

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS
E-LEARNING PADA MATA KULIAH GASTRONOMI**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapat
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
YULIA MANDASARI
NIM. 15138084**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2017

ABSTRACT

YuliaMandasari, 2017 *Development of E-learning Based Learning Module At Gastronomy Course.*

This research was motivated by There are still many limitations in gastronomic learning, Yet the presence of updates to content and learning yet to implement e-learning, So that learning becomes slow and there are results of study students have not achieved the expected results.because of that the need for e-learning, The purpose of this research to develop learning modules based on a valid , practice, effective e-learning on the subject of gastronomy courses D3 culinary State University of Padang.

The method used in this research is the Research and Development (R & D) development model Instructional Development Institute (IDI), which includes three stages: (1) define: needs analysis, (2) develop as product development, and (3) Evaluate. This learning module is validated by 4 validators, Product trials conducted are validity test, practicality test, effectiveness test. Subject of this study is student of Study Program D3 culinary Family Welfare Science Department Faculty of Tourism and Hospitality class 2015.

These results indicate that of E-learning Based Learning Module is valid, Practicality test with average response of lecture score is 85.00% and average student response score is 88.70% with practical category. The effectiveness test with the average of experimental group learning outcomes was 81,33 complete categories, and the control group learning outcome was 60,16 with unfinished category. So it can be concluded that there are significant differences in learning outcomes between the experimental class and the control class. And that E-learning based module in Gastronomy course Can be additional learning devices for To upgrading the student's creativity.

Keywords: *Learning Module, Research and Development, Instructional Development Institute, Validity, practicalities, and Effectiveness.*

ABSTRAK

Yulia Mandasari, 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis E-learning Pada Mata Kuliah Gastronomi. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih banyaknya keterbatasan dalam pembelajaran gastronomi, seperti belum adanya pembaharuan pada materi dan pembelajaran belum menerapkan *e-learning*. Sehingga kecepatan pembelajaran menjadi lambat dan terdapat hasil belajar mahasiswa belum mencapai hasil yang diharapkan. Makadari itu, perlu adanya pembelajaran *e-learning*. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan modul pembelajaran berbasis *e-learning* yang valid, praktis dan efektif pada mata kuliah gastronomi di Program Studi D3 Tata Boga Universitas Negeri Padang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Instructional Development Institute (IDI) yang meliputi tiga tahap yaitu (1) define: (2) develop dan (3) evaluate. Modul pembelajaran ini divalidasi oleh 4 orang validator. Uji coba produk yang dilakukannya itu uji validitas, uji praktikalitas, uji efektifitas. Subjek dari penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi D3 Tata Boga Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang Angkatan 2015.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis *e-learning* dikategorikan Valid. Sementara pada uji praktikalitas, dosen/praktisi memberikan kategori praktis (85,00%) dan mahasiswa memberikan kategori praktis (88,70%). Sedangkan pada uji efektifitas, modul pembelajaran berbasis *e-learning* dinilai efektif, karena hasil belajar kelompok eksperimen adalah 81,33 kategori tuntas dan kelompok kontrol adalah 60,16 dengan kategori belum tuntas. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi dapat dijadikan sumber materi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa tersebut.

Kata Kunci: Modul Pembelajaran, Research and Development, Instructional Development Institute, Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Yulia Mandasari
NIM : 15138085
Program Studi : Magister (S2) PTK

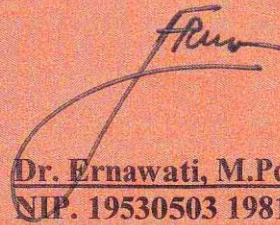
MENYETUJUI

Pembimbing I,



Prof. Dr. Ir. Anni Faridah, M.Si.
NIP. 19680330 199403 2 003

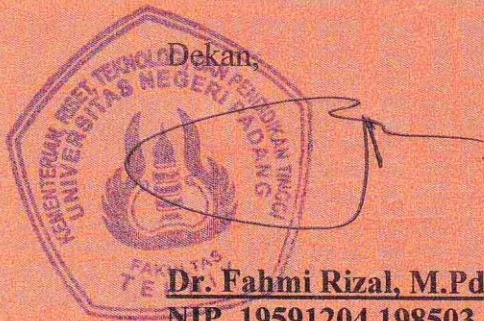
Pembimbing II,



Dr. Ernawati, M.Pd.
NIP. 19530503 198103 2 001

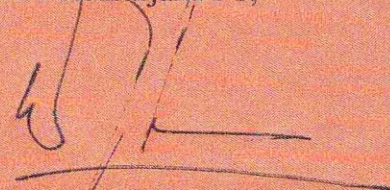
PENGESAHAN

Dekan,



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Ketua Pascasarjana FT,



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.
NIP. 19520822 197710 1 001

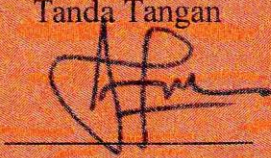
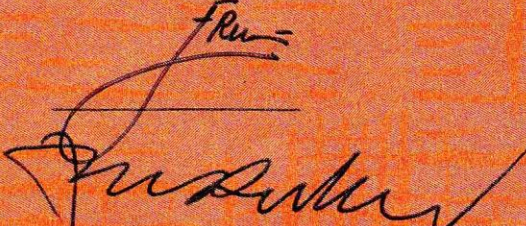
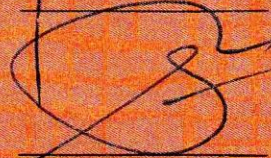


