

Evaluasi Hasil Belajar Dasar Boga melalui Tugas Video Rekayasa Ide Produk Olahan Ayam

Nasfati Iktarastiwi

Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

*Coresponding Author: nasfati@unimed.ac.id

Article history

Dikirim:

30-01-2026

Direvisi:

04-02-2026

Diterima:

05-02-2026

Key words:

Tugas Video; Hasil Belajar; Tata Boga.

Abstrak: Pendidikan vokasi di bidang tata boga memerlukan strategi pembelajaran dan penilaian yang mampu menilai secara utuh keterkaitan antara penguasaan pengetahuan, keterampilan praktik, dan kreativitas mahasiswa secara autentik. Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakter pembelajaran praktik serta perkembangan teknologi digital adalah pemanfaatan penugasan berbasis video sebagai sarana evaluasi hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menilai capaian hasil belajar mahasiswa melalui tugas video rekayasa ide produk olahan ayam pada mata kuliah Dasar Boga, dengan meninjau aspek pengetahuan, keterampilan praktik, dan kreativitas produk. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan dukungan data kualitatif. Subjek penelitian melibatkan 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Data dikumpulkan melalui penilaian tugas video mahasiswa menggunakan rubrik penilaian yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian mahasiswa pada aspek pengetahuan berada dalam kategori baik, keterampilan praktik termasuk kategori sangat baik, dan kreativitas produk berada pada kategori baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa tugas video mampu menggambarkan pemahaman konsep, alur kerja, serta ekspresi ide kreatif mahasiswa secara menyeluruh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan tugas video rekayasa ide produk merupakan media evaluasi yang efektif dan relevan dalam pembelajaran vokasional tata boga, karena mendukung penilaian autentik sekaligus pengembangan kompetensi mahasiswa yang selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi pada bidang tata boga memegang peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi dengan dinamika industri kuliner. Orientasi pendidikan vokasi lebih diarahkan pada penguasaan keterampilan praktis yang selaras dengan kebutuhan dunia usaha dan industri, sehingga mampu meningkatkan kesiapan kerja lulusan di ranah profesional (Yusop et al., 2022). Salah satu mata kuliah inti dalam Program Studi Pendidikan Tata Boga adalah Dasar Boga, yang dirancang untuk memberikan landasan pengetahuan, keterampilan praktik, dan kemampuan berpikir kreatif dalam pengolahan bahan pangan. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa tidak hanya dituntut menguasai teknik pengolahan dasar, tetapi juga didorong untuk



mengembangkan gagasan produk sebagai bentuk aktualisasi kreativitas dan inovasi kuliner. Dalam konteks pendidikan vokasi kuliner, kemampuan berinovasi menjadi komponen esensial dalam pencapaian kompetensi hasil belajar, yang sangat dipengaruhi oleh penerapan strategi pembelajaran berbasis praktik dan refleksi terhadap produk yang dihasilkan (Mutiara et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital yang pesat serta tuntutan pembelajaran abad ke-21 mendorong semakin luasnya penggunaan media video sebagai bentuk penugasan dalam pendidikan tinggi. Penilaian berbasis video memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menyajikan secara nyata tahapan kerja, hasil akhir, serta penjelasan kreatif terkait produk yang dihasilkan. Studi mutakhir mengungkapkan bahwa pemanfaatan video sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan psikomotorik mahasiswa dalam proses pembelajaran keterampilan teknis (Recafrente et al., 2025). Dalam pembelajaran praktik tata boga, media video berperan efektif dalam menampilkan keterampilan psikomotorik, penguasaan konsep, serta kreativitas mahasiswa, terutama pada materi pengembangan ide produk olahan berbahan dasar ayam yang dikenal luas, mudah diolah, dan memiliki peluang inovasi yang tinggi. Selain itu, penerapan media video dalam pendidikan vokasi kuliner terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman praktis dan kesiapan kerja mahasiswa dalam menguasai teknik-teknik kuliner tertentu.

Sejumlah kajian terdahulu mengungkapkan bahwa penerapan media video dalam pembelajaran praktik berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar, penguasaan materi, serta keterampilan mahasiswa. Penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis video pada bidang pendidikan kuliner dan vokasi menunjukkan bahwa media yang bersifat interaktif mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus meningkatkan kualitas capaian hasil belajar (Mutiara et al., 2024). Selain itu, riset pengembangan video pembelajaran pada materi sweet bread dalam mata kuliah bakery menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa menilai media video tersebut sangat layak digunakan dan efektif dalam membantu pemahaman praktik kuliner (Maharani et al., 2024).

Penelitian lain mengenai pengembangan media video pembelajaran napkin folding pada mata kuliah tata hidang restoran menunjukkan bahwa video yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan sesuai digunakan sebagai sarana pembelajaran praktik kuliner (Indarwan & Marsiti, 2025). Selain itu, studi yang mengembangkan video pembelajaran dengan pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) pada materi metode dasar memasak melaporkan bahwa media video berkonsep inovatif tersebut memperoleh penilaian kelayakan yang baik serta mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik vokasi, sehingga mampu mendukung dan memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran (Nabila et al., 2025).

