hidangan dessert merupakan salah satu dari bahasan materi tersebut. Proses pembuatan dessert merupakan hidangan yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, sehingga mahasiswa perlu media yang efektif untuk mempelajarinya. Dengan adanya media video ini bertujuan untuk memberikan petunjuk bagi mahasiswa dalam memahami langkah-langkah pembuatan dengan lebih jelas dan terstruktur. Menurut Yahnan et al. (2024) membuktikan kelayakan video pembelajaran tata hinding yang dikategorikan sebagai sangat layak dalam semua aspek penilaian.

KAJIAN TEORITIS

Cup cake merupakan hidangan manis yang terbuat dari campuran tepung, gula, telur, dan lemak yang dipanggang dengan oven. Cup cake adalah adonan kental dengan tekstur padat dan berpori-pori. Variasi cup cake tergolong sangat beragam dengan berbagai macam *cream* dan *topping*, dengan itu cup cake sangat banyak digemari dari berbagai kalangan. Inovasi pembuatan cup cake sari markisa ini merupakan salah satu pengembangan varian rasa cup cake. Inovasi ini bukan hanya sekadar penambahan rasa tetapi juga bertujuan untuk menambah nilai gizi pada cup cake melalui buah markisa yang kaya akan kandungan didalamnya.

Buah markisa merupakan buah yang dibudidayakan di Indonesia. Adapun jenis buah markisa yang banyak dibudidayakan di Indonesia adalah Markisa asam berkulit kuning atau Yellow Passiflora fruit, Markisa manis atau Sweet Granadilla, erbis atau Giant Granadilla dan Markisa asam dengan kulit ungu atau purple Passiflora fruit (Karsinah dkk, 2007). Buah markisa adalah jenis markisa yang memiliki rasa asam serta berbentuk bulat lonjong, saat muda berwarna hijau namun berubah warna coklat keunguan saat sudah matang (Supiyani, A. R., 2025). Karotenoid, polifenol, dan vitamin C adalah antioksidan yang ditemukan dalam buah markisa (Armin, 2017). Berbagai macam olahan dari buah markisa seperti sirup, jus, jelly, serbuk es serta perasa yogurt dan es cream (Kusuma et al, 2021). Melalui inovasi cup cake sari markisa ini akan memberikan nuansa baru dalam dunia kuliner karena memiliki rasa yang khas, dengan menggunakan teknik fusion dan penambahan bahan pangan lokal pada olahan *pastry* barat.

Masakan *fusion* adalah perpaduan secara sengaja dari berbagai bahan makanan dan teknik memasak dalam satu piring (Suriani, 2020). Prinsip *fusion food* adalah menggabungkan gaya, rasa, dan budaya yang berbeda untuk membuat makanan baru. Konsep *fusion food* secara umum mengacu pada prinsip pengolahan dan penyajian makanan yang menekankan unsur artistik pada penampilan dengan memadukan berbagai bahan dan teknik pengolahan, serta metode memasak (metode memasak) dan penampilan (penyajian).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Rohima, 2023). Menurut Hamka (2018), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu, baik fisik maupun non-fisik, yang dirancang untuk berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran memiliki nilai esensial yang berperan dalam mendukung peserta didik dalam memahami materi secara menyeluruh dan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Video sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan untuk menyampaikan pesan dalam pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran video dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik mereka. Dalam pembelajaran praktek, lebih mudah bagi siswa untuk belajar mengikuti apa yang ditunjukkan dalam video daripada materi yang diberikan melalui buku atau gambar (Nurwahidah, 2021).

Penelitian ini bergerak dari permasalahan masih kurangnya media video pembelajaran yang sesuai dengan RPS/silabus pembelajaran, khususnya pada mata kuliah fusion food. Mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner adalah salah satu mata kuliah yang mempelajari teknik hidangan fusion, yaitu perpaduan berbagai masakan dari berbagai wilayah atau negara yang menggabungkan bahan, rasa, teknik, unsur tradisional ataupun lainnya yang kemudian akan dihidangkan menjadi suatu menu yang baru. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dengan pembahasan teknik fusion pembuatan cup cake dengan penambahan sari markisah ungu menggunakan model 4D. Video pembelajaran ini akan ditayangkan bagaimana proses pembuatan cup cake dengan penambahan buah markisah ungu secara sederhana dan lebih mudah dipahami sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan dan pengembangan (R&D) digunakan untuk mengembangkan dan membuat produk pendidikan. Model pengembangan 4D dipilih karena diprogramkan dengan rangkaian kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Assingkily, 2021; Zunaidah et al., 2014). Pengujian kelayakan pengembangan video pembelajaran ini dilakukan uji coba produk menggunakan instrument berupa kuisioner yang sudah dibuat sesuai dengan tingkat uji kelayakan media video pembelajaran. Adapun beberapa subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Tata Hidang, prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja pada tahun 2025. Variabel penelitian pada penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran pembuatan cup cake sari markisa (*Passiflora edulis f. Edulis Sims*) dengan teknik fusion pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara dan kuisioner. Definisi operasional variabel digunakan untuk menjelaskan variabel penelitian yang digunakan oleh peneliti dan bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan mencegah perbedaan pendapat atau persepsi. Dengan menggunakan model pengembangan 4D penelitian ini berkonsentrasi pada pembuatan media video pembelajaran.