**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

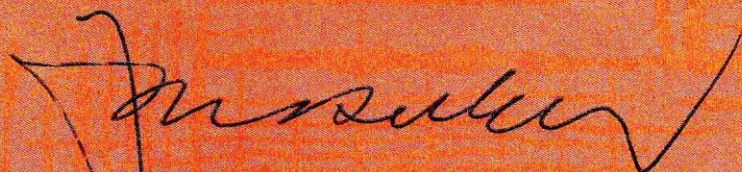
Mahasiswa : Yulia Mandasari
NIM : 15138085

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 10 Agustus 2017

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Ir. Anni Faridah, M.Si.</u> (Ketua Penguji)	
2.	<u>Dr. Ernawati, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd.</u> (Anggota)	
4.	<u>Dr. M. Giatman, MSIE.</u> (Anggota)	
5.	<u>Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D.</u> (Anggota)	

Padang, 10 Agustus 2017
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Ketua,


Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd.
NIP. 19550921 198303 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis E-learning Pada Mata Kuliah Gastronomi”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2017
Saya yang Menyatakan,



Yulia Mandasari
Nim.15138085

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis penelitian ini. tesis ini disusun dalam rangka sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi peneliti pada Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga pada Program Magister Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulisan tesis ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Anni Faridah, M.Si, selaku Pembimbing I dan Dr. Ernawati Nazar, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
2. Bapak Dr. M. Giatman, MSIE., dan Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D., selaku Kontributor yang telah memberikan arahan dan masukan.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed selaku Ketua Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan sekaligus selaku Kontributor yang telah memberikan arahan dan masukan.
6. Buat kedua orang tua tercinta, saudara, pacar, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberikan semangat kepada peneliti.
7. Bapak/Ibu serta berbagai pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.

8. Seluruh dosen/staf pengajar, tata usaha dan teknisi Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa tesis penelitian yang disusun ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan tesis ini.

Terakhir, peneliti menyampaikan harapan semoga tesis yang disusun ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan bersama dimasa yang akan datang. Aamiin.

Padang, Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk Pengembangan	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	14
1. Model Pengembangan Modul	14
2. Modul	25
3. E-learning	35
4. Mata Kuliah Gastronomi	45
B. Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Berfikir	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Pengembangan	51
B. Model Pengembangan.....	52
C. Prosedur Pengembangan	52
D. Ujicoba Produk.....	61
E. Subjek Uji Coba	63
F. Jenis Data	63
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	64
H. Teknik Analisis Data.....	72

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data UjiCoba.....	77
B. Revisi Produk	88
C. Pembahasan.....	88

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	97
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	99

DAFTAR RUJUKAN.....	100
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	103
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Belajar Mahasiswa D3 Tata Boga Angkatan 2014	
Mata Kuliah Gastronomi.....	6
3.1 Daftar Nama Validator.....	56
3.2 Rancangan Penelitian.....	59
3.3 Kisi-kisi SoalTes.....	61
3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	66
3.5 Kisi-kisi Instrumen ValidasiMateri.....	66
3.6 Kisi-kisi Angket Respon Dosen.....	67
3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Mahasiswa.....	68
3.8 Klasifikasi Tingkat KesukaranSoal.....	70
3.9 Analisi Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	71
3.10 Klasifikasi DayaPembeda Soal.....	72
3.11 Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	72
3.12 Kategori Praktikalitas Modul Pembelajaran Berbasis E-learning.....	75
4.1 Revisi Modul Pembelajaran Berbasis E-learning.....	82
4.2 Revisi Materi Modul Pembelajaran.....	83
4.3 Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	86
4.4 Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	87
4.5 Hasil Uji t.....	87
4.6 Validasi Materi.....	92
4.7 Validasi Media.....	92
4.8 Praktikalitas.....	94
4.9 Validasi Design.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Proses Pembelajaran <i>Embedded Learning</i>	39
2.2 Halaman Depan E-learning Universitas Negeri Padang	43
2.3 Bagan Kerangka Berfikir Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis E-learning Pada Mata Kuliah Gastronomi	50
3.1 Desain Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis E-learning	53
3.2 Desain Model Prototype	55
3.3 Tampilan Awal Modul	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	103
2. Surat Balasan Izin Penelitian	104
3. Silabus Mata Kuliah Gastronomi	105
4. Kisi-kisi Soal Uji Coba Pretest	108
5. Soal Pretest Uji Coba	109
6. Kunci Jawaban Soal Pretest	117
7. Lembar Validasi Media Modul Pembelajaran Berbasis E-learnig.....	118
8. Hasil Validasi Media Modul Pembelajaran Berbasis E-learnig.....	128
9. Lembar Validasi Materi Modul Pembelajaran Berbasis E-learnig	129
10. Hasil Validasi Materi Modul Pembelajaran Berbasis E-learnig	139
11. Angket Respon Dosen.....	140
12. Hasil Praktikalitas Berdasarkan Respon Dosen	144
13. Angket Respon Mahasiswa	145
14. Hasil Praktikalitas Berdasarkan Respon Mahasiswa	147
15. Soal PostTest.....	148
16. Kunci Jawaban Soal PostTest	156
17. Analisis Hasil Tes Soal Uji Coba Pretest dan Posttest.....	157
18. Hasil Uji Normalitas	163
19. Hasil Uji Homogenitas	164
20. Hasil Uji T.....	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modul pembelajaran berbasis *Electronik Learning (E-Learning)* bermanfaat dan perlu dikembangkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi. Disamping dapat memberikan materi pembelajaran dan tugas-tugas perkuliahan secara *online*, seorang pendidik juga dapat memberikan ujian kepada mahasiswa tanpa terikat jarak dan waktu. Demikian juga sebaliknya, melalui *e-learning* mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, menyerahkan tugas perkuliahan kepada dosen, atau mengikuti ujian dari lokasi mana saja ia berada.

