

Pengembangan Media Pembelajaran Makanan Indonesia Berbasis Website Sebagai Media Belajar Mandiri

Budi Setiawan¹, Erli Mutiara²

¹Alumni Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

²Prodi Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

Email: Budisetiawan2641@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan : Untuk mengembangkan media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis *Website* sebagai media belajar mandiri Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Unimed. Lokasi penelitian di laboratorium Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Subjek penelitian ini berjumlah 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi dan 22 orang mahasiswa. Waktu penelitian pada bulan April – Juni 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data angket yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ini menurut pendapat ahli materi pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai 83.33 persen termasuk kriteria baik, pada aspek penyajian diperoleh nilai 78 persen termasuk kriteria baik dan pada aspek kebahasaan diperoleh nilai 90 persen termasuk kriteria sangat baik. Berdasarkan pendapat ahli media pada aspek penyajian diperoleh nilai 94.44 persen termasuk kriteria sangat baik, pada aspek kegrafikan diperoleh nilai 90 persen termasuk kriteria sangat baik. Berdasarkan pendapat pengguna/mahasiswa pada aspek materi diperoleh nilai 89.87 persen termasuk kriteria baik dan pada aspek tampilan diperoleh nilai 84.03 persen termasuk kriteria sangat baik . Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran berbasis website termasuk kriteria baik sebagai media pembelajaran mandiri Mahasiswa Unimed.

Kata Kunci: *Media, Website, Makanan Indonesia*

ABSTRACT

This study aims: To develop a website-based Indonesian Food learning media as an independent learning medium for Unimed's Catering Education Study Program students. The research location is in the Laboratory of Catering Education, State University of Medan. The subjects of this study amounted to 2 media experts, 2 material experts and 22 students. The time of the study was April – June 2019. The method used in this study was Research and Development. The data collection technique in this study used a questionnaire. Questionnaire data collected from material experts, media experts, and students were analyzed using descriptive statistics. Based on the results of this study, according to the opinion of material experts on the aspect of content feasibility, a score of 83.33 percent was obtained including good criteria, in the presentation aspect a score of 78 percent was obtained including good criteria and in the linguistic aspect a score of 90 percent was obtained including very good criteria. Based on the opinion of media experts on the presentation aspect, a score of 94.44 percent was obtained including very good criteria, in the aspect of personality, 90 percent was obtained including very good criteria. Based on the opinions of users/students on the material aspect, the score was 89.87 percent including good criteria and in the display aspect, the score was 84.03 percent including very good criteria. Based on these results, the website-based learning media includes good criteria as an independent learning medium for Unimed Students.

Keywords: *Media, Website, Indonesian Food*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (Rudi Susilana,2016). Dalam system pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bias saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan (Rudi Susilana,2016). Seiring ilmu pengetahuan dan tekhnologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil tekhnologi dalam proses belajar – mengajar. Para pendidik dan peserta didik dituntut untuk mampu menggunakan variasi media belajar yang sesuai dengan perkembangan tekhnologi saat ini, (Azhar Arsyad 2014).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan pada bulan Januari 2019 terdapat mata kuliah Makanan Indonesia. Makanan Indonesia diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan pada mahasiswa. Pada kompetensi dasar ini terdapat beberapa materi yang harus dikuasai mahasiswa, diantaranya adalah konsep Makanan Indonesia Komponen Makanan Indonesia, peralatan Makanan Indonesia, klasifikasi Makanan Indonesia dan lain sebagainya. Proses pembelajaran

Makanan Indonesia di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan yaitu pembelajaran berupa teori dan praktek, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan harus spesifik dan media pembelajaran yang digunakan juga harus maksimal. Proses pembelajaran selama ini disampaikan dengan menggunakan diktat dan

mahasiswa dituntut untuk lebih aktif mencari informasi diluar kampus dengan membaca buku maupun mencari informasi di internet dengan keadaan seperti ini pemahaman mahasiswa belum optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa agar lebih termotivasi dan lebih aktif untuk menerima materi yang harus dikuasai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku, modul,video, website slide, dan lain-lain. Internet merupakan jaringan tanpa kabel yang menghubungkan computer satu dengan computer lainnya dengan jangkauan yang sangat luas sampai ke seluruh dunia. Menurut Lembaga riset pasar *e-Marketer* yang dimuat dalam website milik Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, populasi pengguna internet mencapai 83,7 juta orang pada 2014 mendudukan Indonesia pada peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam jumlah pengguna internet (Daryanto,2017)