Temuan penelitian lain dari (Akbar et al., 2025) mengungkapkan bahwa media video tutorial tidak hanya efektif diterapkan dalam bidang kuliner, tetapi juga pada pembelajaran keterampilan vokasional di luar konteks tersebut. Pada peserta didik dengan disabilitas intelektual, video tutorial membantu memahami tahapan kerja secara visual dan memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri, sehingga menegaskan peran video sebagai media vokasional yang fleksibel, adaptif, dan inklusif (Sabrina & Sartinah, 2025). Selanjutnya, riset mengenai pemanfaatan video tutorial



dalam pembelajaran otomasi industri menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa secara signifikan setelah penerapan video instruksional (Nugroho et al., 2022). Penelitian lain yang mengkaji penggunaan video tutorial pada pembelajaran dasar-dasar teknik juga melaporkan bahwa media video mampu meningkatkan tingkat keterlibatan serta pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas praktik (Rahman et al., 2024).

Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik menilai capaian hasil belajar mahasiswa melalui penugasan berbasis video, khususnya pada materi rekayasa ide produk olahan ayam dalam mata kuliah Dasar Boga, masih relatif terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya lebih banyak berfokus pada pelaksanaan pembelajaran atau pada persepsi mahasiswa, sementara kajian evaluatif terhadap hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diwujudkan dalam karya video belum banyak dilakukan secara komprehensif. Kondisi ini menegaskan perlunya penelitian evaluasi yang mampu menyajikan gambaran objektif mengenai pencapaian hasil belajar mahasiswa melalui tugas video rekayasa ide. Penilaian hasil belajar menjadi aspek krusial sebagai sarana refleksi dan peningkatan kualitas pembelajaran, sekaligus untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata kuliah Dasar Boga. Di samping itu, evaluasi tersebut berpotensi memberikan kontribusi akademik berupa pengembangan model penilaian hasil belajar berbasis video yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran praktik dalam bidang tata boga.

Pentingnya penelitian ini semakin menguat seiring dengan tuntutan pembelajaran yang mengedepankan pengembangan kreativitas, inovasi produk, serta integrasi teknologi digital dalam pendidikan vokasi. Atas dasar tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menilai capaian hasil belajar mahasiswa melalui penugasan video pada kegiatan rekayasa ide produk olahan ayam dalam mata kuliah Dasar Boga. Permasalahan yang dibahas dalam artikel ini berfokus pada sejauh mana hasil belajar mahasiswa yang tercermin dari tugas video rekayasa ide produk olahan ayam, ditinjau dari aspek penguasaan pengetahuan, keterampilan praktik, serta kreativitas produk yang dihasilkan.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada tuntutan pembelajaran pendidikan vokasi yang semakin menekankan pengembangan kreativitas, inovasi produk, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari proses dan evaluasi pembelajaran. Dalam konteks mata kuliah Dasar Boga, penugasan berbasis video menjadi alternatif evaluasi yang relevan karena mampu merepresentasikan capaian pembelajaran mahasiswa secara lebih autentik, khususnya pada aspek praktik dan pengembangan ide produk. Namun, kajian yang secara khusus mengevaluasi hasil belajar mahasiswa melalui tugas video rekayasa ide produk olahan ayam masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian evaluatif untuk memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas penugasan tersebut dalam mengukur hasil belajar mahasiswa secara komprehensif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi capaian hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Boga melalui penugasan video rekayasa ide produk olahan ayam. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menilai hasil belajar mahasiswa yang ditinjau dari aspek penguasaan pengetahuan, keterampilan praktik, serta kreativitas produk yang tercermin dalam video tugas yang dihasilkan mahasiswa.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif evaluatif yang diarahkan untuk menilai capaian hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Boga melalui penugasan video rekayasa ide produk olahan ayam. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai hasil belajar mahasiswa berdasarkan bukti kinerja yang ditampilkan dalam tugas video. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan yang mengikuti mata kuliah Dasar Boga pada semester ganjil tahun ajaran 2025–2026. Adapun objek penelitian berupa video tugas rekayasa ide produk olahan ayam yang dihasilkan mahasiswa sebagai bentuk penilaian kinerja dalam pembelajaran praktik. Video tersebut menggambarkan tahapan pengolahan, produk akhir, serta pemaparan ide dan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan olahan ayam.