Penggunaan teknologi *e-learning* dan internet sudah dikenal sejak lama di dunia. Menurut Afridian (2016), *E-learning* berbasis komputer untuk pertama kalinya diperkenalkan di Universitas Illinois, Amerika Serikat tahun 1960 dengan nama Plato (*Programed Logic for Automatic Teaching Operations*). Tahun 1990 muncul aplikasi *e-learning* berbasis CD-ROM yang berisi materi berbentuk tulisan maupun multimedia (audio dan video) yang dikenal dengan Era CBT (*Computer Base Training*). Seiring dengan perkembangan internet, tahun 1997 dikenal LMS (*Learning Managemen System*), yaitu *e-learning* berbasis internet. Selanjutnya, tahun 1999 muncul *e-learning* berbasis web yang digunakan untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar-mengajarnya. Setelah itu *e-learning* berkembang dengan sangat pesat, bahkan sampai pada penggunaan *video confrence*.

Hampir semua perguruan tinggi di Indonesia saat ini sudah menggunakan portal *e-learning*. Walaupun penggunaan *e-learning* di Indonesia menurut Surjono (2015) tidak secara eksklusif terpisah dengan pembelajaran tatap muka, akan tetapi kedua-duanya dipakai secara bersama-sama untuk mendapatkan pembelajaran yang optimal. Beberapa dosen telah

melangkah jauh ke depan dengan menerapkan komunikasi berupa video *conference* pada saat mereka tidak bisa melakukan perkuliahan tatap muka.

Di Indonesia, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi (Dikti) bekerjasama dengan *South East Asia Minister of Education Open Learning Centre* (SEAMOLEC), tahun 2007 telah meluncurkan program pilot proyek untuk pendidikan jarak jauh (PJJ) bagi guru-guru dalam jabatan untuk memperoleh jenjang sarjana yang sepenuhnya memanfaatkan teknologi informasi (Pannen, 2007). Seiring dengan program tersebut Dikti melaksanakan pula Program PJJ Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Dalam pada itu, Pemerintah RI terus berupaya menerapkan pendidikan jarak jauh melalui pilot-pilot proyek yang ditandai dengan diresmikannya Program Kuliah Dalam Jaringan Indonesia Terbuka Terpadu atau PDITT oleh Wakil Presiden RI, Jusuf Kalla pada bulan Oktober 2014. Pilot proyek tersebut dilaksanakan oleh 23 Lembaga Pendidikan Teknologi Kejuruan (LPTK) di seluruh Indonesia (Tempo, 2014).

Sejalan dengan keadaannya terjadi pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional kearah pendidikan yang lebih terbuka dan bermadya (Mukhopadhyay M:1995). Bishop G. (1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Tony Bates (1995) menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Alisjahbana I (1966) mengemukakan bahwa pendekatan pendidikan dan pelatihan nantinya akan bersifat “saat itu juga (*just on time*)”. Teknik pengajaran baru akan bersifat dua arah, kolaboratif dan interdisipliner. Roniszowski dan Mason (1996) memprediksi penggunaan “*Computer-based Multimedia Cummunication* (CMC)” akan bersifat sinkron dan asinkron.

Pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan namun di tengah kemajuan teknologi saat ini diperlukan variasi metode yang

lebih memberikan kesempatan untuk belajar dengan memanfaatkan aneka sumber, tidak hanya dari man power seperti halnya dosen. Pembelajaran yang dibutuhkan adalah dengan memanfaatkan unsur teknologi informasi, dengan tidak meninggalkan pola bimbingan langsung dari pengajar dan pemanfaatan sumber belajar yang lebih luas. Konsep ini sering juga diistilahkan dengan pencampuran antara *blendede-learning* dengan *konvensional* sehingga disebut dengan *blended learning*.

Namun, di lain pihak, masih banyak para pendidik atau dosen yang belum menerapkan metode pembelajaran *embedded learning* dan tidak hanya belum menggunakan metode tersebut, akan tetapi masih terdapat pendidik atau dosen yang mebelum memanfaatkan fasilitas *e-learning* tersebut. Hal ini belum belum sepenuhnya pendidik tersebut memahami keuntungan dari fasilitas *e-learning* ini. Keuntungan ini dapat membantu dosen tersebut untuk mendistribusikan modul pembelajaran mata kuliah yang mereka ampu.

Modul pembelajaran yang dikemas dengan baik dalam bentuk *e-learning* dan diunggah melalui internet menurut Tjokro (2009:187) dapat memberikan berbagai manfaat untuk mahasiswa dan dosen, diantaranya: (1) Lebih mudah untuk diserap mahasiswa karena bisa dikemas berbentuk gabungan fasilitas multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara, dan juga video, (2) Jauh lebih efektif dalam hal biaya karena tidak perlu biaya transportasi untuk mendatangi kelas belajar, (3) Jauh lebih ringkas karena tidak banyak memerlukan fasilitas kelas, (4) Bisa langsung ke dalam suatu pokok bahasan matakuliah yang dibutuhkan, dan (5) Tersedia dalam 24 jam sehari sehingga penguasaan materi oleh mahasiswa dapat disesuaikan dengan kecepatan daya serapnya.