Media pembelajaran berbasis *web* dapat menggabungkan berbagai macam media. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi. Media belajar berbasis *web* merupakan salah satu bentuk aplikasi dari system *e-Learning*. Dalam bidang ilmu pengetahuan dan Pendidikan para pendidik dan peserta didik dapat menggunakan *E-Learning* berupa website dengan jaringan internet untuk bertukar informasi yang terkait dengan pelajaran mereka. Dengan adanya internet memungkinkan Pendidikan dapat diterima oleh siapapun dan dimanapun karena sekarang telah banyak tersedia *hotspot* secara gratis di tempat-tempat umum.

Pesatnya perkembangan tekhnologi membuat banyak Universitas yang mendukung pemanfaatan tekhnologi dalam pembelajaran, khususnya internet. Berdasarkan hasil observasi pada tahun

2019 di Universitas Negeri Medan telah dilengkapi dengan fasilitas laboratorium computer lengkap dengan fasilitas internet dan *hotspot* area yang memungkinkan mahasiswa dapat mengakses internet melalui laptop dan smartphone.

Oleh karena itu media berbasis website diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kekurangan-kekurangan media belajar konvensional pada saat kegiatan pembelajaran dikelas dalam membantu para pendidik untuk menyalurkan seluruh materi yang ada pada mata kuliah Makanan Indonesia dengan lebih efektif dan membantu para mahasiswa mendapatkan sumber belajar yang sesuai dengan standarisasi perkuliahan Makanan Indonesia. Berdasarkan uraian diatas penulis berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Makanan Indonesia Berbasis Website Sebagai Media Belajar Mandiri”.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis website sebagai media belajar mandiri mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga UNIMED.

Kerangka Teori

a. Media Pembelajaran

Secara etimologis, media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti tengah atau perantara. Istilah pertantara atau pengantar ini digunakan karena fungsi media sebagai pertantara atau pengantar suatu pesan dari pengirim (*seller*) kepada si penerima (*receiver*) pesan (Arsyad, 2013). Menurut pendapat Suparman “menyatakan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan”(Arsyad, 2013).

Menurut pendapat Barlo yaitu “proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (*source*),

perantara (*Media*), dan penerima (*receiver*)”. Sedangkan menurut pendapat Widodo dan Jasmadi yaitu “ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yaitu pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media (Arsyad, 2013).

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting yaitu suatu perangkat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi.

b. Belajar Mandiri

Pembelajaran mandiri merupakan pembelajaran aktif untuk memberikan siswa kesempatan menemukan minat-minat baru dan bakat terpendam mereka selain itu memungkinkan siswa dapat belajar sesuai kecepatan belajar dan tanggung jawabnya. Belajar mandiri adalah kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi sesuatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang dimiliki (Haris Mudjiman,2007).

Metode pembelajaran mandiri merupakan metode yang menciptakan peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya dan tanggung jawabnya. Bentuk kegiatannya bermacam-macam dengan beranekaragaman sumber belajar yang saling berkaitan. Telah diketahui tidak semua peserta didik belajar dengan kecepatan yang sama. Oleh karena itu, peserta didik harus diperolehkan belajar sesuai dengan waktu yang cocok dan juga menentukan sendiri kecepatannya (Hamzah,2013).

Hal yang terpenting dalam proses belajar mandiri adalah kemauan dan keterampilan dari siswa sendiri dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga pada akhirnya siswa mampu mempelajari materi yang diberikan dengan tidak tergantung pada guru, pembimbing, teman atau orang lain dalam belajar. Untuk itu, diperlu dukungan dalam pembelajaran

mandiri berupa media pembelajaran. (Hamzah, 2013).

c. Pembelajaran Berbasis Website

E-Learning (*website*) adalah pembelajaran menggunakan media elektronik baik secara online maupun secara offline yang diaplikasikan dalam Pendidikan konvensional dan Pendidikan jarak jauh (Daryanto, 2015)

E-learning adalah system pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud lebih diarahkan pada penggunaan computer dan internet (Daryanto 2015). Sedangkan menurut Made Weda (2014) pembelajaran dengan e-learning adalah pembelajaran berbasis elektronik yang dapat digunakan secara online maupun offline.

