

Pengembangan Media Pembelajaran *Wondershare Filmora Food Photography* Pada Mata Kuliah Seni Kuliner Universitas Negeri Medan

Yarisya Ferika^{1, a)}, Esi Emilia^{2, b)}, Fatma Tresno Ingtyas^{3, c)}, Ana Rahmi^{4, d)}, Cucu Cahyana^{5, e)}, Rachmat Mulyana^{6, f)}

^{1,2,3,4,6}Universitas Negeri Medan, Jalan Willem Iskandar Psr.V – Kotak Pos No.1589 – Medan 20221

⁵Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220

Email: ^{a)} yarisyafrika.yf@gmail.com, ^{b)} esi.emilia@gmail.com, ^{c)} fatmatresno@unimed.ac.id, ^{d)} anarahmi1963@gmail.com, ^{e)} cucudevi0905@gmail.com, ^{f)} rachmat.mulyana10@gmail.com

Abstract

This research aims to: (1) Produce Wondershare Filmora-based learning media in Culinary Arts Subject; (2) Test the feasibility of Wondershare Filmora-based learning media in Culinary Arts Subject according to material experts and media experts. The research location was conducted at the Culinary Education Study Program at Medan State University. The research time was November 2022 - January 2023. This research uses the ADDIE development model which is limited to 3 steps, namely (1) Analysis (needs analysis); (2) Design (making storyboards and making learning media); (3) Development (validation by material experts and media experts). The research subjects consisted of one material expert, one media expert, and 30 students of the Cosmetology Education Study Program. The data collection technique used a questionnaire to capture material quality data and media quality data. The data analysis technique was descriptive. Based on the results of this study, the results of the analysis of the needs of lecturers and students that all lecturers and students need Wondershare Filmora learning media, each score ≥ 50 percent. This media can be disseminated and implemented in the Culinary Arts course. The results of the material expert validation obtained a feasibility of 95.38 percent with the criteria "Very Feasible", and the results of the media expert validation obtained a feasibility of 94.12 percent with the criteria "Very Feasible" so that Wondershare Filmora media learning in the Culinary Arts course Food Photography material is included in the "Very Feasible" category with an average value of 94.75 percent. The results of student assessment of student response trials of Wondershare Filmora learning in Culinary Arts courses Food Photography material are very high with a score of 4.63.

Keywords: Learning Media; Wondershare Filmora; Food Photography; Culinary Arts.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner; (2) Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner menurut ahli materi dan ahli media. Lokasi penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Waktu penelitian pada November 2022 – Januari 2023. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi menjadi 3 langkah, yaitu (1) *Analysis*

(analisis kebutuhan); (2) *Design* (membuat *storyboard* dan pembuatan media pembelajaran); (3) *Development* (validasi oleh ahli materi dan ahli media). Subjek penelitian terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk menjangkau data kualitas materi dan data kualitas media. Teknik analisis data secara deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa bahwa seluruh dosen dan mahasiswa membutuhkan media pembelajaran *Wondershare Filmora*, masing-masing skor ≥ 50 persen. Media ini dapat disebarluaskan dan di implementasikan pada mata kuliah Seni Kuliner. Hasil validasi ahli materi memperoleh kelayakan sebesar 95,38 persen dengan kriteria “Sangat Layak”, dan hasil validasi ahli media memperoleh kelayakan sebesar 94,12 persen dengan kriteria “Sangat Layak” sehingga pembelajaran media *Wondershare Filmora* pada mata kuliah Seni Kuliner materi *Food Photography* termasuk kategori “Sangat Layak” dengan nilai rerata 94,75 persen. Hasil penilaian mahasiswa terhadap uji coba respon mahasiswa pembelajaran *Wondershare Filmora* pada mata Kuliah Seni Kuliner materi *Food Photography* termasuk sangat tinggi dengan skor 4,63. P0-op

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran; Wondershare Filmora; Food Photography; Seni Kuliner.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik (Hasan 2021). Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mentransformasikan ilmunya kepada peserta didik dalam lingkungan belajar, maka dibutuhkan faktor pendukung dalam pembelajaran, yaitu media pembelajaran (Purba 2020). Pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk mengajar menjadi keharusan pendidik untuk memasukkan ke dalam focus perencanaan dari proses pembelajaran. Karena dengan adanya media dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan mudah. (Soesana 2022)