Adanya situs *e-learning* ini, maka terdapat bahwa salah satu perguruan tinggi yang sudah memiliki atau menggunakan situs *e-learning* adalah Universitas Negeri Padang (UNP). Tahun 2012 Unit Pelaksanaan Teknis Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi (UPTPTIK) merancang sebuah situs *e-learning*. UPT.PTIK membuat dan menggabungkan *e-learning* ke portal hingga menjadi satu fungsi. Awal tahun 2013, terdapat beberapa dosen yang

menggunakan *e-learning* dan pada akhir tahun UPT.PTIK mengadakan sosialisasi kepada dosen-dosen untuk menjelaskan bagaimana cara penggunaan *e-learning* tersebut. Setelah kegiatan tersebut diadakan terdapat bahwa sudah banyak dosen yang menggunakan *e-learning* dan masih terdapat beberapa fakultas yang masih sedikit penggunaan *e-learning* tersebut, yaitu Fakultas Pariwisata dan Perhotelan (Amin: 2016).

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan yang termasuk paling sedikit dalam menggunakan *e-learning*, karena masih terdapat dosen setiap mata kuliah tersebut belum menggunakan *e-learning*. Salah satu mata kuliah yang belum menggunakan *e-learning* adalah mata kuliah gastronomi. Mata kuliah gastronomi ini termasuk juga mata kuliah yang belum menggunakan pembelajaran dengan menggunakan situs *e-learning* dan tidak hanya itu saja, juga belum menerapkan pembelajaran dengan metode *blended learning*.

Adanya pembelajaran menggunakan metode *blended learning* ini, akan mempermudah dosen tersebut untuk meupload materi pembelajaran dan mempermudah untuk mengumpulkan tugas secara online. Sebaliknya juga mempermudah mahasiswa untuk mengunggah materi pembelajaran tersebut tanpa harus mengfoto kopi materi pembelajaran. Pembelajaran *e-learning* ini bisa membuat mahasiswa termotivasi dalam mengeluarkan ide-ide yang akan ia rencanakan pada pembelajaran gastronomi.

Mata kuliah Gastronomi merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Program Studi Tata Boga, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang (UNP). Silabusnya berbunyi sebagai berikut: “membahas dan menggali makanan dan penganan serta bahan makanan khas daerah di Indonesia, terampil mengadakan inovasi dan improvisasi pada pengolahan dan penyajian makanan dan penganan sehingga dapat dijadikan aset wisata (Panduan Akademik Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, 2015). Berdasarkan silabus tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran Mata kuliah Gastronomi adalah membina mahasiswa agar terampil dan memiliki kreativitas dalam mengolah dan

menyajikan berbagai masakan nusantara, baik yang asli maupun yang sudah dimodifikasi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata kuliah tersebut di atas diperlukan berbagai sarana dan prasarana pendukung. Salah satu komponen yang terpenting adalah tersedianya modul pembelajaran yang baik, yang dikemas dalam bentuk yang menarik dan mudah dipelajari, dimengerti, dan diikuti oleh mahasiswa. Modul yang baik menurut kesimpulan Nasution (2008:205) memuat komponen-komponen sebagai berikut: tujuan belajar, bahan belajar, metode belajar, alat yang digunakan, sumber belajar, dan evaluasi belajar. Di lain pihak, Sudjana dan Rivai (2003:123) menyimpulkan bahwa modul yang baik adalah modul yang memuat suatu kesatuan kegiatan belajar yang terencana yang dapat membantu para siswa secara individu untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajarannya. Disamping itu Depdiknas (2008) menyatakan bahwa modul pembelajaran merupakan seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau pendidik.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada bulan Agustus 2016 awal pembelajaran mata kuliah gastronomi di Program Studi D3 Tata Boga angkatan 2014, peneliti menemukan bahwa salah satu faktor penyebabrendahnya hasil belajar, kreativitas dan motivasi mahasiswa tersebut dalam pembelajaran teori dan praktek gastronomi adalah kurangnya pengetahuan materi pembelajaran, karena materi pembelajaran yang digunakan hanya berupa lembaran *handout* saja dan tidak ada materi produk gastronomi yang dapat dihasilkan dari modul yang digunakan dalam pembelajaran praktek. Hal ini diungkapkan oleh dosen mata kuliah gastronomi bahwa rendahnya hasil belajar, kreativitas dan motivasi belajar mahasiswa tersebut adalah kurangnya penguasaan materi yang telah dijelaskan. Rendahnya hasil belajar mahasiswa tersebut, dapat dilihat daritabel 1.1.dibawah ini:

Tabel 1.1. Hasil Belajar Mahasiswa D3 Tata Boga Angkatan 2014 Mata Kuliah
Gastronomi

Nilai	Jumlah Mahasiswa
80 – 100	3
70 – 79	8
10 – 69	10

Sumber: Dosen Mata Kuliah Gastronomi Program Studi D3 Tata Boga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan

Tabel di atas, menggambarkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang memiliki nilai di atas 80 hanya terdapat 3 orang mahasiswa, nilai di atas 70-79 hanya 8 orang, sedang mahasiswa yang mendapatkan nilai di bawah ketuntasan terdapat 10 orang. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran gastronomi. Maka, penyebab hasil belajar, kreativitas dan motivasi mahasiswa tersebut belum terlihat terbukti bahwa salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan materi pembelajaran.

Pengetahuan materi pembelajaran tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan masih berupa penguasaan teori dan materi keterampilan yang bersifat belum jelas. Sehingga implementasi ilmu dalam praktek belum terlaksana secara sempurna. Dengan belum adanya pengembangan modul mahasiswa banyak yang merasa bosan. Begitu juga di dalam proses pembelajaran praktek gastronomi, motivasi dan kreativitas mahasiswa belum terlihat, karena mahasiswa tersebut hanya mengolah makanan sesuai desain yang mereka rancang tanpa melihat contoh-contoh gambar yang ada di internet.