Disamping fasilitas internet, e-learning juga menggunakan perangkat keras seperti DVD atau VCD, computer, bisa juga menggunakan jaringan network yang dapat menghubungkan siswa dengan guru. E-learning adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. E-learning juga dapat diaplikasikan dalam Pendidikan konvensional dan Pendidikan jarak jauh (Rusman. 2012). Selain itu Zainal Aqib (2013) mengatakkn bahwa e-learning merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet.

d. Makanan Indonesia

Masakan Indonesia merupakan suatu bentuk pencerminan terhadap beragam budaya dan tradisi dari masing-masing pulau yang berada di sepanjang gugusan Sabang Hingga Marauke. Masakan Indonesia juga memegang peranan penting dalam budaya nasional Indonesia, secara umum makanan-makanan ini memiliki cita rasa yang khas serta kaya akan bumbu yang berasal dari

rempah-rempah yang berkualitas tinggi khas Indonesia (Dapur Indonesia,2016)

Secara umum gaya masakan Sumatera kaya akan bumbu, rempah-rempah, santan dan terkenal dengan rasa pedasnya. Masakan Sumatera mengalami banyak pengaruh dari India. Pengaruh ini terlihat dengan seringnya penggunaan cabai lombok merah kecil. Penggunaan jahe dan kemirrie juga merupakan khas pengaruh masakan dari India (Dapur Indonesia,2016).

Masakan khas Aceh cukup dikenal seperti kuah pilek-u, mie Aceh, kuah eungkot paya, gulai kambing, kari kambing pidie, sate matang, asam keumamah dan lain sebagainya. Semua bumbu masakannya dipengaruhi oleh bumbu masakan khas India (Dapur Indonesia,2016)

Kuliner khas Sumatra Utara (Sumut) memiliki rasa yang khas, pedas dan sedikit asam-asam segar. Pasalnya kuliner Sumut banyak menggunakan lada hitam kecil dan kasar bernama Andaliman. Kuliner khas dari empat suku bangsa besar yang ada di Sumatera Utara yaitu Batak, Melayu, Tionghoa dan India (Dapur Indonesia;2016)

Masakan Sumatra Barat adalah jenis kuliner yang berkembang di provinsi Sumatra Barat. Produk kuliner Sumatra Barat merupakan salah satu yang dikenal luas di Indonesia dan disebut juga dengan istilah Masakan Minangkabau yang diperkenalkan oleh para perantau Minangkabau dari berbagai daerah di Sumatra Barat (Dapur Indonesia,2016).

Masakan Palembang adalah hidangan/masakan dari kota Palembang di provinsi Sumatera Selatan. Hidangan ini banyak berbahan dasar ikan dan udang yang didukung oleh hadirnya Sungai Musi. Rempah-rempah juga pada umumnya tidak jauh berbeda dengan Hidangan Padang. Budaya Melayu, India, dan Tionghoa juga mempengaruhi racikan kuliner Palembang. Di samping hidangan berbahan ikan, ada banyak ragam hidangan, makanan ringan,

minuman, dan hidangan manis di Palembang (Dapur Indonesia,2016)

Provinsi Riau merupakan salah satu provinsi di Indonesia dengan budaya yang khas termasuk keanekaragaman masakan yang mencirikan budaya suku melayu. Budaya kuliner melayu riau tentunya tidak terlepas dari pemanfaatan tumbuhan sebagai bahan utamanya. Dikalangan suku melayu ada ungkapan bagi mereka yang menyenangi makanan yang serba lezat itu yang disebut”menjamu selera” dengan memperhatikan macam dan jenis masakan Riau yang beragam.

Selain kaya dengan budayanya Jambi juga memiliki daya Tarik kuliner yang unik. Beberapa kuliner jambi yang bisa di jumpai ketika berkunjung yaitu kue masuba, ikan tepe, sambal nanas, tempoyak ikan, nasi minyak, dan daging masak tim (Dapur Indonesia;2016)

Keragaman kuliner khas Jambi masih diwariskan turun-temurun pada setiap generasi. Kuliner melayu Jambi dipengaruhi dua daerah. Bagian timur dipengaruhi oleh Sumatera Selatan dan daerah barat dipengaruhi oleh Sumatera Barat.