Sumber data penelitian meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil penilaian tugas video mahasiswa dengan menggunakan rubrik penilaian kinerja yang mencakup aspek pengetahuan, yaitu pemahaman konsep dasar boga dan rekayasa ide; keterampilan praktik, yang meliputi ketepatan teknik pengolahan, alur kerja, dan penyajian; serta kreativitas produk yang ditinjau dari keunikan gagasan, inovasi olahan, dan daya tarik visual produk. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari dokumen pembelajaran, antara lain Rencana Pembelajaran Semester, uraian tugas, dan pedoman penilaian mata kuliah Dasar Boga. Prosedur analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti menilai kinerja mahasiswa dengan mengevaluasi setiap tugas video menggunakan rubrik yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah. Kedua, hasil penilaian pada masing-masing aspek dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kecenderungan capaian mahasiswa. Ketiga, data kuantitatif berupa skor penilaian diolah menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata, persentase, dan kategori capaian hasil belajar. Selanjutnya, data kualitatif hasil pengamatan terhadap isi video dianalisis secara tematik guna memperkuat interpretasi temuan evaluasi.

Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menyajikan gambaran objektif mengenai capaian hasil belajar mahasiswa melalui tugas video rekayasa ide produk olahan ayam pada mata kuliah Dasar Boga, sekaligus menjadi landasan refleksi dan perbaikan pembelajaran praktik dalam pendidikan tata boga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diarahkan untuk menilai capaian hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Boga melalui penugasan berbasis video yang memuat rekayasa ide produk olahan ayam. Temuan penelitian diperoleh dari hasil evaluasi terhadap 30 tugas video mahasiswa dengan menggunakan rubrik penilaian kinerja yang meliputi aspek penguasaan pengetahuan, keterampilan praktik, serta kreativitas produk. Data hasil penilaian selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif guna mengidentifikasi kecenderungan capaian hasil belajar mahasiswa, serta didukung oleh data kualitatif yang diperoleh melalui pengamatan terhadap konten video.



Hasil Evaluasi Aspek Pengetahuan

Aspek pengetahuan difokuskan pada tingkat pemahaman mahasiswa mengenai konsep dasar boga, prinsip pengolahan bahan pangan berbasis ayam, serta kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan dan menjelaskan ide rekayasa produk melalui media video.

Tabel 1. Hasil Belajar Mahasiswa pada Aspek Pengetahuan

Kategori Capaian	Rentang Skor	Jumlah Mahasiswa	Total Skor	Persentase Skor (%)
Sangat Baik	86–100	12	1.071	43,49%
Baik	76–85	10	805	32,69%
Cukup	66–75	6	435	17,66%
Kurang	≤65	2	152	6,17%
Total		30	2.463	100%

Nilai rata-rata pada aspek pengetahuan mahasiswa mencapai 82,1 dan tergolong dalam kategori baik. Berdasarkan temuan kualitatif, tugas video memperlihatkan bahwa mayoritas mahasiswa telah mampu menguraikan konsep pengolahan ayam serta menjelaskan dasar pemilihan ide produk secara cukup runtut, meskipun tingkat kedalaman analisis konsep yang disampaikan masih menunjukkan perbedaan antar individu.

Hasil Evaluasi Aspek Keterampilan Praktik

Aspek keterampilan praktik difokuskan pada penilaian kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan teknik pengolahan ayam, ketepatan tahapan kerja, penerapan kebersihan, serta kualitas penyajian produk sebagaimana ditampilkan dalam tugas video.

Tabel 2. Hasil Belajar Mahasiswa pada Aspek Keterampilan Praktik

Kategori Capaian	Rentang Skor	Jumlah Mahasiswa	Total Skor	Persentase Skor (%)
Sangat Baik	86–100	15	1.365	53,15%
Baik	76–85	9	774	30,14%
Cukup	66–75	5	365	14,21%
Kurang	≤65	1	64	2,49%
Total		30	2.568	100%

Nilai rata-rata pada aspek keterampilan praktik mencapai 85,8 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar mahasiswa mampu memperagakan alur kerja yang sistematis serta menerapkan teknik pengolahan dengan tepat. Penggunaan media video memberikan kemudahan dalam menilai keterampilan psikomotorik mahasiswa secara lebih akurat, khususnya pada tahap proses pengolahan hingga penyajian produk.

Hasil Evaluasi Aspek Kreativitas Produk

Aspek kreativitas produk diarahkan untuk menilai tingkat keunikan gagasan, inovasi dalam pengolahan ayam, keberagaman bahan dan teknik yang digunakan, serta daya tarik visual dari produk yang dihasilkan oleh mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Belajar Mahasiswa pada Aspek Kreativitas Produk

Kategori Capaian	Rentang Skor	Jumlah Mahasiswa	Total Skor	Persentase Skor (%)
Sangat Baik	86–100	11	968	39,41%
Baik	76–85	12	996	40,54%
Cukup	66–75	6	438	17,82%



Kurang	≤65	1	55	2,24%
Total		30	2.457	100%

Nilai rata-rata pada aspek kreativitas produk mencapai 81,6 dan tergolong dalam kategori baik. Berdasarkan temuan kualitatif, video tugas memperlihatkan keberagaman ide dalam pengembangan produk olahan ayam, mulai dari adaptasi resep tradisional hingga kreasi produk dengan konsep dan tampilan yang lebih modern. Namun demikian, tingkat kebaruan dan inovasi produk yang dihasilkan masih belum merata di antara seluruh mahasiswa.