Salah satu mata kuliah di Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan yang dapat menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar yaitu Seni Kuliner, khususnya pada materi *Food Photography*. Pentingnya mempelajari *Food Photography* adalah mampu mengabadikan makanan menjadi lebih indah dan menarik, serta mampu menjadi strategi marketing penjualan suatu produk makanan. Memotret makanan dapat dikatakan seni karena yang dihasilkan merupakan suatu karya yang bernilai tinggi. (Andina 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Februari (2022), maka terdapat kendala-kendala yang ditemukan pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) pada mata kuliah Seni Kuliner, mahasiswa masih belum memahami dan belum mampu menganalisis lebih terkait pembelajaran *Food Styling* dan *Food Photography*. Kegiatan belajar mengajar juga masih menggunakan metode dan media pembelajaran seperti ceramah, powerpoint, bahan ajar, mengamati video dari youtube dan lainnya, namun belum pernah menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *wondershare filmora* ini untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi dan media yang berupa video dapat diputar berulang-ulang untuk mendalami materi tersebut.

Wondershare Filmora adalah sebuah software atau program yang dirancang untuk mengedit video dengan mudah dan sederhana, tapi memiliki kualitas yang sangat powerfull. Keunggulan dari Software ini adalah media berbasis audio visual bergerak (gambar dan suara), aplikasinya sangat ringan, proses editing yang mudah dan cepat, serta menampilkan fitur yang menarik di dalamnya (Kurniawan 2020). Dengan demikian, proses pembelajaran yang akan berlangsung dapat meningkatkan pemahaman belajar bagi mahasiswa. Masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana hasil produk, kelayakan, dan uji coba respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media, menguji kelayakan, dan mengetahui hasil uji coba respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Medan. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 pada bulan November 2022 – Januari 2023. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Penilaian). Penelitian ini dibatasi pada tahap *Development* (Pengembangan).

Tahapan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) *Analyze* (analisis). Pada tahap pertama ini dilakukan analisis guna mengetahui tingkat kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap media pembelajaran *Wondershare Filmora*. Kuesioner angket analisis kebutuhan berbasis ini diberikan kepada 4 tim dosen pengampu mata kuliah Seni Kuliner dan 30 mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Seni Kuliner; 2) *Design* (perancangan). Pada tahap ini, dimulailah pembuatan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* yang diawali dengan merancang tampilan media yang akan dibuat dengan *story board*. *Story board* yang dirancang disusun secara berurutan lembar demi lembar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar; 3) *Development* (pengembangan). Pada tahap ini, media yang telah selesai dibuat maka dilakukan uji kelayakan oleh satu validator ahli materi dan satu validator ahli media.

Setelah melakukan tahap validasi, peneliti melakukan uji coba respon mahasiswa. Uji coba ini dimaksudkan untuk menilai tingkat penerimaan atau respon oleh mahasiswa terhadap media pembelajaran *Wondershare Filmora* baik panduan, isi materi media, evaluasi, disain dan fasilitas media serta dampak pedagogi. Uji coba respon media dilakukan pada 30 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang dijawab (Sugiyono 2018). Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Data analisis kebutuhan diperoleh berdasarkan angket kebutuhan yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa. Data yang diperoleh menggunakan teknik analisis deskriptif dengan hasil data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berisi masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media yang selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada mata kuliah Seni Kuliner yang telah dibuat. Sedangkan data kuantitatif berisi data berupa skor penilaian yang diperoleh dari angket validasi ahli materi dan ahli media. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Skor persentase yang dicari

f = Perolehan skor oleh validator n = Skor maksimal.

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Perhitungan interpretasi jawaban mahasiswa terhadap akseptansi media dilakukan dengan rumus perhitungan (Sriadhi, 2018) Adapun langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut.

Keterangan :

x = Interpretasi

$\sum x$ = Jumlah perolehan skorn n = Jumlah butir item.

HASIL PENELITIAN

1) *Analyze (Analisis)*

Tahap pertama dalam pengembangan media ini adalah melakukan analisis kebutuhan dengan cara menyebar angket melalui *g-form* untuk 4 orang tim dosen pengampu dan 30 orang mahasiswa. Berdasarkan hasil perolehan data angket analisis kebutuhan dosen pada Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa dosen Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan membutuhkan *Wondershare Filmora* sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran.

TABEL 1. Sebaran Responden Berdasarkan Analisis Kebutuhan Dosen.

No	Skor	%	Kriteria
1.	≥ 50%	92,86	Butuh
2.	≤ 50%	7,14	Tidak Butuh
Total		100	Butuh

Berdasarkan hasil perolehan data angket analisis kebutuhan dosen pada Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan membutuhkan media *Wondershare Filmora* sebagai sarana pembelajaran.

