



**REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : C10201500005, 20 Januari 2015
- II. Pencipta
Nama : **Dra. NINIK SUDARWATI, M.M.**
Alamat : Jalan Kapten Tendean No.192-B Rt.020 Rw.003
Kel. Sengon, Kec. Jombang, Jombang, Jawa Timur.
Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta
Nama : **Dra. NINIK SUDARWATI, M.M.**
Alamat : Jalan Kapten Tendean No.192-B Rt.020 Rw.003
Kel. Sengon, Kec. Jombang, Jombang, Jawa Timur.
Kewarganegaraan : Indonesia
- IV. Jenis Ciptaan : Program Komputer
- V. Judul Ciptaan : **PROSES PRODUKSI KULINER**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 01 Januari 2015, di Jombang
- VII. Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.
- VIII. Nomor pencatatan : 071737

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTUR JENDERAL HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
DIREKTUR HAK CIPTA, DESAIN INDUSTRI,
DESAIN TATA LETAK SIRKUIT TERPADU, DAN RAHASIA DAGANG



Yuslisar Ningsih, S.H., M.H.
NIP. 195511291982032001

HKI. 2-01-000001782



JUDUL :

“PROSES PRODUKSI KULINER”

<https://www.youtube.com/watch?v=XASGI63A-GE>



JENIS PRODUK

**MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK
PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN**

Oleh :

DR. NINIK SUDARWATI, MM.

SEKOLAH TINGGI KRGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
JOMBANG

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	6
A. PENDAHULUAN.....	7
B. BAGAN ALUR FILM PROSES PRODUKSI KULINER BERBASIS TTG	10
C. RANCANG BANGUN FILM PROSES PRODUKSI KULINER BERBASIS TTG.....	14
1. Bahan dan Peralatan Pembuatan Film Proses Produksi Kuliner	14
a. Bahan	14
b. Peralatan	15
c. Metoda	15
2. Proses Pembuatan Film Proses Produksi Kuliner	15
3. Cara Kerja Film Proses Produksi Kuliner	16
4. Dampak Positif Penerapan Film Proses Produksi Kuliner	16
D. PEMANFAATAN DAN RANGKAIAN FILM PROSES PRODUKSI KULINER BERBASIS TTG DI LAPANGAN.....	17
E. PERAWATAN FILM PROSES PRODUKSI KULINER BERBASIS TTG	23
F. PENUTUP.....	24
G. DAFTAR PUSTAKA	24

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan buku ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan buku ini karena telah membantu kelancaran dalam pembuatannya. Serta kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Dalam rangka pembuatan buku ini maka dibuat dengan judul “Proses Produksi Kuliner”. Mengapa penulis mengambil judul tersebut karena pada dasarnya banyak sekali produk-produk kuliner yang dapat digunakan untuk berwirausaha dengan berbahan dasar singkong. Oleh sebab itu, penulis berharap dengan adanya buku ini dapat memberikan inspirasi kepada para pembaca dan juga masyarakat luas berani memulai berwirausaha.

Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan buku ini. Selain itu, penulis berharap agar buku ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan tercapainya tujuan dari penulisan buku ini.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kue Bobi (Bola Ubi Isi Cokelat).

Gambar 1.2 Proses pembuatan Kue Bobi.

Gambar 1.3 Proses pencetakan Kue Bobi.

Gambar 2.1 Sate Ubi Pelangi.

Gambar 2.2 Proses pembuatan Sate Ubi Pelangi.

Gambar 2.3 Proses pengukusan Sate Ubi Pelangi.

Gambar 3.1 Cassava Cake.

Gambar 3.2 Proses pembuatan Cassava Cake.

Gambar 3.3 Proses pengukusan Cassava Cake.

Gambar 4.1 Kue Wingko Singkong.

Gambar 4.2 Proses pembuatan Kue Wingko Singkong.

Gambar 4.3 Proses pencetakan Kue Wingko Singkong.

Gambar 5.1 Nasi Kuning Daun Sere dan Nasi Jagung Harum.

Gambar 5.2 Proses pembuatan Nasi Kuning Daun Sereh dan Nasi Jangung Harum.

Gambar 5.3 Proses pengemasan Nasi Kuning Daun Sereh Dan Nasi Jangung Harum.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat keterangan Universitas Muhammadiyah Surabaya*
- Lampiran 2. Surat keterangan SMK Dwija Bhakti 1*
- Lampiran 3. Surat keterangan SMK Negeri 1 Jombang*

A. PENDAHULUAN

Invensi ini berhubungan dengan teknologi komputer dan film proses produksi kuliner, rincian isi wawancara dan proses membuat kue bahan ketela pohon.

Pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi membutuhkan bahan materi kewirausahaan yang lengkap antara lain: karakter kewirausahaan yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha, mengelola usaha dan rencana usaha. Pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi dilakukan secara teori dan praktek. Tujuan pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi kewirausahaan, memiliki jiwa kewirausahaan, memiliki keterampilan kewirausahaan, sehingga lulusan sarjana diharapkan mampu praktek kewirausahaan secara nyata dalam dunia bisnis sebagai pengusaha. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di kelas membutuhkan metode pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang mampu menunjang penguasaan materi dan meningkatkan keterampilan kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan di kelas membutuhkan media kewirausahaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kewirausahaan. Kebutuhan media pembelajaran kewirausahaan diharapkan memiliki kriteria yang praktis, mudah dipelajari, memberikan informasi kewirausahaan, mampu menumbuhkan kreatifitas dan inovasi, memberi informasi keterampilan kewirausahaan.

Sedangkan pembelajaran kewirausahaan dalam kelas hanya memiliki waktu yang sangat terbatas, 4 sks dalam setiap minggunya. Waktu yang sangat terbatas hanya cukup dalam penyampaian materi teks kewirausahaan dan kurang waktu dalam kegiatan metode praktik, metode latihan, dan metode demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan. Sebagai solusi keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran kewirausahaan, maka memerlukan media untuk membantu meningkatkan keterampilan kewirausahaan secara nyata dalam dunia bisnis yang lebih efektif dan praktis. Media tersebut berupa film proses produksi kuliner yang berisikan tentang wawancara dan proses memasak kue dari bahan baku ketela pohon.

Terdapat berbagai peneliti yang telah melakukan penelitian yang serupa mengenai keefektifan media audio visual tentang kewirausahaan untuk diterapkan pada dunia pendidikan. Berikut beberapa hasil penelitian tentang media pembelajaran, antara lain:

Risa Panti Ariani dkk (2014) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil-hasil penelitian boga sebagai usaha peningkatan mutu pangan. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran pangan berbasis hasil-hasil penelitian boga pada mata kuliah pengawetan makanan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan aktivitas mahasiswa, karena mahasiswa dapat memahami materi dengan menggunakan media dalam bentuk CD interaktif pangan. Pemanfaatan CD interaktif pangan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menemukan produk pangan baru yang

kreatif dan inovatif. Dan dampak lain mahasiswa memiliki pengetahuan pengalaman berpikir rasional (mulai dari menyusun rancangan sampai laporan) dan melakukan pengkomunikasian melalui presentasi. Produk pangan baru yang diperoleh terdiri dari 16 resep sebagai berikut: opak wortel, opak ubi ungu, bakso timbul, ice cream tello, dodol labu kuning, dodol wortel, bakso ampas tahu, mie wortel, cookies ubi, cake tamarilo, abon timbul, opak ampas tahu, chiffon ubi ungu, sukade, Mie sukun dan yoghurt nabati.

Sri Wahyuni (2014) melakukan penelitian tentang pembelajaran dengan multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar tata boga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media multimedia motivasi belajar dari siklus I adanya peningkatan pada siklus II, meliputi: kemampuan siswa praktek tata boga dari skor 19% meningkat 22% pada siklus II, tekun menyelesaikan tugas dari 19,4% meningkat menjadi 25,2%, efisiensi waktu menyelesaikan tugas dari skor 24,3% meningkat menjadi 28,0%, ulet menghadapi kesulitan 19,4% meningkat menjadi 23,9%. Hasil belajar rata-rata dari 78,7 meningkat menjadi 86,5. Ketuntasan belajar dari 62,5% meningkat menjadi 90,4% dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 76.

Airena Monique (2013) melakukan penelitian media pembelajaran interaktif masakan tradisional khas Semarang berbasis animasi frame 2D. Menerapkan pada siswa kelas VIII SMP Brudera, Purworejo dengan mengukur sikap, pendapat dan persepsi siswa sebesar 83,22% menyatakan sangat baik. Bentuk tampilan animasi frame 2D meliputi bentuk tampilan pembukaan tampilan gambar pulau jawa dan diperjelas peta jawa tengah, judul animasi "Yuk Masak Edisi Kota Semarang, Urutan Menu berupa lumpia, tahu pong, wingko babat.

Galih Maulana Risqi (2015) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Feature video dalam mata kuliah pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VII SMP negeri 2 Demak. Bentuk invensi dari hasil penelitian berupa media feature video berisi liputan yang memiliki ciri khas atau keistimewaan sendiri yang terletak pada kevariatifan penyajiannya yang menggabungkan narasi, wawancara, dialog, diskusi dan reportase. Feature video merupakan media pembelajaran yang mampu mengemas kehadiran pengalaman belajar terutama siswa ke dalam kelas yang dapat merangsang umpan balik atau respon, interaksi dan penyertaan siswa terhadap apa yang dipaparkan dan sebagai media pembelajaran dengan kurikulum 2013.

Dengan latar belakang tersebut maka terbukti belum ada yang melakukan penelitian tentang pengembangan film proses produksi kuliner sebagai media pembelajaran kewirausahaan di dalam kelas untuk menumbuhkan inovasi dan kreatifitas. Beberapa hasil penelitian tentang media pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan salah satu tambahan informasi tentang media pembelajaran.