Rekapitulasi Hasil Belajar Mahasiswa

Berdasarkan analisis terhadap aspek pengetahuan, keterampilan praktik, dan kreativitas produk, dilakukan penyusunan rekapitulasi hasil belajar mahasiswa guna memperoleh gambaran utuh mengenai capaian pembelajaran pada mata kuliah Dasar Boga melalui penugasan video rekayasa ide produk olahan ayam. Rekapitulasi ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kecenderungan capaian hasil belajar mahasiswa secara menyeluruh, sekaligus membandingkan peran masing-masing aspek penilaian terhadap total capaian hasil belajar mahasiswa.

Tabel 4. Rata-rata Skor Hasil Belajar Mahasiswa Berdasarkan Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
Pengetahuan	82,1	Baik
Keterampilan Praktik	85,8	Sangat Baik
Kreativitas Produk	81,6	Baik

Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa capaian hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Boga melalui penugasan video rekayasa ide produk olahan ayam berada pada kategori baik hingga sangat baik, dengan pencapaian paling menonjol pada aspek keterampilan praktik. Penugasan berbasis video terbukti efektif dalam menggambarkan kinerja mahasiswa secara menyeluruh, yang meliputi aspek penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta kreativitas dalam pengembangan produk.

Hasil Analisis Kualitatif Tematik terhadap Tugas Video Mahasiswa

Selain temuan kuantitatif, penelitian ini juga menghasilkan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi langsung terhadap konten tugas video mahasiswa. Data tersebut dianalisis menggunakan pendekatan tematik untuk memperkuat penafsiran hasil evaluasi sekaligus memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kualitas capaian hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Boga. Proses analisis tematik dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola dominan yang muncul secara berulang dalam tugas video mahasiswa.

Berdasarkan hasil analisis tematik tersebut, teridentifikasi empat tema utama sebagai berikut. Tema 1: Penguasaan Konsep Dasar Boga dalam Pemaparan Produk. Sebagian besar mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan prinsip dasar pengolahan ayam, meliputi pemilihan bahan, penerapan teknik memasak dasar, serta alasan penggunaan metode pengolahan tertentu. Mahasiswa yang memperoleh nilai tinggi pada aspek pengetahuan umumnya menyampaikan uraian secara terstruktur, menggunakan terminologi kuliner yang tepat, serta mengaitkan konsep dengan karakteristik produk yang dikembangkan. Namun, pada beberapa video dengan kategori cukup, pemaparan konsep masih bersifat deskriptif dan belum memperlihatkan analisis yang mendalam.



Tema 2: Ketepatan Alur Kerja dan Keterampilan Praktik. Tugas video mampu menampilkan keterampilan praktik mahasiswa secara jelas, terutama pada tahap persiapan bahan, proses pengolahan, hingga penyajian produk. Mahasiswa dengan capaian sangat baik menunjukkan tahapan kerja yang teratur, penguasaan teknik pengolahan yang sesuai, serta perhatian terhadap kebersihan dan kerapian selama proses kerja. Sebaliknya, pada sejumlah kecil video masih ditemukan ketidakteraturan urutan kerja dan kurangnya penekanan pada aspek sanitasi, yang berdampak pada perolehan skor keterampilan praktik.

Tema 3: Kreativitas dan Inovasi dalam Produk Olahan Ayam. Aspek kreativitas tercermin melalui keberagaman ide produk, adaptasi resep, serta tampilan visual yang disajikan. Mahasiswa dengan nilai kreativitas tinggi menampilkan gagasan produk yang khas, memadukan pendekatan tradisional dan modern, serta memperhatikan unsur estetika penyajian. Sebaliknya, mahasiswa dengan kategori cukup cenderung menghasilkan produk yang masih bersifat konvensional dengan tingkat inovasi yang terbatas, meskipun tetap memenuhi standar dasar pengolahan.

Tema 4: Kemampuan Komunikasi dan Penyajian melalui Media Video. Di samping penguasaan pengetahuan dan keterampilan praktik, penugasan berbasis video juga menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengomunikasikan ide secara efektif. Mahasiswa yang mampu menyusun alur narasi dengan jelas, memanfaatkan visual pendukung, serta menyampaikan penjelasan secara percaya diri umumnya menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih optimal. Dalam hal ini, media video berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk menampilkan keterpaduan antara pemahaman konsep, keterampilan praktik, dan kreativitas produk.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini menginterpretasikan secara komprehensif temuan kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh melalui evaluasi terhadap tugas video rekayasa ide produk olahan ayam yang dikerjakan oleh 30 mahasiswa pada mata kuliah Dasar Boga. Temuan kuantitatif berupa skor capaian hasil belajar dianalisis untuk menggambarkan kecenderungan tingkat penguasaan mahasiswa pada aspek pengetahuan, keterampilan praktik, dan kreativitas produk, sementara temuan kualitatif digunakan untuk menelaah lebih dalam kualitas kinerja mahasiswa yang tercermin dalam proses, penyajian, dan narasi video tugas. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai capaian pembelajaran mahasiswa, tidak hanya berdasarkan angka penilaian, tetapi juga berdasarkan karakteristik dan pola perilaku belajar yang muncul selama proses pelaksanaan tugas.

