

## Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kuliner Berbasis Prize untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Boga

Siti Sutanti<sup>1</sup>, Erli Mutiara<sup>1\*</sup>, Ajeng Inggit Anugerah<sup>1</sup>, Dian Agustina Dalimunthe<sup>1</sup>,

<sup>1</sup>Universitas Negeri Medan

\* erli@unimed.ac.id

---

### Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

---

### Abstract

*Culinary Arts is one of the Culinary Arts Education courses that studies the art of making food garnishes. Prezi learning media is a media that makes it easier for students to learn Culinary Arts. This study aims to: 1) Develop Prize-based Culinary Arts media; 2) Determine student responses to Prize-based Culinary Arts media. Research method research and development (R&D). Research period March-May 2025. Prize-based Culinary Arts Media was validated by two (2) expert lecturers and two (2) expert lecturers in media. The sample size was 100 Culinary Arts Education students class of 2024 as media users. Data collection used a questionnaire. The data analysis technique was descriptive qualitative. The results of the study showed that the media can be disseminated and implemented in Culinary Arts courses. The results of the validation by material experts and media experts stated that the Prezi learning media was included in the very feasible category with an average value of 94.57 percent. The students' response to this media was also very good, with an average value of 82.50%, indicating that Prize-based media is effective and well received in culinary arts learning. This research recommendation is used as teaching material for lecturers in Culinary Arts learning to provide a variety of learning atmospheres for students to continue to foster high learning interest and motivation.*

**Keywords:** Media, Learning, Prezi, Culinary Arts, Culinary Arts

### Abstrak

Seni Kuliner merupakan matakuliah Pendidikan Tata Boga yang mempelajari tentang seni membuat garnish makanan, dapat dipelajari dengan lebih mudah melalui media pembelajaran Prezi. Penelitian ini bertujuan: 1) Mengembangkan media Seni Kuliner berbasis Prize; 2) Mengetahui respon mahasiswa terhadap media Seni Kuliner berbasis Prize. Metode penelitian research and development (R&D). Waktu Penelitian Maret-Mei 2025. Media Seni Kuliner Berbasis Prize divalidasi oleh dua (2) orang Dosen ahli materi dan dua (2) orang Dosen ahli media. Jumlah sampel 100 orang mahasiswa Pendidikan Tata Boga angkatan 2024 sebagai pengguna media. Pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dapat disebarluaskan dan di implementasikan pada mata kuliah Seni Kuliner. Hasil validasi ahli materi dan ahli media, menyatakan media pembelajaran Prezi termasuk kategori sangat layak dengan nilai rerata 94,57 persen. Respon mahasiswa terhadap media ini juga sangat baik, dengan nilai rerata 82,50%, menunjukkan bahwa media berbasis Prize efektif dan diterima dengan baik dalam pembelajaran seni kuliner. Rekomendasi penelitian ini digunakan sebagai bahan ajar dosen dalam pembelajaran Seni Kuliner untuk memberikan variasi suasana belajar bagi mahasiswa untuk tetap menumbuhkan minat belajar dan motivasi belajar yang tinggi

**Kata Kunci :** Media, Pembelajaran, Prezi, Seni Kuliner, Tata Boga



## PENDAHULUAN

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan utama dalam dunia pendidikan saat ini. Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, terutama dalam bidang seni kuliner. Dalam berbagai penelitian, media pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan menghadirkan visualisasi yang lebih menarik dan informatif (Dewi, 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membantu mahasiswa memahami materi tetapi juga meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan rata-rata hasil belajar dari 67% menjadi 83% dalam dua siklus pembelajaran (Nursyam, 2019). Media berbasis animasi atau aplikasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan (Putri, dan Simbolon, 2021). Salah satunya media seperti aplikasi berbasis Prize, yang menggabungkan visualisasi, animasi, dan interaktivitas, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam, khususnya dalam bidang seni kuliner (Putri, dan Simbolon, 2021).