TABEL 2. Sebaran Responden Berdasarkan Analisis Kebutuhan Mahasiswa

No	Skor	%	Kriteria
1.	≥ 50%	87,62	Butuh
2.	≤ 50%	12,38	Tidak Butuh
Total		100	Butuh

2) *Design (Perancangan)*

Perancangan produk dilakukan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Hasil akhir dari media yang dikembangkan ini adalah media *Wondershare Filmora* yang telah di validasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media.

Media pembelajaran *Wondershare Filmora* ini memuat teks, gambar, audio dan video. Tampilan awal media pembelajaran ini dilengkapi dengan logo Universitas Negeri Medan dan judul besar. Gambar tampilan awal media pembelajaran *Wondershare Filmora* dapat dilihat pada Gambar 1.



GAMBAR 1. Desain Tampilan Awal Media Pembelajaran *Wondershare Filmora*.

Tampilan profil pada media pembelajaran *Wondershare Filmora* berisi tentang biodata penulis media pembelajaran yaitu Nama, NIM, Fakultas, Jurusan, Program Studi, Angkatan, Dosen Pembimbing, serta Foto Pengembang. Gambar tampilan profil dapat dilihat pada Gambar 2.



GAMBAR 2. Desain Tampilan Profil.

Untuk tampilan halaman Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan indikator pembelajaran berisi tentang sub-CPMK serta indikator pembelajaran, yaitu CPMK-6 dan CPMK-7 yang diambil sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Seni Kuliner yang digunakan. Desain tampilan CPMK dan indikator pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 3.



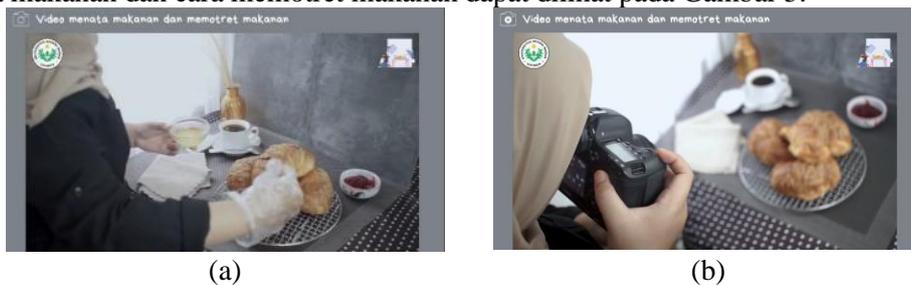
GAMBAR 3. Desain Tampilan CPMK

Untuk desain tampilan materi pokok CPMK-6 dan CPMK-7 yang berisikan tentang judul materi yang akan dibahas pada media pembelajaran, Desain tampilan materi pokok dapat dilihat pada Gambar 4.



GAMBAR 4. Desain Tampilan Materi Pokok CPMK-6 dan CPMK-7.

Untuk tampilan video cara menata makanan dan cara memotret makanan berisikan tentang video berdurasi 5 menit 32 detik pada media pembelajaran mengenai cara menata makanan dan cara memotret makanan yang sesuai dengan materi pokok bahasan sebelumnya. Tampilan video cara menata makanan dan cara memotret makanan dapat dilihat pada Gambar 5.



GAMBAR 5. Tampilan Video Cara Menata dan Memotret Makanan.

3) **Development (Pengembangan)**

Wondershare Filmora yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi dan revisi. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan dan revisi bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang kurang sesuai menurut penilaian para ahli.

Berdasarkan hasil perolehan data validasi ahli materi dan ahli media tahap 1 dan 2 pada Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa menurut ahli materi media yang telah dikembangkan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

TABEL 3. Hasil Penilaian Menurut Ahli Materi dan Ahli Media.