Selanjutnya, hasil penelitian tersebut dikaitkan dan dikomparasikan dengan landasan teoretis serta temuan penelitian mutakhir yang relevan, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis video, penilaian kinerja autentik dalam pendidikan vokasional, dan pengembangan kreativitas di perguruan tinggi vokasi. Proses komparasi ini bertujuan untuk menempatkan temuan penelitian dalam kerangka ilmiah yang lebih luas, sehingga dapat menunjukkan kesesuaian, penguatan, maupun perbedaan dengan hasil penelitian sebelumnya. Dengan demikian, pembahasan tidak hanya berfungsi sebagai penjelasan hasil penelitian, tetapi juga sebagai sarana untuk mengkaji kontribusi penelitian ini terhadap pengembangan strategi evaluasi



pembelajaran praktik berbasis video yang relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi dan tuntutan kompetensi abad ke-21.

Ditinjau dari aspek pengetahuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian mahasiswa berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 82,1. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa tidak hanya memiliki pemahaman terhadap konsep dasar boga dan prinsip pengolahan ayam, tetapi juga mampu mengomunikasikan ide rekayasa produk secara terstruktur melalui media video. Kemampuan menjelaskan konsep dan ide produk secara sistematis menunjukkan terjadinya proses elaborasi kognitif, sebagaimana dijelaskan dalam teori *cognitive elaboration*, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik secara aktif mengorganisasi dan menjelaskan kembali pengetahuan yang dipelajari (Mayer, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Amanda et al., (2025) yang menegaskan bahwa video interaktif berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman konseptual karena melibatkan mahasiswa secara aktif melalui visualisasi, penyusunan narasi, dan proses *self-explanation*. Aktivitas tersebut mendorong keterlibatan kognitif tingkat tinggi yang berdampak positif terhadap penguasaan konsep. Selain itu, teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menyatakan bahwa integrasi elemen visual dan verbal dalam media video dapat meningkatkan kapasitas pemrosesan informasi dalam memori kerja, sehingga memperkuat pemahaman konseptual mahasiswa terhadap materi pembelajaran praktik (Mayer, 2021). Penelitian lain dalam konteks pendidikan vokasional juga menunjukkan bahwa tugas berbasis video mendorong mahasiswa untuk tidak sekadar memahami konsep secara pasif, tetapi mengonstruksi pengetahuan melalui penjelasan dan refleksi atas praktik yang dilakukan (Navarrete et al., 2023). Dengan menyajikan ide rekayasa produk dalam bentuk video, mahasiswa dituntut untuk mengaitkan konsep teoritis dengan konteks praktik nyata, yang sejalan dengan prinsip *constructivist learning* bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan refleksi aktif (Kolb, 2015). Dengan demikian, capaian aspek pengetahuan yang berada pada kategori baik dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik penugasan video yang mendorong keterlibatan kognitif, visualisasi konsep, serta kemampuan reflektif mahasiswa. Media video berfungsi tidak hanya sebagai sarana dokumentasi hasil belajar, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang efektif dalam memperkuat pemahaman konseptual pada pembelajaran praktik di pendidikan vokasional.

Secara teoretis, pemanfaatan media video dalam pembelajaran vokasional mampu memperkuat proses kognitif mahasiswa karena mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi secara simultan, yang memungkinkan terjadinya *dual coding* dan pemrosesan informasi yang lebih mendalam dibandingkan media pembelajaran statis. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal, karena membantu mahasiswa membangun representasi mental yang lebih komprehensif terhadap konsep teknis maupun prosedural (Mayer & Fiorella, 2021). Dalam konteks pembelajaran vokasional yang menekankan keterampilan prosedural, media video memungkinkan mahasiswa mengamati langkah kerja secara konkret sekaligus memahami rasionalisasi di balik setiap tahapan proses.

Penelitian mutakhir oleh Navarrete et al., (2023) memperkuat pandangan tersebut dengan menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis video sangat



dipengaruhi oleh kualitas desain video, termasuk kejelasan visual, keberadaan teks pendukung, struktur narasi, serta elemen interaktif yang mendorong keterlibatan aktif mahasiswa. Video dengan desain pedagogis yang baik terbukti meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi materi karena mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi terlibat secara kognitif dalam proses belajar. Temuan penelitian ini juga didukung oleh berbagai studi nasional dan internasional dalam lima tahun terakhir. Susilowati (2023) (Susilowati, 2023) melaporkan bahwa pembelajaran praktikum berbasis video secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik vokasi, khususnya karena video membantu memvisualisasikan prosedur kerja yang kompleks dan memungkinkan pembelajaran mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing mahasiswa. Hal ini penting dalam pendidikan vokasional, di mana variasi kemampuan awal mahasiswa sering kali cukup tinggi.