Mahasiswa tersebut hanya belajar dengan menggunakan catatan yang mereka tulis. Mahasiswa tersebut dituntut untuk mempunyai buku pegangan dan resep masakan yang akan dipraktikkan. Buku pegangan tersebut adalah perangkat pembelajaran dengan terbitan lama. Perangkat pembelajaran yang digunakan memiliki keterbatasan karena masih terdapat materi ajar menggunakan media gambar sudah lama, karena dengan perkembangan zaman yang canggih gambar-gambar produk gastronomi sudah banyak diterbitkan di media internet dan dosen tersebut belum ada melakukan perubahan gambar yang terbaru. Pembelajaran masih dipengaruhi keterbatasan

dosen dalam memotivasi mahasiswa untuk belajar, sehingga pembelajaran kurang efektif dan bahan ajar dikemas dalam bentuk uraian materi pembelajaran. Akibatnya, mahasiswa tidak mampu menguasai kompetensi dan pembelajaran, karena memiliki keterbatasan dari segi perlengkapan belajar.

Materi pembelajaran yang berupa lembaran handout ini tidak banyak dari mahasiswa tersebut yang melakukan fotocopy bahan materi tersebut, karena mereka beralasan tidak memiliki uang untuk fotocopy. Alasan yang mereka ucapkan tidaklah mencirikan sebagai mahasiswa yang ingin maju. Pada halnya materi tersebut untuk kepentingan diri mereka pada suatu saat dimasak ketika menjadi seorang chef dan pada saat bekerja di dunia industri, seperti di hotel atau restoran ternama. Maka, di dalam pembelajaran gastronomi ini membutuhkan keterampilan dalam menciptakan suatu masakan yang mempunyai nilai jual yang tinggi.

Berbagai macam alasan yang diucapkan mahasiswa tersebut tidaklah menjadi sebuah permasalahan. Jadi, pembelajaran gastronomi ini sangat berguna bagi mahasiswa tersebut, karena mata kuliah gastronomi ini merupakan mata kuliah yang menuntut mahasiswa untuk kreatif dalam merubah produk menjadi produk inovatif. Mata kuliah gastronomi ini juga menuntut mahasiswa sebelum praktek harus membuat dan menyetujui desain produk yang akan dibuatnya sebelum jadwal praktek. Sehingga dengan adanya desain mahasiswa tersebut dapat berkreasi dalam mengolah suatu produk.

Maka dari itu, materi pembelajaran terdahulu hanya berbentuk lembaran handout yang berupa *hard copy* dan untuk menunjang hasil belajar, kreativitas dan motivasi mahasiswa pada mata kuliah gastronomi perlu adanya pengembangan yang berbentuk modul pembelajaran berupa *soft copy* atau disebut dengan berbasis *e-learning*. Perkembangan zaman teknologi yang canggih, *e-learning* yang dirancang dan bermanfaat bagi mahasiswa untuk belajar dan mengambil materi pembelajaran. *E-learning* yang telah dirancang ini, juga tidak semua program studi belum menggunakan proses pembelajaran melalui *e-learning*. Selain itu, tidak hanya proses pembelajaran saja, akan tetapi yang lebih mudahnya lagi tidak adanya materi pelajaran tersebut yang

diunggah ke *e-learning*, sehingga mahasiswa sulit untuk mendapatkan materi pelajaran dan belajar mereka akan merasa kesulitan belajar tanpa adanya modul tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa orang mahasiswa Tata Boga yang sudah lulus/sedang kuliah mata kuliah gastronomi, mahasiswa tersebut mengatakan bahwa “pada saat pembelajaran mata kuliah gastronomi ini, sebelum memulai praktek kami dibekali dengan teori yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah tersebut. Pada mata kuliah ini kami tidak mempunyai buku pegangan untuk mempelajari pembelajaran gastronomi. Dosen memberikan pembelajaran dengan cara berceramah, kemudian pada saat praktek kami diberikan petunjuk mengenai resep-resep yang akan dipraktikkan. Bahan ajar yang digunakan oleh dosen masih berupa materi pembelajaran yang lama dengan bentuk lembaran *handout* dan perangkat pembelajaran yang belum ada pembaharuannya. Jadi, pembelajaran teori sebelum praktek kami masih belum mengerti, karena bahan pegangan yang akan kami jadikan sebagai sumber tidak ada. Proses pembelajaran *e-learning* belum kami terapkan, karena apa yang akan kami pelajari didalam pembelajaran *e-learning* tidak ada.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka pencapaian tujuan untuk pemecahan permasalahan tersebut harus dibantu dengan program-program yang mendukung tujuan tersebut. Salah satunya adalah dengan adanya modul pembelajaran, maka mahasiswa dapat belajar mandiri dengan cara membaca dan memahami materi pembelajaran yang akan dipraktikkannya. Materi pembelajaran tersebut disampaikan oleh dosen pada saat pembelajaran tatap muka saja, tetapi mahasiswa juga bisa belajar mandiri setelah pembelajaran tatap muka tersebut selesai. Maka dari itu pada pembelajaran gastronomi ini, perkuliahan perlu menggunakan metode pembelajaran *embedded learning*. Dimana penggabungan pembelajaran antara tatap muka dengan pembelajaran online. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tatap muka terus dilaksanakan pada pembelajaran teori dan

praktek dan untuk pemberian materi dan tugas dapat dilakukan melalui situs *e-learning* yang sudah ada.