Data kualitatif dari validator dianalisa secara deskriptif dan kualitatif dari media video pembelajaran. Validator memberikan masukan terkait efektivitas video dan memberikan rekomendasi pada lembar evaluasi. Hasil dari analisis data ini berguna sebagai bahan evaluasi media video pembejaraan untuk dikembangkan. Selain itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan sebagai pengolah data yang diperoleh melalui penyebaran angket yang menghasilkan skor. Angket tersebut juga diberikan kepada ahli materi, ahli media dan desain sebagai bahan pertimbangan. Sebagai standar kelayakan pengembangan media video pembelajaran pembuatan cup cake markisa pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner ini sudah dikonversikan kedalam kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media video pebelajaran pembuatan cup cake sari markisa dengan teknik fusion dada mata kuliah pagaelaran cipta karya kuliner. Media video pembelajaran disusun dengan semenarik mungkin dan dibuat sesuai kebutuhan mahasiswa pada program studi Kuliner di Universita Pendidikan Ganesha. Video pembelajaran diharaoakan dapat membantu tenaga pengajar ataupun mahasiswa pada proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan pneliti dalam penelitian ini adalah 4D (Define, Design, Development, dan Dissseminate).

Tahap Define

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner. Tahapan ini menggunakan metode wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Pagelaran Cipata Karya Kuliner terkait kendala dan kebutuhan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan,

didapatkan bahwasanya belum ada pengembangan media video pembelajaran secara khusus membahas pembuatan cup cake sari markisa dengan teknik fusion pada mata kuliah tersebut. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap mahasiswa. Berdasarkan penyebaran kuisioner melalui *google form* terhadap 21 orang mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sudah mendapatkan mata kuliah *Fusion Food* pada tahun 2024, menyatakan bahwa mayoritas mahasiswa (85,8%) merasa kurang variasi sumber belajar. Hal ini menunjukkan diperlukannya pengembangan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar mahasiswa sendiri. Analisis selanjutnya dilakukan analisis tugas. Analisis ini dilakukan guna mengidentifikasi kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Berdasarkan analisis yang dilakukan mahasiswa diharapkan mampu untuk mengetahui teknik fusion desert mulai dari bahan, alat serta proses pembuatannya. Terakhir dilakukan analisis konsep, tahapan ini merupakan tahapan untuk menentukan konten utama yang akan disampaikan dalam video. Analisis ini dilakukan untuk menetapkan indicator capaian sejalan dengan silabus dan RPS mata kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner.

Tahap Design

Pada tahapan ini bertujuan untuk merancang suatu media video pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran materi *fusion dessert* pada mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner. Adapun beberapa langkah yang dilakukan pada tahapan ini, yakni mulai dari penentuan ide, analisis sasaran, penyusunan garis besar isi media, penyusunan jabaran materi, dan penulisan naskah dan pengkajian naskah. Tahapan ini merupakan salah satu tahapan yang krusial untuk dilakukan, karena ketika melakukan penyusunan tiap-tiap langkah di tahapan ini memerlukan ketelitian agar media dapat digunakan secara efektif.

Tahap Development

Pada tahapan ini adalah pengembangan video yang sudah dirancang menjadi sebuah video pembelajaran, dimana setelah itu video yang sudah di buat akan melalui tahap uji validitas oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi serta ahli media dan desain.

Tahap pengembangan video dimulai dengan tahap produksi meliputi pembentukan tim produksi yang terdiri dari produser, sutradara, penulis naskah dan narator (Menang Suranta Pinem), juru kamera (Putu Nanditha Nayottama), juru audio dan editor (I Gusti Agung Michael Swisnandya Michael), dan *talent* (I Gusti Komang Tri Agustini). Setelah tim terbentuk, dilakukan rapat tim untuk merencanakan proses produksi, termasuk pemilihan talent, penentuan lokasi, perencanaan anggaran, pengambilan gambar, dan penyusunan narasi. Pemilihan pemain menetapkan peneliti sebagai narator dan I Gusti Komang Tri Agustini sebagai chef.