Selain itu, Faridah (2024)(Faridah, 2024) menemukan bahwa penggunaan video instruksional dalam pendidikan vokasional memberikan hasil belajar konseptual dan kesiapan praktik yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa dukungan video. Video memungkinkan mahasiswa mengulang materi, merefleksikan proses praktik, serta mengaitkan teori dengan aplikasi nyata, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konsep secara berkelanjutan. Temuan ini menguatkan hasil penelitian bahwa pemanfaatan video pada tugas rekayasa ide boga berkontribusi positif terhadap capaian aspek pengetahuan mahasiswa. Studi oleh Wijaya et al., (2025) pada mahasiswa generasi Z menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video yang dirancang untuk kegiatan praktik tidak hanya meningkatkan capaian hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan belajar, motivasi, dan fokus mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh kesesuaian media video dengan karakteristik dan preferensi belajar generasi digital yang terbiasa dengan konten visual dan audio interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran dan evaluasi selaras dengan kebutuhan, karakteristik, dan gaya belajar mahasiswa vokasi masa kini, khususnya dalam mendukung penguasaan pengetahuan konseptual dan prosedural pada mata kuliah Dasar Boga.

Pada aspek keterampilan praktik, penelitian ini memperoleh nilai rata-rata 85,8 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa tugas berbasis video efektif digunakan sebagai alat evaluasi keterampilan psikomotorik mahasiswa. Secara teoretis, keterampilan psikomotorik dalam pendidikan vokasional paling tepat dinilai melalui penilaian kinerja autentik yang menekankan observasi langsung terhadap proses dan hasil kerja nyata peserta didik. Teori *authentic assessment* menyatakan bahwa penilaian berbasis kinerja memberikan gambaran yang lebih valid terhadap kompetensi praktik karena menilai apa yang benar-benar dilakukan peserta didik dalam konteks nyata, bukan sekadar apa yang mereka ketahui secara konseptual (Afrizal, 2022). Melalui media video, dosen atau penilai dapat mengamati secara detail kinerja mahasiswa, mulai dari penerapan teknik pengolahan, ketepatan alur kerja, penerapan sanitasi dan higiene, hingga kualitas penyajian produk. Dokumentasi visual ini memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara lebih objektif dan komprehensif karena seluruh tahapan kerja terekam dan dapat ditinjau ulang. Hal ini sejalan dengan prinsip performance based assessment dalam pendidikan vokasional yang menekankan pentingnya bukti visual terhadap proses kerja sebagai dasar penilaian kompetensi psikomotorik (Billett, 2020).



Penelitian Amanda et al. (2025) menegaskan bahwa evaluasi berbasis video mendukung penilaian autentik karena memungkinkan pengamat menilai konsistensi proses, ketepatan teknik, dan kualitas hasil secara simultan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Prastyo et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penugasan berbasis video dalam pembelajaran vokasional mampu meningkatkan keterampilan praktik dan kualitas proses kerja mahasiswa. Hal ini disebabkan karena mahasiswa memiliki kesempatan untuk melakukan refleksi diri melalui peninjauan ulang video praktik mereka, sehingga mampu mengidentifikasi kesalahan, memperbaiki teknik, dan meningkatkan performa pada praktik berikutnya. Secara teoretis, refleksi berbasis video merupakan strategi efektif dalam pembelajaran keterampilan karena mendukung pembelajaran metakognitif dan perbaikan berkelanjutan dalam penguasaan praktik (Kolb, 1984). Penelitian nasional lainnya juga menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial secara signifikan berdampak pada peningkatan hasil belajar praktik siswa SMK. Akbar et al., (2025) menemukan bahwa peserta didik yang belajar dengan dukungan video memperoleh capaian nilai praktik yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan video, karena video membantu visualisasi prosedur kerja yang kompleks dan meningkatkan ketepatan pelaksanaan teknik. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa video berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat bantu evaluasi keterampilan praktik yang efektif dalam konteks vokasional.

Ditinjau dari aspek kreativitas produk, hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian mahasiswa berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 81,6, meskipun masih terdapat variasi capaian antar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa telah mampu mengembangkan ide produk yang kreatif, namun tingkat orisinalitas dan inovasi yang ditampilkan masih beragam. Secara empiris, kreativitas dalam pembelajaran vokasional dipahami sebagai kemampuan menghasilkan ide produk baru melalui modifikasi bahan, teknik, maupun penyajian yang relevan dengan konteks praktik nyata (Billett et al., 2020). Data kualitatif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dengan skor kreativitas tinggi mampu melakukan modifikasi resep, mengombinasikan bahan secara inovatif, serta menyajikan produk dengan tampilan visual yang menarik, sedangkan mahasiswa dengan skor lebih rendah masih cenderung mereproduksi produk konvensional. Variasi ini sejalan dengan teori kreativitas terapan yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang secara bertahap melalui pengalaman, refleksi, dan kesempatan berekspresi dalam konteks pembelajaran berbasis praktik (Kolb, 2015).