Media berbasis Prize adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan platform digital seperti Prezi atau aplikasi serupa untuk menyampaikan materi secara visual, interaktif, dan dinamis. Platform ini memungkinkan penyampaian materi dalam bentuk presentasi non-linear, sehingga mahasiswa dapat menjelajahi konten sesuai dengan kebutuhan dan urutan belajar mereka. Keunggulan utama Prize terletak pada desain visual yang menarik, penggunaan animasi, dan fleksibilitas dalam penyampaian informasi (Putri, 2024). Dalam konteks seni kuliner, Prize dapat digunakan untuk memvisualisasikan langkah-langkah membuat garnish dan teknik penyajian (Putri, dan Simbolon, 2021). Kebaharuan (novelty) pada penelitian ini adalah tidak hanya menggabungkan elemen interaktif, tetapi juga relevansi praktis yang tinggi dengan keterampilan membuat garnish makanan. Pendekatan ini akan menekankan pada integrasi elemen praktis seperti simulasi langkah-langkah membuat garnish, evaluasi real-time, dan penggabungan aspek budaya kuliner lokal. Selain itu, pendekatan ini juga relevan untuk mengatasi tantangan keberlanjutan dalam pendidikan vokasi melalui adaptasi teknologi terkini.

Berdasarkan observasi di pada matakuliah Seni Kuliner, ditemukan bahwa metode pembelajaran masih dominan dengan ceramah dan praktik langsung tanpa media interaktif yang memadai. Mahasiswa kesulitan memahami teknik pembuatan garnish, untuk dekorasi makanan, tanpa visualisasi yang mendukung. Kurangnya fasilitas laboratorium menjadi tantangan tambahan. Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Dosen jarang memanfaatkan platform digital untuk menyampaikan materi, meskipun penelitian menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Media berbasis Prize memberikan solusi untuk menyampaikan materi seni kuliner yang lebih terstruktur dan menarik. Presentasi berbasis Prize dapat digunakan untuk menampilkan demonstrasi video singkat tentang membuat garnish makanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini membantu mahasiswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Sari, Purwidiani, Pangesthi, & Handajani, 2022). Media berbasis Prize memungkinkan interaksi yang tinggi antara mahasiswa dan materi pembelajaran. Fitur seperti kuis interaktif, materi, dan simulasi langkah-langkah membuat garnish memberikan pengalaman belajar yang aktif.

Prize memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi kapan saja dan dari mana saja melalui perangkat digital. Ini memberikan keuntungan besar dalam pembelajaran mandiri, terutama bagi mahasiswa yang membutuhkan pengulangan materi. Sebuah studi menunjukkan bahwa media berbasis teknologi seperti Prize memberikan fleksibilitas lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, sehingga mendorong motivasi belajar mandiri (Nursyam, 2019). Media

berbasis Prize juga dapat dimanfaatkan untuk evaluasi dan penilaian hasil belajar mahasiswa. Fitur kuis interaktif, misalnya, dapat digunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan analitis mahasiswa (Nirfayanti, dan Syamsuriyawati, 2019). Dalam konteks tata boga, media berbasis Prize dapat disesuaikan untuk mencakup modul, simulasi, dan evaluasi berbasis proyek. Pengembangan media pembelajaran seni kuliner berbasis Prize merupakan langkah inovatif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan, interaktif, dan efektif. Rekomendasi untuk implementasi adalah memastikan media dirancang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan mahasiswa, serta melibatkan teknologi terkini. Penelitian ini bertujuan: 1) Mengembangkan media Seni Kuliner berbasis Prize; 2) Mengetahui respon mahasiswa terhadap media Seni Kuliner berbasis Prize.