Ditinjau dari penjelasan mengenai modul pembelajaran tersebut, maka untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas mahasiswa tersebut dapat dilakukan dengan cara membuat modul pembelajaran berbasis *e-learning*. karena modul pembelajaran berbasis *e-learning* akan memudahkan mahasiswa untuk belajar mandiri dan mahasiswa dapat mengunduh modul pembelajaran tersebut dalam bentuk *soft copy*. Sehingga mahasiswa tidak perlu lagi untuk difoto *copy* modul pembelajaran. Adanya pengembangan modul pembelajaran berbasis *e-learning* ini mahasiswa dapat termotivasi dan berkreaitivitas dalam mengolah produk makanan gastronomi. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka penulis merasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran berbasis *E-learning* pada Mata Kuliah Gastronomi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, ditemukan beberapa masalah yaitu:

1. Materi pembelajaran gastronomi dahulunya berbentuk lembaran handout dan perangkat pembelajaran yang berupa *hard copy*.
2. Mahasiswa yang belajar mata kuliah gastronomi kurang menguasai materi yang akan dipraktekkan.
3. Kurangnya motivasi dan kreativitas mahasiswa.
4. Proses pembelajaran berbasis *e-learning* belum dilaksanakan di Program Studi D3 Tata Boga.
5. Belum ada pengembangan modul pembelajaran berbasis *e-learning* di Program Studi D3 Tata Boga.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada pengembangan modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi?
2. Bagaimanakah validasi modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi?
3. Bagaimanakah praktikalitas modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi?
4. Bagaimanakah efektivitas modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi.
2. Menghasilkan modul pembelajaran berbasis *e-learning* yang valid pada mata kuliah gastronomi.
3. Menghasilkan modul pembelajaran berbasis *e-learning* yang praktis pada mata kuliah gastronomi.
4. Menghasilkan modul pembelajaran berbasis *e-learning* yang efektif pada mata kuliah gastronomi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan modul pembelajaran atau materi ajar yang akan dipelajari.
2. Membantu dosen dalam penyediaan modul pembelajaran mata kuliah gastronomi berbasis *e-learning*.

3. Sebagai bahan bacaan perpustakaan dan membantu dosen-dosen dalam menggunakan *e-learning* sebagai proses pembelajaran tambahan.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk bahan ajar dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi yang memuat konsep dasar gastronomi, desain, perencanaan, teknik pengolahan dan hasil produk gastronomi.
2. Modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi akan diunggah ke dalam situs *e-learning* Universitas Negeri Padang melalui portal dosen yang mengajar mata kuliah gastronomi.
3. Modul pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat digunakan oleh dosen untuk mengajar dan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai bahan pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi yaitu semua mahasiswa sudah menguasai dasar-dasar internet sehingga mampu mengunduh (*Download*) modul pembelajaran melalui internet, semua mahasiswa dapat menggunakan laptop atau komputer untuk membuka modul pembelajaran, dosen menguasai teknik mengunggah atau upload, di kelas tersedia infocus untuk mempresentasikan modul di depan mahasiswa, ketersediaan wifi di kampus, ketersediaan situs *e-learning* kampus yang memadai. Dengan adanya semua asumsi-asumsi tersebut, maka perkuliahan gastronomi bisa berjalan dengan lancar dan mahasiswa dapat berkreasi dengan ide-idenya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan antara lain:

- a. Modul pembelajaran mata kuliah gastronomi yang *diupload* pada situs e-learning tidak memuat video.
- b. Modul pembelajaran mata kuliah gastronomi yang *diupload* pada situs e-learning tidak bisa *didownload* bagi mahasiswa yang tidak mengambil mata kuliah tersebut.

I. Definisi Operesional

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya penegasan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk diarahkan mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, strategi, cara, jasa. prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif dan bermakna
2. Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dan terstruktur dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dapat mencapai tujaun pembelajaran.
3. *E-learning* merupakan suatu pembelajaran bagi mahasiswa yang dilakukan dengan cara pemanfaatan teknologi internet.
4. Mata kuliah gastronomi adalah membahas dan menggali makanan dan penganan serta bahan makanan khas daerah di Indonesia, terampil mengadakan inovasi dan improvisasi pada pengolahan dan penyajian makanan dan penganan sehingga dapat dijadikan aset wisata.

Jadi, berdasarkan definisi di atas maka pengembangan modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi di Program Studi D3 Tata Boga adalah suatu pengembangan materi pembelajaran praktek berupa produkyang dikembangkan menjadi pembelajaran elektrik dengan

menggunakan teknologi internet, sehingga mahasiswa dapat berinovasi atau berkreasi dengan ide-idenya.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan efektivitas modul pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah gastronomi yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan modul pembelajaran berbasis *e-learning* ini, menggunakan model IDI (Instruksional Development Institute). Prinsip-prinsip pendekatan yang digunakan meliputi tiga tahap yaitu *define*, *develop*, dan *evaluate*. Pada tahap *define* yang pertama dilakukan yaitu melihat karakteristik mahasiswa dan menganalisis konsep/materi pembelajaran. Tahap *develop* yang dilakukan yaitu merancang modul pembelajaran berbasis *e-learning* dan melakukan validasi kepada 4 orang validator yaitu 2 orang validator media dan 2 orang validator materi. Setelah melakukan validasi, maka modul pembelajaran berbasis *e-learning* mendapat nilai yang dikategorikan valid.
2. Uji validitas Modul pembelajaran pada mata kuliah Gastronomi berbasis *e-learning* diuji dengan menggunakan rumus aiken V dan uji validasi ini melakukan dua kali validasi. Pada validasi kedua ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis *e-learning* ini dengan rata-rata keseluruhan validasi untuk media yaitu 0,99 dan 0,96, validasi materi yaitu 0,99 dan 0,97 dan dikategorikan Valid dan modul pembelajaran dapat dilanjutkan atau diujikan kepada mahasiswa.
3. Uji praktikalitas modul pembelajaran pada mata kuliah Gastronomi berbasis *e-learning* ini dinilai oleh dosen mata kuliah dan mahasiswa. Pada hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor respon dosen adalah 85,00% dan rata-rata skor respon mahasiswa adalah 88,70% dengan kategori praktis dan modul dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi mahasiswa.