No	Tahap	Nilai per Aspek (%)		Rerata (%)	Kategori
		Materi	Media		
1.	Tahap I	87,69	88,24	87,97	Sangat Layak
2.	Tahap II	95,38	94,12	94,75	Sangat Layak

Materi pada media *Wondershare Filmora* telah divalidasi memiliki beberapa saran dan masukan sehingga perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan diantaranya sebagai berikut.

a. *Ahli Materi*

Saran dari ahli materi mengenai materi *food styling* dan *food photography* yang tercantum pada media *Wondershare Filmora* antara lain: 1) Definisi konsep pada menata makanan dan konsep kitchen (dapur) kurang tepat dan lengkap, 2) Tambahkan contoh pengambilan gambar yang menampilkan makanan dengan background suasana street foodnya, 3) Ada beberapa judul pada tips yang kurang tepat, sehingga harus diganti menjadi lebih tepat, 4) Ada hal penting yang belum tercover dalam pembahasan berikut, yaitu istilah HERO, Mock Up, dan bahan pengganti visual pada pemotretan makanan, 5) bagian properti, beberapa poin kurang tepat fungsi dan gambarnya, dan informasi terkait properti sebaiknya dibagi menjadi 3 bagian, dan 6) Pada video praktik, croissant yang digunakan terlihat seperti roti manis berbentuk croissant.

b. *Ahli Media*

Saran dari ahli media *Wondershare Filmora* pada materi *food styling* dan *food photography* antara lain: 1) Menambahkan waktu jeda pada materi yang membutuhkan membaca dengan penjelasan yang banyak serta dubbing setiap materi, dan 2) Transisi antar gambar pada bagian properti diperbaiki (gambar dan suara yang keluar harus bersamaan, tidak dengan sekaligus).

c. *Hasil Uji Coba Respon Media Wondershare Filmora*

Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 4 dapat dilihat hasil penilaian Uji Coba Respon oleh mahasiswa terhadap media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada mata kuliah Seni Kuliner materi *Food Styling* dan *Food Photography* diperoleh skor sebesar 4,63 dengan kategori “Sangat Tinggi”.

TABEL 4. Hasil Uji Coba Respon Mahasiswa.

No	Indikator	Jumlah Skor	Mean	Kategori
1.	Panduan dan Informasi	277	4,62	Sangat Tinggi
2.	Materi Multimedia	1381	4,60	Sangat Tinggi
3.	Evaluasi	419	4,66	Sangat Tinggi
4.	Disain dan Fasilitas Media	1398	4,66	Sangat Tinggi
5.	Efek Pedagogi	691	4,61	Sangat Tinggi
TOTAL		4166	4,63	Sangat Tinggi

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada mata kuliah Seni Kuliner merupakan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran. Penelitian pengembangan produk yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang nantinya akan digunakan para dosen pengampu di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Penilaian). Penelitian ini meliputi tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan).

Pada tahap *Analyze* (Analisis), dilakukan analisis kebutuhan dengan membagikan kuesioner secara online melalui google form kepada tim dosen pengampu mata kuliah Seni Kuliner dan kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga angkatan 2021. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dosen, dosen membutuhkan media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada materi food photography sebanyak 92,86 persen media pembelajaran *Wondershare Filmora* dapat digunakan dosen sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menarik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, menyatakan bahwa 87,62 persen mahasiswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada materi food photography agar dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran. Menurut (Anisa, et al 2022) mengatakan bahwa kehadiran media ajar ternyata menjadi metode yang paling penting dalam pembelajaran dan bahkan diperlukan untuk mendorong penyebaran pengetahuan atau transfer pengetahuan kepada siswa, karena jika hanya metode ceramah dapat melemahkan motivasi siswa untuk belajar.

Pada tahap *Design* (Perancangan), dilakukan beberapa hal, yaitu merancang *storyboard* sebagai pedoman dalam mengembangkan tampilan *Wondershare Filmora* agar proses pembuatan media terstruktur dengan baik. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media *Wondershare Filmora* adalah *Wondershare Filmora*, *Canva*, dan *Animaker*. Media berbasis *Wondershare Filmora* ini memuat teks, gambar, audio, dan video. Media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari mata kuliah Seni Kuliner khususnya pada materi food photography. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Anggraeni, et al., 2021) di ketahui hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Wondershare Filmora* ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi sangat mudah dan cenderung membuat suasana pembelajaran sangat antusias.

Pada tahap *Development* (Pengembangan), dihasilkan media *Wondershare Filmora* yang divalidasi oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Para ahli mencermati media yang telah dikembangkan kemudian memberikan penilaian, komentar, masukan, dan saran perbaikan. Setelah produk dinyatakan valid oleh validator, maka media siap digunakan nantinya

oleh dosen dalam proses belajar mengajar mata kuliah Seni Kuliner di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Sebagaimana dijelaskan (Sukardi 2010) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur”.