### METODE

Tempat penelitian di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Waktu Penelitian bulan Maret-Mei 2025. Desain penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran (Hamirul, 2020). Prosedur Pengembangan dalam penelitian ini yaitu *Analysis, Design, Development, Implemetation, dan Evaluation*) merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang berorientasi produk (Hamirul, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2024 dengan jumlah 100 orang pengguna media. Penentuan sampel mahasiswa secara random sampling, sehingga jumlah sampel sebanyak 30 orang mahasiswa. Media Seni Kuliner Berbasis Prize yang dikembangkan divalidasi oleh dua (2) orang Dosen sebagai ahli materi Seni Kuliner, dua (2) orang Dosen sebagai ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu pemaparan data dan simpulan data.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran Seni Kuliner berbasis Prize, validasi ahli media, validasi ahli materi dan hasil respon mahasiswa terhadap Seni Kuliner berbasis Prize. Media berbasis Prize adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan platform digital seperti Prezi atau aplikasi serupa untuk menyampaikan materi secara visual, interaktif, dan dinamis. Platform ini memungkinkan penyampaian materi dalam bentuk presentasi non-linear, sehingga mahasiswa dapat menjelajahi konten sesuai dengan kebutuhan dan urutan belajar mereka. Media pembelajaran ini telah melalui proses uji validasi oleh beberapa validator sebelum digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Validasi dari ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Pada penelitian tahap I terdapat 3 aspek yang dinilai untuk kualitas materi media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner. Aspek yang pertama kelayakan isi, aspek yang kedua penyajian dan aspek yang ketiga adalah kebahasaan. Aspek kelayakan isi terdiri dari 6 indikator, aspek penyajian terdiri dari 4 indikator dan aspek kebahasaan terdiri dari 3 indikator. Pada Tabel 1 dapat dilihat hasil Penilaian tahap I menurut ahli materi.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Tahap I Menurut Ahli Materi**

Aspek	Nilai (%)	Keterangan
-------	-----------	------------

Materi	72,30	Layak
--------	-------	-------

Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 1 penilaian tahap pertama menurut ahli materi menyatakan bahwa materi media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner termasuk kategori layak dengan nilai rerata 72,30 persen.

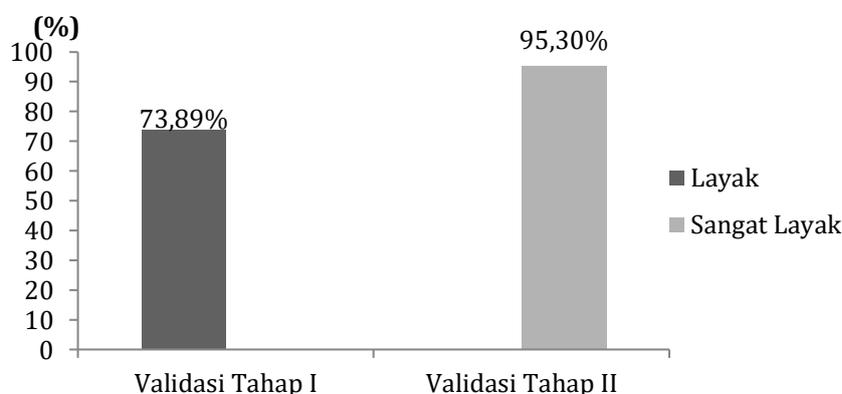
Pada tahap II juga terdapat 3 aspek yang dinilai untuk kualitas materi dan media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner. Aspek yang pertama kelayakan isi, aspek yang kedua penyajian dan aspek yang ketiga adalah kebahasaan. Aspek kelayakan isi terdiri dari 6 indikator, aspek penyajian terdiri dari 4 indikator dan aspek kebahasaan terdiri dari 3 indikator. Pada Tabel 2 dapat dilihat hasil Penilaian II menurut ahli materi.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Tahap II Menurut Ahli Materi**