Setiap daerah yang berada di belahan bumi Nusantara memiliki corak atau warna tersendiri. Menariknya, corak yang terbentuk itu bukan hanya dipandang dari satu sisi saja. Sisi yang dimaksud, salah satunya dari jenis masakan yang kemudian menjadi makanan khas suatu daerah. Dengan kata lain, dari jenis makanan khas itu, suatu daerah bisa dikenal oleh masyarakat luas. Berikut adalah 7 macam makanan yang menjadi makanan khas masyarakat di Provinsi Bengkulu (Dapur Indonesia,2016).

Masakan Bangka Belitung cukup beraneka ragam dikarenakan bahan-bahan masakan yang digunakan berbeda antar pulau dan juga pengaruh cara memasak masyarakat provinsi lain terutama dari Sumatra Selatan, dimana dahulu Bangka Belitung masih bergabung. Kategori masakan Bangka Belitung dibedakan atas masakan khas Melayu dan

masakan Tionghoa terutama masakan Hakka. Masakan Melayu Bangka Belitung jarang ditemukan di luar Bangka Belitung, sementara masakan Tionghoa banyak dijumpai di pulau Jawa terutama di Jabodetabek (Demedia;2016).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, karena penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak dimanfaatkan dan sesuai kebutuhan (Borg dan Gall, 1983).

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan terkhusus program studi Pendidikan Tataboga pada Semester 2. Waktu Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019 bulan April. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development*, karena penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak dimanfaatkan dan sesuai kebutuhan. Borg dan Gall (1983) memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Definisi operasional tentang objek penelitian Media pembelajaran berbasis website adalah sebuah fasilitas belajar berbasis internet (*online*) yang dapat diakses oleh pengguna (*user*) dengan mengakses situs belajar yang telah ditentukan, yang dapat diakses dengan komputer atau *smartphone* yang tersambung oleh jaringan tersebut yang berisikan tentang teori –teori, video, quiz, test dan media interaktif lainnya.

Mata kuliah makanan Indonesia adalah salah satu mata kuliah yang di tata boga yang berisikan tentang teori-teori Makanan Indonesia yang meliputi sejarah, definisi dan aneka jenis resep yang ada

dari wilayah barat sampai dengan wilayah timur

Produk pengembangan pembelajaran berbasis *website* membutuhkan balikan-balikan dalam rangka evaluasi formatif. Balikan –balikan tersebut diperoleh dari para subjek yang terdiri dari 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Serta penerima produk yaitu mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek pada penelitian ini berjumlah 2 ahli media, 2 ahli materi dan 22 orang mahasiswa. Waktu penelitian pada bulan April 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data angket yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa dianalisis menggunakan statistic deskriptif. Skala yang digunakan pada analisis data hasil penelitian yaitu mengacu pada Skala Likert dimana masing-masing dibuat dengan menggunakan 1-5 kategori jawaban diberi skor.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Kategori	Persentase Rata-rata (%)	Kriteria
1	Aspek Kelayakan isi	83,33	Baik
2	Aspek Penyajian	78	Baik
3	Aspek Kebahasaan	90	Sangat Baik
Rata-Rata		82.86	Baik

Validasi yang dilakukan oleh kedua ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, penyajian dan kebahasaan. Hasil validasi dari kedua ahli materi memiliki kriteria “baik” dengan rata-rata penilaian 82.86 persen.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Kategori	Persentase Rata-rata (%)	Kriteria
1	Aspek Kualitas Penyajian	94.44	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas Kefrafikan	90	sangat baik
Rata-Rata		92.5	Sangat Baik

Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh kedua ahli media selanjutnya dikonversikan ke dalam 5 skala. Hasil data dari validasi dua ahli media dapat diketahui kualitas kelayakan media termasuk kategori “sangat baik” dengan rata-rata 92.5 persen. Hasil analisis data penilaian oleh kedua ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