Adapun *preview* yang telah dibuat oleh peneliti dalam media pembelajaran video cup cake sari markisa dengan teknik fusion meliputi pendahuluan, inti dan penutup. Hasil dari perancangan media video ini juga melewati fase uji validasi ahli sebagai penentu kelayakan dari media pembelajaran yang telah dirancang. Pada uji validasi ahli ini menggunakan ahli materi dan ahli media dan desain sebagai penentu kelayakan dari materi yang disajikan, dengan menggunakan rumus dari Sugiyono (2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

x = Nilai jawaban penilaian

xi = Nilai jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Tahap Disseminate

Tahap ini merupakan tahapan akhir, dimana Media video pembelajaran pembuatan cup cake sari markisa dengan teknik fusion disebar ke YouTube serta mendistribusikan kepada dosen pengampu mata kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dan mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha untuk dijadikan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan media ini telah melalui serangkaian aktivitas sistematis menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru, menguji efektivitasnya, dan mengembangkan serta menciptakan produk baru (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Model 4D dipilih karena dirancang dengan serangkaian aktivitas sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Zunaidah et al., 2016). Hasil akhirnya adalah media video pembelajaran yang terbukti sangat cocok digunakan sebagai sumber pembelajaran mandiri dan pendukung perkuliahan.

SIMPULAN

Pengembangan media video pembelajaran Pembuatan Cup Cake Sari Markisa dengan teknik fusion pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner telah dilaksanakan secara sistematis melalui seluruh tahapan model 4D (*Define, design, Development dan Disseminate*). Tahapan tersebut dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik mahasiswa (*Define*), perancangan skript dan *storyboard* (*Design*), hingga produksi dan uji validasi oleh para ahli (*Development*). Hasil utama dari tahap development menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan berada pada kategori "Sangat Layak" dan "Valid" secara teoritis dibuktikan dengan presentase dari ahli materi sebesar 98% dan presentase dari ahli media dan desain sebesar 91,87%. Dengan demikian dapat disimpulkan media video pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri dan pendukung pada perkuliahan untuk mempermudah pemahaman mengenai materi *fusion dessert*.

Sebagai tindak lanjut dari keberhasilan pengembangan ini, diharapkan untuk kepentingan pengembangan akademik dan riset selanjutnya, agar dilakukan penelitian lanjutan berupa uji efektivitas yang lebih luas (uji coba lapangan) untuk mengukur dampak media ini terhadap peningkatan hasil belajar, keterampilan, atau motivasi mahasiswa. Terakhir, peneliti berikutnya juga dapat menggunakan model pengembangan 4D ini untuk materi kuliner lainnya, terutama yang mengangkat inovasi bahan pangan lokal, guna memperkaya penggunaan media pembelajaran berbasis keahlian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Roll Cake Batik Pada Mata Kuliah Pastry (Universitas Pendidikan Ganesha).
- Aldera, A., Yulianti, Y., & Febriana, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran video tutorial manatiang service pada mata kuliah penataan dan pelayanan restoran. *Jurnal Syntax Idea*, 5(2), 166-174.
- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S., & Agustini, K. (2022). The Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings on Learning Outcomes for Making Fashion Patterns. *International journal of health sciences*, 6(3), 1607-1622. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n3.13605>
- Armin, F., Ermadanis, E., & Rasyid, R. (2017). Analisis Senyawa Fenolat dan Uji Aktivitas Antioksidan Buah Markisa (*Passiflora edulis Sims*) Secara Spektrofotometri Visibel. *Jurnal Farmasi Higea*, 6(2), 117-125.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Fitriana, D. A., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Pelajaran Rias Wajah Panggung. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(3), 131-138.
- Kenmandola, D. (2022, November 13). kualitas pendidikan di indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vwbeu>
- Nurwahidah, (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*. Vol.17 No.1 <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/view/4168>
- Pratiwi, L. (2017). "Peranan Media Video dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V Sdn Mampang Prapatan 02 Pagi." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, vol. 4, no. 2, 2017, pp. 70-80, doi:[10.30659/pendas.4.2.70-80](https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.70-80).
- Pratiwi, M. W. (2013). Profil Sifat Fisik Buah Markisah Ungu (*Passiflora edulis f. ed sims*). <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/9221/4/madewidipr-1839-1-13-made-1.pdf>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Riana, R., Waruwu, A., & Harefa, N. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meningful Instructional Design (Mid) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas Xi Sma Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 968-980. <https://journal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/2448>
- Rohima, N. (2023, May 3). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

- Sulaksana, M. D., & Yudiana, K. (2021). Learning Circumference and Area of Building with Video Media for Fourth Class Students of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 697-707.
- Supiyan, A. R. (2025). Uji Organoleptik Buah Markisa Ungu (*Passiflora edulis f. Edulis Sims*) Sebagai Olahan Permen Jelly Kering (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Suriani, N. M., & Ariani, R. P. (2020). Balinese fusion food as local culinary tourism products. In *2nd International Conference on Social, Applied Science, and Technology in Home Economics (ICONHOMECES 2019)* (pp. 228-233). Atlantis Press.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., dkk. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yahnan, M.S., & Marsiti, C. I. R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Tata Hidang Praktik Table Set-Up Russian Service Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. *Jurnal Kuliner*, 4(2), 105-117.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 5(3), 111-118.
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). Pengembangan media video tutorial berbasis animasi menggunakan 4d untuk mata kuliah praktik batu beton. *Prosiding Snitt Poltekba*, 4, 299-306. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1035/639>
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan bahan ajar matakuliah Bioteknologi berdasarkan kebutuhan dan karakter mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-3