Aspek	Nilai (%)	Keterangan
Materi	93,85	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 2 penilaian tahap kedua menurut ahli materi menyatakan bahwa materi media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner termasuk kategori sangat layak dengan nilai rerata 93,85 persen.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh nilai rerata validasi ahli materi tahap I sebesar 73,89 persen dengan kategori layak dan untuk tahap II diperoleh nilai rerata validasi ahli materi sebesar 93,85 persen dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Mulyadi (2023) bahwa media prezi video berpotensi menjadi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islami (PAI) materi surat pendek yang disampaikan dalam prezi video. Nilai validasi ahli materi tahap I dan tahap II dapat dilihat pada diagram Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Batang Nilai Ahli Materi**

Validasi dari ahli media bertujuan untuk menguji kualitas media, penyusunan tampilan media, dan kesesuaian media. Pada penelitian tahap I terdapat 2 aspek yang dinilai untuk kualitas media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner. Aspek yang pertama penyajian dan aspek yang kedua adalah kegrafikan. Aspek penyajian terdiri dari 7 indikator dan aspek kegrafikan terdiri dari 10 indikator. Pada Tabel 3 dapat dilihat hasil Penilaian tahap I menurut ahli media dan hasil perhitungan.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Tahap I Menurut Ahli Media**

Aspek	Nilai (%)	Keterangan
Media	87,05	Sangat Layak

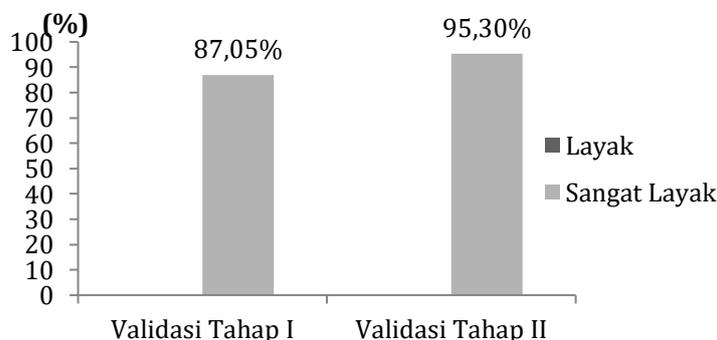
Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 3 hasil penilaian tahap pertama menurut ahli media menyatakan bahwa media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner termasuk kategori sangat layak dengan nilai rerata 87,05 persen. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sujarwo (2016) menunjukkan bahwa media *prezi* pada mata pelajaran dasar sistem komputer sudah memenuhi syarat dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar di SMK Negeri 3 Buduran. Pada penelitian tahap II juga terdapat 2 aspek yang dinilai dari kualitas media dari media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner. Aspek yang pertama penyajian dan aspek yang kedua adalah kegrafikan. Aspek penyajian terdiri dari 7 indikator dan aspek kegrafikan terdiri dari 10 indikator. Pada Tabel 4 dapat dilihat hasil penilaian tahap II menurut ahli media.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Tahap II Menurut Ahli Media**

Aspek	Nilai (%)	Keterangan
Media	95,30	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 4 hasil penilaian tahap kedua menurut ahli media menyatakan bahwa media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner termasuk kategori sangat layak dengan nilai rerata 95,30 persen.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh nilai rerata validasi ahli media tahap I sebesar 87,05 persen dengan kategori sangat layak dan untuk tahap II diperoleh nilai rerata validasi ahli media sebesar 95,30 dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Mahyuddin, Wati, dan Misbah (2017) menunjukkan hasil pengembangan dan uji coba, maka diperoleh media pembelajaran fisika berbantuan *software prezi* untuk SMA kelas X layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh: (1) Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan menurut dua orang validator adalah valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Setelah media direvisi sesuai saran ahli media, maka nilai rerata validasi ahli media tahap I dan tahap II dapat dilihat pada diagram gambar 2.