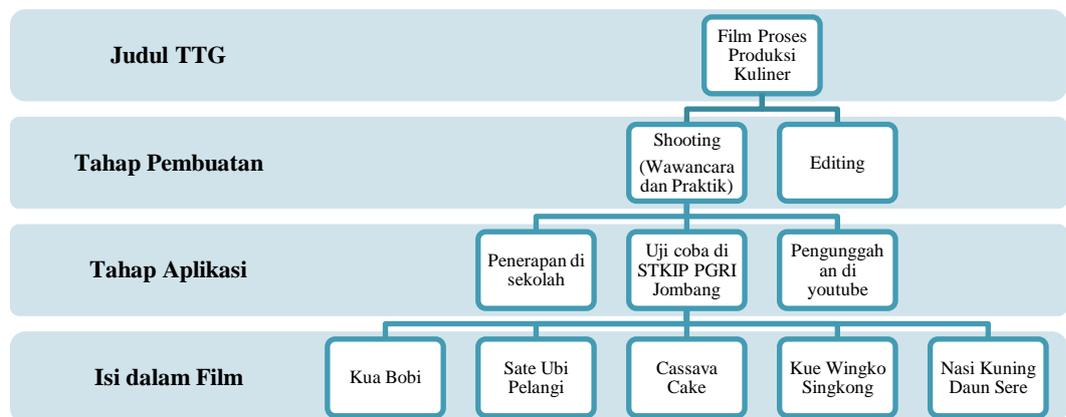
Film proses produksi kuliner berisikan tentang wawancara dan proses memasak kue. Kue dari bahan baku ketela pohon dengan diolah

berbagai kreatifitas dan inovasi tentang bentuk, rasa serta cara pengolahan menggunakan teknologi yang lebih modern sehingga rasa lebih berbeda dan sesuai dengan kebutuhan konsumen. Penampilan film yang lebih terinci telah diunggah dalam youtube dengan judul “The Way to Cook Traditional Cake in Indonesian by Dr. Ninik Sudarwati”

Penerapan media film proses produksi kuliner di jadikan media pembelajaran kewirausahaan dalam matakuliah praktek kewirausahaan di Program Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang. Beberapa mahasiswa 80% menyatakan media film tersebut merupakan contoh nyata media pembelajaran dalam kelas dan sebesar 60% mahasiswa menyatakan bahwa media tersebut dapat memberikan inspirasi kreativitas dan inovasi berkarya. Dan juga media tersebut telah digunakan sebagai media pembelajaran kewirausahaan di SMKN 1 Jombang dan SMK Dwija Bhakti 1 Jombang dan SMK PGRI Turen Kabupaten Malang.

B. BAGAN ALUR FILM PROSES PRODUKSI KULINER BERBASIS TTG

Media audio visual yang digunakan sebagai pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner berbasis TTG berisikan resep serta langkah-langkah pembuatan berbagai macam produk kuliner, yang menampilkan video, suara, maupun teks penjelas dengan berbagai tahapan dalam pembuatannya.



Rincian Kegiatan

Tahap Pembuatan

Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan bertema proses produksi kuliner.

1. Shooting

Pada tahap awal pembuatan film Proses Produksi Kuliner dilakukannya shooting langsung di lapangan. Shooting dilakukan untuk pengambilan gambar saat melakukan wawancara dengan narasumber dan saat melakukan praktik langsung pembuatan produk-produk kuliner berbahan dasar singkong. Proses shooting dilakukan di berbagai tempat dengan berbagai produk kuliner yang berbeda. Gambar yang diambil berupa persiapan bahan-bahan pembuatan produk kuliner, langkah-langkah pembuatan, hingga pada penyajian produk.

2. Editing

Proses selanjutnya, setelahnya dilakukannya shooting untuk pengambilan gambar, saatnya melakukan editing. Proses editing dilakukan dengan pemotongan gambar-gambar yang tidak diperlukan, memperjelas gambar pada titik terpenting, memberikan teks-teks pada tiap sesi proses pembuatan produk sebagai penjelas,

pemberian animasi dan suara-suara untuk memoles film menjadi lebih menarik.

Tahap Aplikasi

Film yang telah selesai melalui proses editing, telah siap untuk diajarkan pada peserta didik dan akan diaplikasikan pada beberapa tempat.

1. Sekolah

Sekolah menjadi salah satu tempat pengaplikasian film Proses Produksi Kuliner. Beberapa sekolah yang telah menggunakan film Proses Produksi Kuliner ini sebagai salah satu media pembelajaran kewirausahaan adalah di SMKN 1 Jombang dan SMK Dwija Bhakti 1 Jombang dan SMK PGRI Turen Kabupaten Malang. Film Proses Produksi Kuliner ini ditampilkan pada peserta didik dengan tujuan memberikan motivasi dan semangat, serta meningkatkan daya kreativitas peserta didik dalam berwirausaha.

2. STKIP PGRI Jombang

Sebelum dilakukannya pengaplikasian lebih luas, dilakukan uji coba penayangan film Proses Produksi Kuliner ini di STKIP PGRI Jombang dengan menyajikannya di hadapan mahasiswa Program Pendidikan Ekonomi.