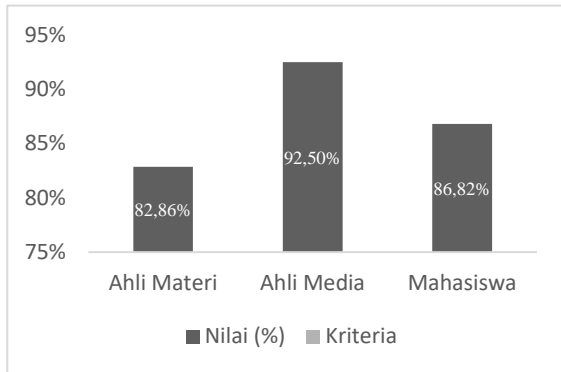
Tabel 3. Hasil Penilaian Mahasiswa Pend. Tata Boga

No	Kategori	Persentase Rata-rata (%)	Kriteria
1	Aspek Kualitas Materi	89.61	Baik
2	Aspek Kualitas Tampilan	84.03	Baik
Rata-Rata		86.82	Baik

Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh mahasiswa selanjutnya dikonversikan ke dalam 5 skala. Hasil data dari validasi 22 mahasiswa dapat diketahui kualitas materi dan tampilan media termasuk kategori “baik” dengan rata-rata 86.82 persen. Hasil analisis data penilaian oleh mahasiswa dapat dilihat pada tabel 4.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli media dan pengguna bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk.

Pada gambar dibawah dapat dilihat persentase rata-rata hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis website pembelajaran Makanan Indonesia oleh ahli materi, ahli media dan pengguna.



Gambar 1. Diagram Persentase Rata-rata Hasil Penilaian Terhadap Media

Beberapa kegunaan dan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Website pada pembelajaran Makanan Indonesia adalah: 1) materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan direncanakan untuk mempermudah mahasiswa dan sistematis; 2) belajar menjadi lebih cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi; 3) adanya kesempatan dalam menjawab soal pada test, jika jawaban dianggap salah dengan tujuan agar mahasiswa dapat memahami materi yang telah dipelajari; 4) media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran secara mandiri.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian Pengembangan Media pembelajaran berbasis website dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis Website menurut ahli materi termasuk kategori baik dengan rata-rata sebesar 82.86 persen .
2. Media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis Website menurut

ahli media termasuk kategori sangat baik dengan rata-rata sebesar 92.5 persen

3. Media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis Website menurut pengguna termasuk kategori baik dengan rata-rata sebesar 86.82 persen.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disarankan:

1. Dosen menggunakan media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis Website dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.
2. Media pembelajaran berbasis Website dapat digunakan mahasiswa sebagai media pembelajaran mandiri.
3. Dosen dapat mengembangkan media Website untuk mata kuliah lainnya sehingga dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai media pembelajaran mandiri.

REFERENSI

- Arief S. Sadiman dkk. (1984). *Media pendidikan*. Jakarta: Rustekom Dikbud.
- Arsyad A. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2015. *Media pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dapur Demedia 2016. *Kitab masakan kumpulan resep sepanjang masa*. Jakarta ; Tim Dapur Demedia.
- Dapur Indonesia. 2016. *300 resep masakan populer nusantara*. Jakarta Gramedia Pustaka
- H. Hamzah. 2013. *Profesi Kependidikan, Problema, Solusi dan reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Made W. 2012. *Strategi*

*Pembelajaran Inovatif
Kontemporer.* Jakarta : Bumi Aksara.

- Mudjiman H. 2007. *Belajar Mandiri
(Self- Motivated Learning)*.
Surakarta :UNS Press.
- Munir, 2013. *Kurikulum berbasis
teknologi informasi dan komunikasi*.
Bandung: Alfabeta.
- Titin H. (2011). *Modul pengolahan
makanan indonesia*. Yogyakarta
- Sriadhi. (2012). *Instrumen Ukur
Kelayakan Coursewarse
Multimedia Learning Centre For
Instructional Technology and
Multimedia, USM*.
- Sudjana, (2009). *Metoda Statistika*.
Bandung : Tarsito
- Susilana R. (2017). *Media
Pembelajaran*. Bandung; Wacana
Prima
- Rusman, (2013). *Belajar dan
Pembelajaran Berbasis
Komputer Mengembangkan
Profesionalisme Guru Abad 21*.
Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Bandung
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model,
Media dan Strategi Pembelajaran
Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.