**Gambar 2. Diagram Batang Nilai Ahli Media**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penilaian terhadap media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner menurut ahli materi dan ahli media pada tahap II dapat dilihat pada Tabel 5 dapat dilihat nilai rerata hasil kelayakan ahli materi sebesar 93,85 persen termasuk kategori sangat layak dan hasil kelayakan ahli media sebesar 95,30 persen termasuk kategori sangat layak. Hasil penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media dinyatakan sangat layak dengan nilai rerata sebesar 94,57 persen.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Media Menurut Ahli Materi dan Ahli Media**

Keterangan	%	Kategori
Ahli Materi	93,85	Sangat Layak
Ahli Media	95,30	Sangat Layak

<b>Rerata</b>	<b>94,57</b>	<b>Sangat Layak</b>
---------------	--------------	---------------------

Hasil rating dari angket respon siswa terhadap media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner sebesar 82,50% dari 30 siswa. Dengan demikian siswa memiliki tanggapan yang positif terhadap media berbasis Prize pada mata kuliah seni kuliner dan hasil rating tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Grafik hasil angket respon siswa bisa dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3. Grafik Hasil Respon Siswa**

Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Karim dan Agung (2018) bahwa media pembelajaran berbasis prezi menarik siswa dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mudah dipahami, mudah dijalankan, dan dapat menampilkan struktur isi materi secara linear. Ciri-ciri tersebut merupakan ciri-ciri yang terdapat pada media pembelajaran prezi (Rais, 2015). Hal ini sesuai dengan pernyataan Angkowo dan Kosasih (2007) yaitu pembelajaran menggunakan media akan membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan dapat membawa pengaruh positif terhadap psikologis siswa. Dengan demikian, media pembelajaran prezi adalah media yang praktis untuk pembelajaran.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup subjek yang hanya melibatkan satu program studi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, efektivitas media Prezi belum dibandingkan dengan media pembelajaran lain secara komprehensif. Keterbatasan ini diharapkan menjadi acuan untuk penelitian lanjutan dengan cakupan dan pendekatan yang lebih luas.

### SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis aplikasi media berbasis Prize untuk mata kuliah seni kuliner. Media berbasis Prize merupakan media interaktif dengan teks, audio, dan video, yang meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Validasi ahli materi menunjukkan peningkatan dari 72,30% (layak) pada tahap pertama menjadi 93,85% (sangat layak) pada tahap kedua. Validasi ahli media juga menunjukkan hasil positif, dari 87,05% (sangat layak) pada tahap pertama menjadi 95,30% (sangat layak) pada tahap kedua. Nilai rerata keseluruhan validasi mencapai 94,57%, yang menegaskan bahwa media ini sangat layak digunakan. Respon mahasiswa terhadap media ini juga sangat baik, dengan nilai rerata 82,50%, menunjukkan bahwa media berbasis Prize efektif dan diterima dengan baik dalam pembelajaran seni kuliner. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak program studi dan durasi pembelajaran yang lebih panjang, serta mengembangkan instrumen yang mengukur aspek afektif dan psikomotorik agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

### DAFTAR PUSTAKA

Angkowo, R dan A. Kosasih. 2007. Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: Grasindo

- Dewi, P. O. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Barat (BRIDAL)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Karim, M. dan Agung, Y.A. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI di SMK Negeri 1 Sidoarjo". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 07 (2):143-149
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Misbah, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis zoomable presentation berbantuan software prezi pada pokok bahasan listrik dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229-240.
- Mulyadi, R., Faturohman, N., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 174-188.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Nirfayanti, N., & Syamsuriyawati, S. (2019). Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Prezi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 87-96.
- Putri, M., & Simbolon, N. (2021). Pengembangan MEDIA Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Activities Di Kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas Ta 2020/2021. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(4), 36-44.
- Putri, Y. E. (2024). An Effectiveness of Using Inquiry-Based Learning Models on Student Learning Outcomes: Meta Analysis. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 13(2).
- Sari, S. M., Purwidiani, N., Pangesthi, L. T., & Handajani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Materi Bumbu Dan Rempah Indonesia Di SMKN 1 Cerme Gresik. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 12-21.
- Sujarwo, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan prezi pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).