3. Youtube

Langkah terakhir dalam pengaplikasian film Proses Produksi Kuliner ini adalah dengan melakukan pengunggahan di youtube agar film Proses Produksi Kuliner ini tidak hanya dinikmati oleh pelajar atau peserta didik yang dituju saja, namun masyarakat lain dari berbagai kalangan juga dapat menikmati dan mengambil manfaat dari film ini. Selain itu, dengan pengunggahan di youtube juga dapat membantu merawat atau menyimpan film untuk meminimalisir kemungkinan film hilang atau rusak.

Rincian Setiap Produk Kuliner Kue Bobi (Bola Ubi Isi Cokelat)

Bahan :

- 400 gr ubi
- ¼ sdt garam
- Vanili cair
- 100 gr tepung sagu
- 50 gr dark cooking chocolate
- 50 gr gula serbuk

Cara Pembuatan :

- Campurkan ubi, vanili, garam, dan tepung sagu, aduklah
- Ambil sedikit adonan, didihkan lalu beri isi cokelat
- Bentuklah bola-bola
- Panaskan minyak dengan api sedang

- Goreng bola-bola sampai matang dengan warna kecokelatan
- Tiriskan dan sajikan dengan taburan gula dan tepung

Sate Ubi Pelangi

Bahan :

- 1 kg ketela pohon
- ½ kg gula
- ½ kg tepung tapioka
- Pewarna makanan

Cara Pembuatan :

- Haluskan ketela pohon
- Setelah halus ketela pohon dicampur dengan gula dan tepung tapioka
- Bagilah menjadi tiga bagian dan berikan warna yang berbeda
- Kukus adonan sampai matang
- Potong-potong dan tusuk seperti sate
- Hidangkan dengan hiasan sesuai selera dan siap disajikan

Cassava Cake

Bahan :

- 1 kg singkong
- 5 butir telur
- Ovalet secukupnya
- 1 gelas gula
- Perasa nanas
- 1 gelas minyak goreng

Cara Pembuatan :

- Tumbuk singkong hingga lembut
- Aduklah gula dengan telur hingga berwarna putih dan mengembang
- Masukkan sedikit demi sedikit singkong yang sudah lembut
- Aduklah dan beri ovalet secukupnya
- Cetaklah dan kukus hingga matang

Kue Wingko Singkong

Bahan :

- 1 kg singkong
- 1 buah kelapa muda
- 3 gelas gula
- 4 sdm mentega

- Garam secukupnya
- 6 sdm tepung

Cara Pembuatan :

- Kukus singkong lalu tumbuk hingga halus menjadi adonan
- Parut kelapa muda
- Campurkan tepung, gula, garam, dan mentega dan aduk hingga rata
- Tambahkan parutan kelapa muda dan cetak dalam cetakan
- Masak hingga matang

Nasi Kuning Daun Sere dan Nasi Jagung Harum

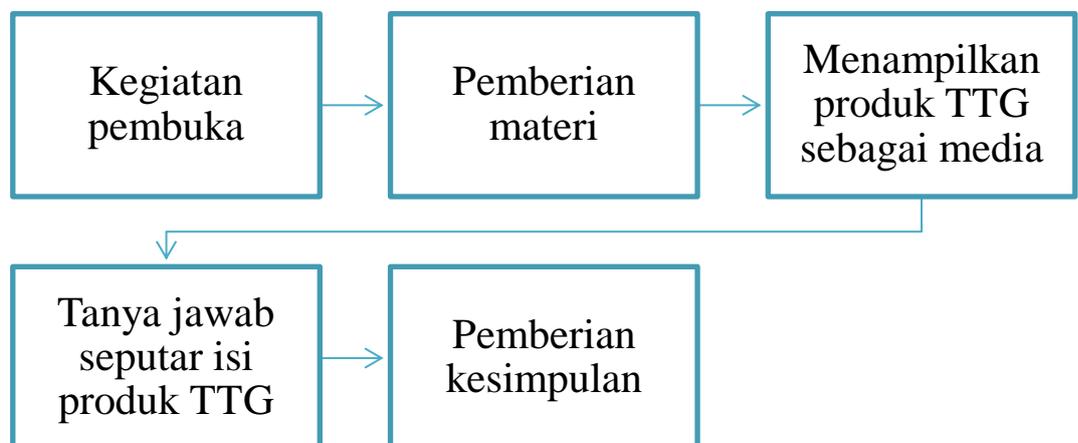
Bahan :

- ½ kg beras
- 3 gelas air kunyit
- 1 butir telur
- Lengkuas
- Daun sere
- Daun salam
- Garam secukupnya

Cara Pembuatan :

- Rendam beras dalam air kunyit
- Lalu rendam beras dalam air santan secukupnya
- Tambahkan daun sere dan garam
- N masak nasi tersebut dan tunggu hingga matang

Bagan Penerapan Produk TTG dalam Pendidikan



Rincian Kegiatan Penerapan Produk TTG dalam Pendidikan

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dilakukan oleh guru pada peserta didik. Guru memberikan salam yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik. Pada tahap ini, guru juga bertugas menyampaikan kompetensi dasar (KD) berupa menumbuhkan kreativitas dan inovasi di bidang kuliner. Setelah penyampaian KD guru memberikan stimulus dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pemberian Materi

Pada tahap ini, guru dituntut untuk menyampaikan materi secara jelas dan terperinci kepada peserta didik tentang berbagai kreativitas di bidang kuliner dan inovasi. Materi yang disampaikan adalah seputar tentang cara berwirausaha dan langkah-langkah pembuatan produk untuk berwirausaha. Guru memberikan arahan serta pengertian kepada peserta didik.