4. Uji efektivitas Modul pembelajaran pada mata kuliah Gastronomi berbasis *e-learning* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 81,33 kategori tuntas, sedangkan hasil belajar kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 60,16 dengan kategori belum tuntas. Uji normalitas terdapat nilai signifikan untuk kelas kontrol sebesar 0,570 dan untuk kelas eksperimen sebesar 0,067, jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena $> 0,05$. Uji homogenitas terdapat nilai signifikan sebesar 0.126 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians homogen. Dan uji T terdapat harga signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah modul berbasis *e-learning* yang valid, praktis dan efektif, modul berbasis *e-learning* yang telah dikembangkan ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam kegiatan perkuliahan, dimana uji praktikalitas modul berbasis *e-learning* dinilai positif oleh para dosen dan para mahasiswa, hal ini menunjukkan bahwa modul berbasis *e-learning* yang dikembangkan dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dengan mudah pada mata kuliah Gastronomi. Dengan demikian modul berbasis *e-learning* pada mata kuliah Gastronomi dapat dijadikan pertimbangan dan tambahan perangkat pembelajaran dalam melakukan kegiatan perkuliahan, dosen dapat mengembangkan modul pembelajaran ini sehingga modul berbasis *e-learning* ini dapat digunakan pada mata kuliah lainnya terkhusus pada mata kuliah praktek dengan pertimbangan mahasiswa diminta aktif dan tertarik pada materi-materi yang disajikan. Untuk menerapkan modul berbasis *e-learning* ini dosen harus memiliki jaringan yang terhubung dengan internet dan juga memiliki media pembelajaran lainnya seperti laptop sehingga modul berbasis *e-learning* ini bisa digunakan oleh dosen dalam kegiatan perkuliahan.

Penggunaan modul berbasis *e-learning* memerlukan kesiapan mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran baru secara mandiri sehingga mahasiswa akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan menggunakan modul berbasis *e-learning* ini mahasiswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pada mata kuliah Gastronomi.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Disarankan kepada dosen pengampu mata kuliah Gastronomi untuk meningkatkan kegiatan perkuliahan salah satunya cara dengan menggunakan modul berbasis *e-learning* yang telah valid, praktis dan efektif.
2. Disarankan kepada mahasiswa agar selalu meningkatkan motivasi dan keterampilan yang dimiliki guna mendapatkan hasil maksimal yang akan diperoleh dalam penggunaan modul berbasis *e-learning*.
3. Disarankan kepada peneliti lain agar melakukan pengembangan hal yang serupa pada materi pembelajaran, baik pada materi pembelajaran Gastronomi maupun mata kuliah lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afridian, Hafid. 2016. *Sejarah E-learning*. Semarang.
- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Amin, Muhammad. 2016. *Unit Pelaksanaan Teknis Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Padang: UNP.
- Anwar, Ilham. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar, Bahan Kuliah Online*. Direktori UPI. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta.
- Azhar. 2011. *Diagram Alir*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Cece, Wijaya. Dkk. 1992. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>.
- Daryanto. Dkk. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dick, W., Carry, L., dan Carey, J.O.1996.*The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Grabowski, BL. 2003.*Generative Learning Contribution to The Design of Instruction and Learning*. Pen State University.
- Horton, william and Horton, Katherine. 2003.*E-learning Tools andTechnologies: A consumer's guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers*. USA: Wiley Publishing, Inc.
- L. Gavrilova, Marina. 2006. Computational Science and Its Applications - ICCSA 2006: 6th International Conference. Glasgow, UK: Springer.

- L. Tjokro, Sutanto. 2009. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Muhamad, Rohman. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: Perpustakaan Nasional.
- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nursalam dan Ferry Efendi. 2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Pannen, P. 2007. *Hylite Program: An ICT-Based ODL For Indonesian Teachers Education*. The 11th UNESCO ADEID Conference On Revitalizing Higher Education.
- Permendiknas. 2003. No. 20 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pranoto, Alvini.dkk. 2009. *Sains dan Teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Satyasa. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Bandung: Universitas Pendidikan Ganesa.
- Smaratungga. 2009. (online) Available FTP: <http://smaratungga.ning.com>. Diakses 15 September 2016.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. 2003. *Tekologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru,
- Sujana, Janti Gristinawati dan Yuyu Yulia. 2005. *Perkembangan Perpustakaan di Indonesia*. Bogor: IPB Press.