Berdasarkan hasil penelitian ini, menurut validasi ahli materi pada Tahap I kelayakan materi media pembelajaran *Wondershare Filmora* ini diperoleh nilai rerata 87,69% termasuk kategori Sangat Layak. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi ahli materi pada Tahap II kelayakan materi media pembelajaran *Wondershare Filmora* ini diperoleh nilai rerata 95,38% termasuk kategori Sangat Layak digunakan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Yunita Bouato (2020) bahwa hasil penelitian sebesar 94,9% dari rata-rata validasi materi dan media dan termasuk kategori sangat layak. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian oleh Putri Nur Rohmah (2021) bahwa penelitian dari validasi kepada ahli materi yaitu 85,3% dengan kriteria sangat layak. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Alif Mardiana (2022) bahwa Hasil angket validasi ahli materi sangat layak dengan presentase 95%.

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada Tahap I diperoleh nilai rerata kelayakan media pembelajaran *Wondershare Filmora* ini diperoleh nilai rerata 88,24% termasuk kategori Sangat Layak. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi ahli media pada tahap II kelayakan media pembelajaran *Wondershare Filmora* ini diperoleh nilai rerata 94,12% termasuk kategori Sangat Layak digunakan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Yunita Bouato (2020) bahwa hasil penelitian sebesar 94,9% dari rata-rata validasi materi dan media dan termasuk kategori sangat layak. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian oleh Putri Nur Rohmah (2021) bahwa penelitian dari validasi kepada ahli materi yaitu 92,1% dengan kriteria sangat layak. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Alif Mardiana (2022) bahwa Hasil angket validasi ahli materi sangat layak dengan presentase 95%. Berdasarkan hasil penilaian menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada mata kuliah Seni Kuliner materi *Food Styling dan Food Photography* dapat diimplementasikan oleh dosen pada pembelajaran Seni Kuliner dengan nilai rerata 94,75 persen.

Berdasarkan hasil penelitian ini, uji coba respon mahasiswa terhadap media *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner Universitas Negeri Medan ini diperoleh skor sebesar 4,63 dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Yunita Bouato (2020) menunjukkan hasil uji coba skala general sebesar 84,59% termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hasil penelitian ini sesuai juga dengan hasil penelitian Putri Nur Rohmah (2021) menunjukkan nilai 97,6% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian ini sesuai juga dengan hasil penelitian Alif Mardiana (2022) menunjukkan bahwa uji coba respons siswa dengan persentase 92% termasuk kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada mata kuliah Seni Kuliner materi *Food Styling dan Food Photography* dapat diimplementasikan oleh dosen pada pembelajaran Seni Kuliner. Hasil kelayakan media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada materi *food styling dan food photography* menurut ahli materi sebesar 95,38 persen dan termasuk kategori Sangat Layak. Menurut ahli media sebesar 94,12 persen termasuk kategori Sangat Layak, Sehingga hasil penelitian menurut ahli materi dan ahli media termasuk kategori Sangat Layak dengan nilai rerata 94,75 persen. Berdasarkan hasil penilaian uji coba respon mahasiswa terhadap media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada mata Kuliah Seni Kuliner materi *Food Styling dan Food Photography* termasuk kategori “Sangat Tinggi” dengan skor 4,63.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pembimbing skripsi, pembimbing akademik, dan penguji yang telah memberi arahan dan bimbingan dari awal sampai akhir penulisan skripsi, kepada pihak Jurusan PKK Universitas Negeri Medan yang telah membantu penelitian, dan kepada keluarga dan rekan seperjuangan yang telah mendukung dan membantu dalam diskusi penulisan skripsi.

REFERENSI

- Andina, Y., 2022. *Pentingnya Food Photography untuk Promosi Restoran*. [Online] Available at: <https://kreativv.com/promosi-restoran/>[Accessed 21 Maret 2021].
- Anggraeni, Y., Arifin, Z., Kurniawan, D. & Wahyuningsih, T., 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021. *Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(1), pp. 80-90.
- Anisa, M., Putri, R. N., Regina, Y. & Nugraha, D., 2022. Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 6(4), pp. 6998-7006.
- Buoato, Y., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang Diintegritaskan dengan Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), pp. 71-79.
- Hasan, M., 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kurniawan, D., 2020. *Edit Video Youtube dengan Filmora*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mardiana, A., 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondershare Filmora Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTs, Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Purba, R. A., 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rohmah, P. N., 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion dengan Aplikasi Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Kependidikan DasarIslam Berbasis Sains*, 6(2), pp. 233-240.
- Soesana, A., 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sriadhi, 2018. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penilaian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.