3. Menampilkan Produk TTG

Tahap ini adalah menampilkan film “Proses Produksi Kuliner” berupa produk TTG sebagai media pembelajaran. Film ini ditampilkan dengan tujuan memberikan contoh kepada peserta didik mengenai bagaimana membuat produk-produk kuliner sebagai produk wirausaha. Dengan adanya film ini, peserta didik akan mengetahui langkah-langkah pembuatan produk dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

4. Tanya Jawab

Tahap selanjutnya adalah kegiatan tanya jawab. Tanya jawab dilakukan untuk mengukur seberapa peserta didik telah menguasai materi yang disampaikan. Kegiatan Tanya jawab juga berguna untuk melatih peserta didik untuk aktif dan kritis.

5. Pemberian Kesimpulan

Tahap terakhir yang dilakukan adalah pemberian kesimpulan. Kesimpulan mengenai film “Proses Produksi Kuliner” akan memberikan penegasan kepada peserta didik dan akan memperkuat pemahaman inti dari materi yang telah disampaikan dan film “Proses Produksi Kuliner” yang telah ditayangkan.

C. RANCANG BANGUN FILM PROSES PRODUKSI KULINER BERBASIS TTG

1. Bahan dan Peralatan Pembuatan Film Proses Produksi Kuliner

a. Bahan

Dalam pembuatan media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner bahan yang digunakan adalah film, serta bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan berbagai macam produk kuliner yang ditampilkan dalam media audio visual ini. Susunan langkah-langkah serta resep

untuk pembuatan produk kuliner juga dibutuhkan selama proses pembuatan media.

b. Peralatan

Pembuatan media audio visual berbasis TTG untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner tentunya membutuhkan peralatan seperti kamera yang akan digunakan untuk merekam setiap aktivitas yang dilakukan selama proses pembuatan produk kuliner yang akan dipublikasikan dalam bentuk video dan bermanfaat sebagai salah satu media pembelajaran kewirausahaan berbasis TTG. Tentunya dalam proses pembuatan produk kuliner diperlukan peralatan pula seperti wajan, kompor, wadah-wadah, serta peralatan lainnya yang dibutuhkan. Dalam proses pengeditan video atau media audio visual juga diperlukan alat-alat bantu seperti laptop atau komputer, hal tersebut diperlukan agar video yang dihasilkan akan terlihat lebih menarik dan menambah daya tarik peserta didik atau sasaran untuk menyaksikan media audio visual tersebut.

c. Metoda

Metoda ini sebagai media pembelajaran yaitu dengan pembelajaran dalam klasikal yang sebelumnya terdapat pemberian materi inovatif dan kreativitas untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner yang di dalamnya meliputi wawancara pada ahli pembuatan produk kuliner. Wawancara dilakukan dengan menanyakan bahan serta langkah-langkah yang diperlukan dalam pembuatan produk-produk kuliner. Tidak cukup hanya pada wawancara, metoda selanjutnya yang digunakan adalah dengan praktik langsung pembuatan produk kuliner.

2. Proses Penerapan Film Proses Produksi Kuliner

Proses penerapan film proses produksi kuliner sebagai media pembelajaran kewirausahaan dengan penerapan sebagai berikut: (1) pendidik menyiapkan pengelolaan kelas dan sarana pembelajaran, (2) pendidik mempersiapkan kesiapan belajar peserta didik berupa kesungguhan belajar kewirausahaan di bidang kuliner, (3) pendidik memberikan motivasi pada peserta didik dengan menunjukkan manfaat dan keuntungan mempelajari bidang kuliner, (4) pendidik memutar video proses produksi kuliner sebagai pengenalan produk kuliner berbahan dasar ketela pohon, (5) pendidik membuka tanya jawab dan berdiskusi.

Proses pembuatan media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner ini adalah dengan cara *menshooting* segala aktivitas yang dilakukan selama proses pembuatan produk kuliner. Mulai dari kegiatan wawancara dengan narasumber hingga kegiatan pembuatan produk kuliner semuanya terekam dalam kamera. Hal tersebut karena yang ingin ditampilkan dan disampaikan pada pengguna media audio visual ini adalah bahan serta cara

pembuatan produk kuliner. *Shooting* dilakukan dengan pengambilan gambar dari berbagai sudut. Setelah *shooting* selesai dilakukan, barulah menuju pada proses *editing* atau pengeditan video. Edit video dilakukan dengan menggabungkan beberapa video yang telah diambil menjadi satu video yang praktis. Proses edit dilakukan juga bertujuan untuk memberikan teks penjelasan pada tiap-tiap sesi kegiatan yang ditampilkan di dalamnya untuk membantu mempermudah memberikan pemahaman pada konsumen saat mempelajari cara pembuatan produk kuliner yang ada di dalamnya. Selain itu, proses edit video juga bertujuan untuk memberikan animasi-animasi atau suara-suara yang menarik minat konsumen untuk melihatnya.