Lebih lanjut, temuan ini menunjukkan bahwa media video tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian praktik, tetapi juga sebagai wahana ekspresi kreativitas mahasiswa. Perspektif mutakhir dalam pendidikan vokasional menegaskan bahwa pemanfaatan media digital berbasis proyek dan video memberikan ruang yang luas bagi mahasiswa untuk mengekspresikan ide kreatif secara visual dan naratif, karena mahasiswa dapat menampilkan proses berpikir kreatif yang melandasi pengembangan produk, bukan hanya hasil akhirnya (Cahyono et al., 2025). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pentingnya artefak autentik sebagai sarana untuk menilai kreativitas dan inovasi peserta didik dalam konteks nyata (Price, 2004).

Sejalan dengan temuan tersebut, Muladi et al., (2025) menyatakan bahwa penggunaan video dan media interaktif dalam pembelajaran vokasional mampu



memperkuat kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas, pemecahan masalah, dan refleksi kritis, yang merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21. Dalam konteks penelitian ini, video tugas memungkinkan mahasiswa menyampaikan ide kreatif melalui narasi, visualisasi produk, serta penjelasan proses, sehingga kreativitas tidak hanya tampak pada produk akhir, tetapi juga pada cara mahasiswa mengomunikasikan gagasan inovatifnya. Penelitian lain yang relevan juga menunjukkan bahwa integrasi video tutorial dalam kurikulum vokasional mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong pengembangan kreativitas peserta didik. Studi Rihadah & Rahayu (2025) pada pembelajaran menjahit di SMK menemukan bahwa penggunaan video tutorial tidak hanya meningkatkan keterampilan teknik, tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide desain dan variasi teknik yang lebih kreatif. Temuan ini mendukung hasil penelitian bahwa video berperan sebagai medium yang memfasilitasi eksplorasi ide dan inovasi produk dalam pembelajaran praktik.

Selanjutnya, temuan kuantitatif yang menunjukkan capaian hasil belajar mahasiswa pada kategori baik hingga sangat baik semakin dipertegas oleh hasil analisis kualitatif tematik terhadap konten video tugas. Mahasiswa dengan skor tinggi tidak hanya menunjukkan capaian numerik yang optimal, tetapi juga memperlihatkan kemampuan menyusun alur narasi yang runut, menyajikan visual yang menarik, serta menunjukkan pemahaman proses kerja yang mendalam. Kondisi ini sejalan dengan teori evaluasi autentik yang menyatakan bahwa penilaian berbasis video memberikan bukti konkret mengenai kinerja aktual mahasiswa karena mampu merekam proses, keputusan, dan refleksi selama praktik berlangsung (Navarrete et al., 2025). Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian pedagogis mutakhir yang memadukan media video dengan pendekatan pembelajaran aktif, seperti project-based learning dan problem-based learning. Ardiansyah et al., (2024) (Ardiansyah et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran vokasional mendukung keterpaduan antara kreativitas produk, pemahaman konseptual tingkat tinggi, dan penerapan praktik nyata yang relevan dengan dunia kerja.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat penggunaan pembelajaran berbasis video sebagai strategi evaluasi yang efektif dalam pendidikan vokasional yang menekankan penguasaan keterampilan praktik dan inovasi produk. Media video memberikan peluang bagi dosen untuk menilai capaian pembelajaran secara objektif dan menyeluruh, sekaligus memungkinkan mahasiswa mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan praktik, dan kreativitas produk secara bersamaan. Dengan demikian, penerapan tugas berbasis video dalam mata kuliah Dasar Boga dinilai relevan dengan tuntutan pembelajaran vokasional masa kini yang menekankan penilaian autentik, reflektif, dan berbasis kinerja.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penugasan berbasis video pada kegiatan rekayasa ide produk olahan ayam dalam mata kuliah Dasar Boga efektif digunakan untuk menggambarkan sekaligus menilai capaian hasil belajar mahasiswa pada pendidikan vokasi tata boga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian pada aspek



pengetahuan berada dalam kategori baik, keterampilan praktik tergolong sangat baik, dan kreativitas produk termasuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan, temuan tersebut mencerminkan keterpaduan antara kompetensi kognitif, psikomotorik, dan kreativitas yang berkembang melalui pembelajaran praktik berbasis video. Penugasan dalam bentuk video terbukti mampu menampilkan secara autentik dan menyeluruh proses kerja, pemahaman konsep, serta kemampuan mahasiswa dalam mengekspresikan ide kreatif.

Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa tugas video tidak hanya berperan sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang selaras dengan karakteristik pendidikan vokasi, khususnya pada bidang tata boga yang menekankan penguasaan keterampilan praktik dan pengembangan inovasi produk. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran dan penilaian berbasis teknologi digital dalam pendidikan vokasional, serta dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi dosen dalam merancang model evaluasi hasil belajar yang lebih objektif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, S. R. (2022). Analisis Pelaksanaan Asesmen Autentik dan Berpikir Kritis Selama Pembelajaran Daring. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(4), 248–256.
- Akbar, E. H., Erizon, N., & Syahri, B. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Smaw pada Posisi 1F untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fase F / XI Siswa SMK Negeri 5 Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 6(3): 266-270.
- Amanda, N. Y., Sutopo, Y., & Saptariana, S. (2025). Effectiveness of Edpuzzle-Based Learning Videos in Oriental Food Preparation. *Journal of Vocational and Career Education*, 10(1), 49–55.
- Ardiansyah, Meyko, P., & Nurul, M. A. (2024). Pemanfaatan Media Video pada Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–9.
- Billett, S. (2020). Perspectives on enhancing the standing of vocational education and the occupations it serves. *Journal of Vocational Education and Training*, 72(2), 161–169.
- Cahyono, B. T., Hilmawan, W., Mochamad, K. B., Taufiq, S. Q., Fatma, S., & Relly P. (2025). Utilizing ICT Based Learning Resources to Enhance Creativity and Innovation for Pre-Service Students of Vocational Education. *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 18(4), 282–292.
- Faridah, I. (2024). Strategi Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran di Pendidikan Vokasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(6), 895–902.
- Indarwan, A. R., & Cokorda, I. R. M. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Napkin Folding untuk Mata Kuliah Tata Hidang Restoran di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, 5(1), 42–53.



- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. In *Prentice-Hal*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Maharani, I. G. A. E. P., Ni, W. S., & Cokorda, I. R. M. (2024). Pengembangan Media Video Mata Kuliah Bakery di Program Development of Sweet Bread Learning Video Media in Bakery Course in Culinary Arts Vocational Education Study Program. *Jurnal Kuliner*, 4(2), 82–94.
- Mayer, R., & Fiorella, L. (2022). Introduction to Multimedia Learning (3rd ed.). In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory*.
- Muladi, M., Hidayat, T., & Rahmawati, L. (2025). Synthesis of Learning Styles and Learning Media to Optimize 21st Century Skills in Vocational Education : A Systematic Literature Review. *ICGEL: Proceeding of The International Conference on Global Education and Learning*, 2(2), 47–53.
- Mutiara, E., Anugerah, A. I., Dalimunthe, D. A., Sutanti, S., Sasmita, R. L., Fitria, R., & Akmal, N. (2024). Utilizing Interactive Media in Culinary Arts Education to Enhance Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(2), 180–193.
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2023). A Closer Look into Recent Video-based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 35(4), 1631–1694.
- Nabila, U. S., Nugrahani, A., Mauren, G. M., & Asrul, B. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Pendekatan STEM pada Materi Metode Dasar Memasak untuk Siswa Kelas X Program Kuliner. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1863–1869.
- Nugroho, A. P., Syahri, B., Aziz, A., & Rifelino, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Kuliah Teknik Otomasi Industri Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 4(2), 59–64.
- Price, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Prastyo, A. W. E., Cahyono, A. E., & Ulfa, N. M. (2025). The Use of H5P Interactive Video as a Learning Medium to Improve Vocational High School Students' Learning Outcomes. *Teaching, Learning, and Development*, 3(2), 125–131.
- Rahman, A., Prasetya, F., Nurdin, H., & Wulansari, R. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 6(1), 90–96.
- Recafrente, O. D., Arroyo, R. A., Candalasa, J. M., & Charles, L. M. P. (2025). International Journal of Examining the Effectiveness of Video-Based Learning in



- Cookery Education: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 12(2), 42–51.
- Rihadah, Z., & Rahayu, I. A. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Kompetensi Menjahit Kerah Rever untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana*, 14(2). 1–6.
- Sabrina, N. R., & Endang, P. S. (2025). Pengembangan Video Tutorial Membuat Cireng Rujak Frozen dalam Pembelajaran Keterampilan Vokasional Peserta Didik Disabilitas Intelektual. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(2), 1–9.
- Susilowati. (2023). Application of Practicum Based Learning with Video Media to Improve Basic Learning Outcomes for Class X Students of Vocational High School. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 285–294.
- Wijaya, K., Baharuddin, S., Solahuddin, A. A., & Nono, S. (2025). Optimizing Learning Achievements for Generation Z: The Impact of Video-Based Instruction in Vocational Education. *International Journal of Education and Practice*, 13(2), 624–636.
- Yusop, S. R. M., Rasul, M. S., Yasin, R. M., Hashim, H. U., & Jalaludin, N. A. (2022). An Assessment Approaches and Learning Outcomes in Technical and Vocational Education: A Systematic Review Using PRISMA. *Sustainability (Switzerland)*, 14(9).