- Suparman. 1993. *Media Pembelajaran*. Semarang: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Subroto. 1983. *Sistem Pembelajaran Modul*. Yogyakarta: PT. Bina Aksara.
- Surjono, H. D. 2015. The Effects Of Multimedia And Learning Style On Student Achievement In Online Electronics Cours. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology* ISSN: 2146-7242, Vol 14, Issu: 1, pp: 116-122.
- Suryaningsih, dkk. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Tempo.2014. *BoedionoLuncurkanKuliahBerbasis Internet*.Tempo (Versi Online).<http://www.tempo.co/read/news/2014/10/15/Boediono-luncurkan-kulih-berbasis-internet>. Diakses 20 Agustus 2016.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S &Semmel, M. I. 1974.*Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Tjipto. 1992. *Kreatif Mengembangkan Bahan Pembelajaran*. Jakarta: referensi Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya. Kencana Pranada Media Grup.
- Triluqman. 2007. *Kelebihan Dan Kekurangan E-learning*. <http://dwipuspaa.blogspot.co.id/2016/04/kelebihan-dan-kekurangan-e-learning.html>. Diakses 15 September 2016.
- UNP. 2015.*BukuPedomanAkademikFakultasPariwisata Dan Perhotelan*. Padang: UniversitasNegeri Padang.
- _____. 2015. *Panduan E-Learning*. Padang: UniversitasNegeri Padang.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

103

FAKULTAS TEKNIK

Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang 25171
Telp. (0751) 7055644, 445118 Fax (0751) 7055644, 7055628
website : www.ft.unp.ac.id e-mail : info@ft.unp.ac.id

Nomor : 964 /UN35.2/LT/2016

27 Desember 2016

Hal : **Izin Melakukan Penelitian**

Yth. Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas
Negeri Padang
di
Padang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penulisan Tesis mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang tersebut di bawah ini :

No	Nama	BP/NIM	Prodi	Jenjang Program
1	YULIA MANDASARI	2015 / 15138085	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	S2

kami mohon bantuan Saudara memberi izin kepada mahasiswa tersebut di atas, untuk melakukan Penelitian di Program Studi D3 Tata Boga Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang mulai tanggal 29 Desember 2016 - 29 Januari 2017.

Judul Tesis : **"Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis E-learnig Pada Mata Kuliah Gastronomi"**

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.

Dekan,

Drs. Syahril, ST, MSCE, Ph.D
NIP. 19640506 198903 1 002



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI PADANG
 FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
 JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
 Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
 Telp. (0751)7051186
 e-mail : kkunp.info@gmail.com

104

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 309.a/UN35.8.2/PP/2016

Ketua Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang, dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : Yulia Mandasari
 NIM : 15138085
 Program Studi : Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
 Judul : Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *E-learning* pada Mata Kuliah Gastronomi

Untuk melakukan penelitian di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang yang akan dilaksanakan pada tanggal 29 Desember 2016 s.d 29 Januari 2017.

Demikian surat izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Padang, 28 Desember 2016
 Ketua Jurusan IKK FPP UNP

(Signature)
 Dra. Wirmelis Syarif, M.Pd
 NIP. 19590326 198503 2001

Tembusan :
 - Dekan FPP

Lampiran 3

SILABUS

Minggu	Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran)	Pengalaman Belajar	Materi/Pokok Bahasan	Metode Strategi Pembelajaran	Kriteria/ Teknik Penilaian	Daftar Pustaka
1	2	3	4	5	6	7
I-III	Mendeskripsikan secara teoritik tentang konsep dasar gastronomi	Mahasiswa memperhatikan, mendengarkan, memberikan pendapat/sumbang saran, mencatat, menyakan dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh dosen. Dosen menjelaskan uraian materi, melontarkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari mahasiswa membimbing dan mengarahkan kelas diskusi, mengkoordinasikan kegiatan diskusi.	Konsep Dasar Masakan Gastronomi 7. Pengertian gastronomi 8. Sejarah gastronomi 9. Bidang-bidang gastronomi 10. Gastronomi dan pariwisata 11. Gastronomi Indonesia 12. Produk gastronomi	Ceramah Diskusi Tanya Jawab	Kelengkapan dan tingkat ketepatan jawaban, ketepatan metode dan kemampuan kerjasama	W 1, 2, 3 A, 1 s/d 15
IV	Menjelaskan secara teoritik dan melakukan pengolahan garnis masakan khas daerah Indonesia yang diolah menjadi masakan gastronomi	Mahasiswa memperhatikan, mendengarkan, memberikan pendapat/sumbang saran, mencatat, menyakan dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh dosen serta berlatih melakukan pengolahan garnis masakan khas daerah Indonesia yang diolah menjadi masakan gastronomi	Garnis Masakan Khas Indonesia E. Pengertian Garnis F. Fungsi Garnis G. Macam-macam Garnis H. Jenis-jenis Garnis Gastronomi	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Kelengkapan dan tingkat ketepatan jawaban dan dapat membuat mengolah garnis masakan khas Indonesia	W 1, 2, 3 A, 1 s/d 15
V, VI, VII, IX, XII	Menjelaskan secara teoritik dan melakukan pengolahan masakan sehari-hari khas daerah Indonesia yang diolah menjadi masakan	Mahasiswa memperhatikan, mendengarkan, memberikan pendapat/sumbang saran, mencatat, menyakan dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh dosen serta berlatih mengolah masakan sehari-hari khas daerah Indonesia diolah menjadi	Masakan sehari-hari masakan khas daerah Indonesia: 5. Konsep Dasar Masakan Sehari-hari Khas Daerah Indonesia 6. Masakan Sehari-hari Khas Daerah Indonesia Pada Gastronomi	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Kelengkapan dan tingkat ketepatan jawaban dan dapat membuat mengolah menu masakan daerah dan dijadikan gastronomi	W 1.2.3 A 1 s/d 15