3. Cara Kerja Film Proses Produksi Kuliner dan Cara Kerja Penerapan Media dalam Pembelajaran Kewirausahaan

- a) Cara kerja media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan berbasis TTG tentang proses produksi kuliner adalah dengan menampilkan bahan-bahan dan langkah-langkah pembuatan produk kuliner dengan adanya bantuan penjelasan melalui suara dan penjelasan melalui teks yang ditampilkan pada tiap sesi proses pembuatan produk kuliner yang ditampilkan di dalam media. Media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner menyajikan suara, video, dan teks-teks yang membantu mempermudah konsumen untuk memahami maksud serta isi dari media tersebut, sehingga konsumen akan dapat dengan mudah mempraktikkan pembuatan produk kuliner yang ditampilkan di dalamnya.
- b) Cara kerja penerapan media film “Proses Produksi Kuliner” dalam pembelajaran kewirausahaan yaitu: (1) peserta didik telah menyiapkan belajar kreativitas, (2) pendidik menyiapkan materi pembelajaran tentang kreativitas dan inovasi, (3) pendidik memberikan apersepsi (motivasi pembuka) tentang dampak nyata memiliki kreativitas di bidang kuliner, (4) pemutaran film dilakukan setelah peserta didik menerima materi tentang berbagai kreativitas produksi kuliner.

4. Dampak Positif Penerapan Film Proses Produksi Kuliner

Adanya media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner ini dapat membantu peserta didik memperoleh informasi tentang pembuatan produk kuliner. Dalam pembelajaran kewirausahaan, media ini juga membantu memberikan penjelasan mengenai bahan serta langkah pembuatan. Media ini juga dapat digunakan sebagai pemicu atau motivasi pada peserta didik agar bersemangat dalam berwirausaha. Dengan adanya bantuan media audio visual ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

D. RINCIAN LANGKAH PROSES PRODUKSI KULINER BETBASIS TTG DI LAPANGAN

Video ini menampilkan bahan serta proses pembuatan berbagai macam produk kuliner buatan rumahan. Diantaranya bola ubi, sate ubi pelangi, cassava cake, kue wingko singkong, dan nasi kuning daun sere dan nasi jagung harum. Media ini telah diterapkan di Program Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang, di SMKN 1 Jombang dan SMK Dwija Bhakti 1 Jombang dan juga SMK PGRI Turen Kabupaten Malang. Dengan tingkat presentase yang diperoleh setelah diterapkan di Program Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang. Beberapa mahasiswa 80% menyatakan media film tersebut merupakan contoh nyata media pembelajaran dalam kelas dan sebesar 60% mahasiswa menyatakan bahwa media tersebut dapat memberikan inspirasi kreativitas dan inovasi berkarya.

Rangkaian Kegiatan Pembuatan Kue Bobi (Bola Ubi Isi Cokelat)



Gambar 1.1 Kue Bobi (Bola Ubi Isi Cokelat).

Bahan yang digunakan dalam pembuatan Kue Bobi adalah:

- 400 gr ubi
- ¼ sdt garam
- Vanili cair
- 100 gr tepung sagu
- 50 gr dark cooking chocolate
- 50 gr gula serbuk



Gambar 1.2 Proses pembuatan Kue Bobi.

Langkah pertama pembuatan Kue Bobi adalah dengan mencampurkan bahan-bahan yang telah disediakan (ubi, vanili, garam, dan tepung sagu) dan aduk hingga merata.



Gambar 1.3 Proses pencetakan Kue Bobi.

Lalu ambil adonan sedikit demi sedikit untuk dibentuk menjadi bola-bola kecil dengan tangan dan diisi dengan cokelat. Untuk mematangkan adonan, dilakukan dengan menggorengnya dengan minyak yang nyala apinya sedang. Setelah kue bobi berubah warna menjadi agak kecokelatan menandakan kue tersebut sudah matang. Angkat lalu tiriskan. Setelah agak dingin, beri hiasan dengan taburan gula halus dan hiasan lainnya sesuai dengan selera dan kue bobi siap untuk disajikan.

Pembuatan Sate Ubi Pelangi



Gambar 2.1 Sate Ubi Pelangi.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan sate ubi pelangi adalah:

- 1 kg ketela pohon
- ½ kg gula
- ½ kg tepung tapioka
- Pewarna makanan



Gambar 2.2 Proses pembuatan Sate Ubi Pelangi.

Langkah pertama pembuatan sate ubi pelangi adalah dengan haluskan terlebih dahulu ketela pohon. Setelah halus, campurkan dengan bahan-bahan yang telah disediakan (gula dan tepung tapioka). Setelah tercampur dengan merata, bagilah adonan menjadi tiga bagian untuk diberi pewarna makanan dengan ragam warna yang berbeda agar adonan menjadi lebih menarik.



Gambar 2.3 Proses pengukusan Sate Ubi Pelangi.

Selanjutnya kukus adonan yang telah diberi warna, tunggu hingga kurang lebih 15 menit. Setelah matang, angkat dan dinginkan. Selanjutnya potong menjadi bagian kecil-kecil dan tusuk hingga terlihat seperti sate. Berikan hiasan sesuai dengan selera dan sate ubi pelangi siap untuk disajikan.

Pembuatan Cassava Cake



Gambar 3.1 Cassava Cake.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan cassava cake adalah:

- 1 kg singkong
- 5 butir telur
- Ovalet secukupnya
- 1 gelas gula
- Perasa nanas
- 1 gelas minyak goreng



Gambar 3.2 Proses pembuatan Cassava Cake.

Langkah pertama dalam pembuatan cassava cake adalah dengan menumbuk terlebih dahulu singkong hingga lembut dan halus. Kemudian aduklah gula dan telur menggunakan mixer hingga berwarna putih dan mengembang. Setelah mengembang, masukkan singkong yang telah ditumbuk dengan halus sedikit demi sedikit dan aduk dengan mixer. Kemudian masukkan ovalet secukupnya dan aduk kembali dengan mixer hingga adonan merata.



Gambar 3.3 Proses pengukusan Cassava Cake.

Selanjutnya, setelah adonan merata, cetaklah adonan di dalam loyang dengan bentuk kotak atau lingkaran sesuai dengan selera dan kukus hingga kurang lebih 15 menit. Setelah matang, angkat dan biarkan hingga agak dingin, kemudian hiaslah cassava cake seindah mungkin sesuai dengan selera dan cassava cake siap untuk disajikan.

Pembuatan Kue Wingko Singkong



Gambar 4.1 Kue Wingko Singkong.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan kue wingko singkong adalah:

- 1 kg singkong
- 1 buah kelapa muda
- 3 gelas gula
- 4 sdm mentega
- Garam secukupnya
- 6 sdm tepung



Gambar 4.2 Proses pembuatan Kue Wingko Singkong.

Langkah pertama dalam pembuatan kue wingko singkong adalah dengan kukus terlebih dahulu singkong hingga sedikit melunak. Lalu tumbuk hingga halus menjadi adonan. Parutlah kelapa muda sebagai campuran adonan wingko. Kemudian campurkan tepung, gula, garam, dan mentega ke dalam adonan singkong lalu aduk hingga merata. Lalu campurkan kelapa muda yang telah di parut ke dalam adonan dan aduk kembali hingga merata.



Gambar 4.3 Proses pencetakan Kue Wingko Singkong.

Selanjutnya, setelah adonan dicampur dengan parutan kelapa muda, cetaklah adonan dalam cetakan apem yang telah dipanaskan di atas kompor. Bolak balik adonan saat warna telah berubah menjadi kecokelatan hingga adonan telah matang. Setelah matang, angkat dan kue wingko singkong siap disajikan.

Pembuatan Nasi Kuning Daun Sere dan Nasi Jagung Harum



Gambar 5.1 Nasi Kuning Daun Sere dan Nasi Jagung Harum.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan nasi kuning daun sere dan nasi jagung harum adalah:

- ½ kg beras
- 3 gelas air kunyit
- 1 butir telur
- Lengkuas
- Daun sere
- Daun salam
- Garam secukupnya



Gambar 5.3 Proses pembuatan Nasi Kuning Daun Sereh dan Nasi Jagung Harum.

Langkah pertama dalam pembuatan nasi kuning daun sereh dan nasi jagung harum adalah dengan rendam terlebih dahulu beras dalam air kunyit. Setelah itu tiriskan dan rendam kembali beras dalam air santan secukupnya. Lalu tambahkan daun sereh dan garam dalam rendaman tersebut. Kemudian masak nasi yang warnanya telah berubah menjadi kuning dan tunggu hingga matang.



Gambar 5.2 Proses pengemasan Nasi Kuning Daun Sereh Dan Nasi Jagung Harum.

Selanjutnya, setelah nasi matang, siapkan bahan-bahan pelengkap lainnya, seperti sambal goreng tempe dan serundeng sebagai pelengkap nasi kuning. Kemas nasi kuning dalam piring atau wadah lainnya sesuai dengan selera dan nasi kuning siap untuk disajikan.

E. PEMANFAATAN KEBERLANJUTAN FILM PROSES PRODUKSI KULINER BERBASIS TTG

Semakin berjalannya waktu, segala jenis media akan lebih banyak muncul. Tidak sedikit pula media audio visual yang serupa akan mampu bersaing dengan media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner ini. Oleh karena itu, agar media audio visual untuk pembelajaran kewirausahaan tentang proses produksi kuliner ini tetap bermanfaat dan dapat digunakan kedepannya. Keberlanjutan produk TTG ini dilakukan antara lain menekankan tujuan utama film proses

produksi kuliner tersebut adalah untuk mengutamakan bertujuan menumbuhkan inovasi dan kreasi dari barang yang tidak bernilai menjadi bernilai tinggi. Film ini juga mengutamakan kegigihan dalam sebuah mengolah barang tak bernilai menjadi bernilai tinggi. Untuk itu, salah satu cara untuk melestarikannya adalah dengan mengunggahnya ke dalam *youtube*. Hal tersebut untuk menghindari hilangnya media yang berupa video ini. Selain itu, dengan mengunggahnya ke dalam *youtube* dapat memberikan manfaat kepada orang lain saat melihatnya. Jadi, sasaran tidak hanya difokuskan pada peserta didik saja, namun media ini juga dapat dinikmati oleh masyarakat umum.

F. PENUTUP

Demikian deskripsi film proses produksi kuliner yang berisikan tentang wawancara dan proses memasak kue dari bahan baku ketela pohon dan film tersebut untuk menumbuhkan berbagai kreatifitas dan inovasi peserta didik. Penerapan media film proses produksi kuliner sebagai media pembelajaran kewirausahaan dalam mata kuliah praktek kewirausahaan di Program Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang, di SMKN 1 Jombang dan SMK Dwija Bhakti 1 Jombang dan juga SMK PGRI Turen Kabupaten Malang.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Risa Panti, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Hasil Penelitian Boga sebagai Usaha Peningkatan Mutu Pangan*. Jurnal Pendidikan Indonesia, vol. 3, no.2, Oktober 2014, hal.485-498.
- Monique, Airen. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Masakan Tradisional Khas Semarang Berbasis Animasi Frame 2D*. Salatiga: Skripsi, Program studi desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Risqi, Galih Maulana. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video dalam Mata Kuliah Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Demak*. Semarang: Skripsi S-1, Program studi kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Wahyuni, Sri. 2014. *Pembelajaran dengan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Tata Boga*. Surakarta: Tesis, Pasca sarjana Teknologi pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS EKONOMI

Program Studi : Manajemen - Akuntansi
TERAKREDITASI BAN - PT

Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya Telp. (031) 3811966-3811967, Fax. (031) 3813097

No. :0103 /II.3.AU/A/FE /IX/2015
Lamp. : -
Hal : Tanda Terima Hasil Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M)
STKIP PGRI JOMBANG
Di Tempat

Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan telah diterimanya softcopy hasil penelitian pada tanggal 1
September 2015, maka kami sampaikan bahwa telah dilaksanakan sosialisasi penelitian
berupa :

Nama Produk : Proses Produksi Kuliner

Pencipta : Dr. Ninik Sudarwati, MM.

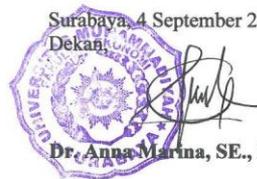
Pengguna : Siswa SLTA/SMK/Perguruan Tinggi.

Tujuan : Media pembelajaran kewirausahaan dengan memutarakan hasil
penelitian pada saat perkuliahan kewirausahaan.

Demikian atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 4 September 2015
Dekan



Dr. Anna Marina, SE., M.Si, Ak, CA



YAYASAN DWIJA BHAKTI

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DWIJA BHAKTI 1

STATUS TERAKREDITASI A Berdasarkan SK Ketua BAS PROPINSI JAWA TIMUR

Nomor : 073/BAP-SM/TU/XI/2012 Tanggal 19 Nopember 2012

Program Keahlian : Teknik Gambar Bangunan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Pemesinan, Teknik Komputer dan Jaringan

Alamat : Jl. Kusuma Bangsa No. 74 Ds. Sengon Kec. Jombang Kab. Jombang Telp. (0321)861996 Fax. (0321)863246 – 861996

Website: www.smkdwijabhakti1jombangscho.id E-mail : dwijabhakti1jombang@gmail.com

SURAT PERNYATAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. ARIEF SUGIHARTO, MM.**
NIP : 19621028 198703 1 015
Jabatan : Kepala Sekolah
Pada : SMK DWIJA BHAKTI 1 JOMBANG

Bahwa pada proses Belajar Mengajar mata pelajaran Kewirausahaan pada tahun pelajaran 2015/2016 telah menyampaikan materi “Proses Produksi Kuliner”.

Demikian keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 01 Oktober 2015

Kepala Sekolah



Drs. ARIEF SUGIHARTO, MM

NIP. 19621028 198703 1 015



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 JOMBANG
Jalan dr.Sutomo No.15,Telp.(0321)861516,Fax.(0321)861180
Website:<http://smkn1jombang.sch.id>,E-Mail:kantor@smkn1jombang.sch.id
JOMBANG Kode Pos 61418

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 385 / 415.28.11 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Drs. Supriyadi, M.Kes
NIP : 19620610 198710 1 004
Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Jombang
Alamat : Jl. Dr. Sutomo 15 Jombang

Menerangkan bahwa SMK Negeri 1 Jombang telah menggunakan Media Pembelajaran Kewirausahaan dengan judul "Proses Produksi Kuliner".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 1 Oktober 2015

Kepala Sekolah,

Drs. SUPRIYADI, M.Kes
Pembina Tk. I
NIP. 19620610 198710 1 004

