

Validitas Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Moodle* di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Aisyiyah Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

¹ Titen Darlis Santi, ² Anni Faridah✉,

¹ Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, FT-Universitas Negeri Padang,

² Ilmu Kesejahteraan Keluarga, FPP-Universitas Negeri Padang

Info Artikel

Diterima Januari 2021

Disetujui Februari 2021

Dipublikasikan Maret 2021

DOI:

<https://doi.org/10.24905/cakrawala.v15i1.1800>

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran di SMK Pariwisata Aisyiyah masih dominan menggunakan buku cetak dan kurang menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile*, sehingga dirasakan kurang efektif dalam pembelajaran dan membuat siswa pasif. Maka pengembangan media *Mobile Learning* berbasis *Moodle* perlu dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah pengembangan *Mobile Learning* berbasis *Moodle* di SMK Pariwisata Aisyiyah pada mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan (PBM) yang valid. Metode Pengembangan yaitu *R&D for education*, dengan model pengembangan *Four-D*. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan instrumen kepada validator ahli media dan ahli materi, analisis data menggunakan Aikens V, lokasi penelitian yaitu SMK Pariwisata Aisyiyah Sumbar, siswa kelas X-Tata Boga. Hasil penelitian terhadap media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Moodle* sebagai media interaktif dari uji validitas produk berdasarkan validasi media rata-rata 0,92 dinyatakan "Valid" dan validasi materi dinyatakan "Valid" rata-rata 0,87, sehingga media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Moodle* sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK Pariwisata Aisyiyah.

Kata Kunci: *Media, M-Learning, Moodle, Interaktif.*

Moodle-Based Mobile Learning Development Validity at Aisyiyah Tourism Vocational High School in Food Knowledge Subjects

Abstract

The use of learning media in Aisyiyah Tourism Vocational School is still dominant in using printed books and less using mobile-based learning media, so it is felt to be less effective in learning and makes students passive. So the development of Moodle-based Mobile Learning media is necessary for the learning process. The purpose of this research is the development of Moodle-based Mobile Learning in Aisyiyah Tourism Vocational School in the subject of valid Food Ingredients Knowledge. The development method is R&D for education, with the Four-D development model. Data retrieval was carried out by giving instruments to validators of media experts and material experts, data analysis using Aikens V, the research location was Aisyiyah Tourism Vocational School, West Sumatra, class X-cooking class students. The results of research on Moodle-based Mobile Learning learning media as interactive media from product validity tests based on media validation an average of 0.92 is declared "Valid" and material validation is declared "Valid" an average of 0.87, so Moodle-based Mobile Learning learning media is very feasible to be applied in the learning process at the Aisyiyah Tourism Vocational School.

Keywords: *Media, M-Learning, Moodle, Interactive*

✉ Alamat korespondensi:
Prodi IKK, FPP UNP Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka.
Padang. Kode pos 25131

Email Penulis:
Faridah.anni@fpp.unp.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 menjelaskan tentang bagaimana cara menggabungkan teknologi cyber secara fisik, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat, sehingga mutu sumber daya manusia harus ditingkatkan, supaya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tepat sasaran (Rohida, 2018). Pendidikan Revolusi Industri 4.0 merupakan kejadian yang menggambarkan kebutuhan revolusi industry, sesuai dengan kebutuhan kurikulum baru yang mampu membuka jendela dunia melalui genggaman, salah satu contohnya yaitu pemanfaatan “internet of things” (IOT) (Andrianto Pangondian et al., 2019), pada pendidikan terutama di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Aisyiyah.

Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Aisyiyah (SMK) sekarang menerapkan Kurikulum 2013, UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kurikulum 2013 adalah proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa, dimana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu peran guru hanya sebagai fasilitator, sehingga guru harus mempersiapkan media yang dapat membantu proses pembelajaran dan memberi ruang kepada siswa supaya dapat belajar secara mandiri dan memperoleh hasil yang maksimal (Mulyadi, 2015).

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang dapat menciptakan proses belajar mengajar lebih efektif (Zubaidillah et al., 2016). Media pembelajaran juga salah satu komponen yang memiliki peranan penting saat pembelajaran. Pemanfaatan media harus menjadi perhatian guru dalam pembelajaran, maka guru sebagai fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Aisyiyah masih konvensional (metode ceramah dan pemberian tugas), yang mana pembelajarannya berpusat pada guru, namun kurang pemanfaatan media pembelajaran yang efektif, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran menurut (Sugiyono, 2014).

Proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Aisyiyah masih terkendala dalam penggunaan media pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan siswa, di mana guru masih kurang variasi dalam penggunaan media secara online yang tepat dalam penyajian materi, karena selama ini media yang diberikan guru belum menarik, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran untuk siswa. Budaya siswa yang hanya tertarik dengan materi dan bahan ajar yang diberikan guru, membuat siswa tidak memiliki keinginan untuk mencari materi secara mandiri. Dalam hal ini guru diharapkan mampu memberi pembelajaran dengan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Apabila ada media pembelajaran interaktif yang mudah, praktis, bisa diakses kapanpun dan di manapun, serta isi materi banyak melampirkan gambar yang berwarna, akhirnya bisa mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan media *Mobile Learning* berbasis *Moodle* di mana media ini merupakan perkembangan dari teknologi yang dibutuhkan oleh dunia pendidikan.

Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran berbasis *Moodle* ini sangatlah banyak, dimana hasilnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi interaktif atau ada umpan balik dari siswa selama pembelajaran berlangsung dan untuk hasil pembelajaran meningkat dari sebelumnya baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Moodle* baik berupa *apk* atau *web* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, praktis

dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh (Azis, 2015), dimana media pembelajaran e-learning berbasis moodle bisa dijadikan salah satu media yang dapat membantu mahasiswa dan dosen dalam proses perkuliahan/pembelajaran. Seiring dengan hasil penelitian (Muhammad et al., 2020), bahwa media e-learning meningkatkan proses pembelajaran jadi efektif sehingga menjadi salah satu opsi media yang digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Metodologi Penelitian.

Mobile Learning sebagai sebuah inovasi dalam bidang pembelajaran memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel tidak terpaku harus selalu di dalam kelas, laboratorium, dan berorientasi dominan kepada guru (teacher centered), melainkan pembelajaran memungkinkan untuk dilakukan secara mandiri oleh peserta didik (student centered) dengan menggunakan mobile yang dimiliki siswa (Surahman & Surjono, 2017). *Mobile Learning* (m-learning) juga merupakan proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi berupa perangkat mobile, seperti Handphone, laptop, tablet PC, dan lain-lain, dimana pengguna bisa mengakses pembelajaran kapanpun dan di mana pun, tanpa harus terikat ruang dan waktu untuk memperoleh dan menggali ilmu pengetahuan (Belina & Batubara, 2013).

Penggunaan *Mobile Learning* disini yang akan digunakan yaitu *Mobile Learning* berbasis *Moodle* yang banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh perusahaan/industri, sedangkan untuk pendidikan terutama pembelajaran di SMK Pariwisata Aisyiyah masih kurang, dengan demikian tujuan penelitian ini adalah pengembangan *Mobile Learning* berbasis *Moodle* di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Aisyiyah pada mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan (PBM) yang valid.

MATERI DAN METODE

Jenis penelitian adalah *Research and Development* (R & D) (Sugiyono, 2014), dengan Model pengembangan adalah 4-D (*four-D models*), terdiri atas empat tahapan pengembangan yaitu (1) tahap pendefinisian (*define*), untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, (2) tahap perancangan (*design*) untuk merancang perangkat pembelajaran, (3) tahap pengembangan (*develop*) untuk menghasilkan produk pengembangan, melalui dua langkah yakni penilaian ahli, dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2014). Pengambilan data dilakukan dengan pemberian instrument, dimana instrument dirancang sesuai dengan kebutuhan dilapangan atau SMK tempat dilaksanakannya observasi awal. Pada saat observasi awal ditemui bahwa pembelajaran masih konvensional (ceramah dan pemberian tugas) atau pembelajaran berpusat pada guru, sementara untuk media pembelajaran hanya buku cetak, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut baru disusun angket/instrument, selanjutnya baru diberikan kepada validator, baik validator ahli media maupun ahli materi. Validator ahli media yaitu 2 orang dosen IT dan 1 guru SMK dan ahli materi diberikan kepada 3 guru mata pelajaran PBM di SMK yang berbeda dengan tempat penelitian, analisis data dilakukan dengan menggunakan Aikens V dimana jika produk dinyatakan "Valid" nilainya berkisar dari 0,61 - 1,00, sedangkan untuk "Tidak Valid" nilainya <0,60 (Azwar, 2013), kemudian untuk lokasi penelitiannya yaitu SMK Pariwisata Aisyiyah Sumbar, siswa kelas X-Tata Boga sebanyak 18 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan *Mobile Learning* berbasis Moodle, menggunakan *Four-D*, yang terdiri dari empat tahapan yaitu (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*develop*), dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*). Berikut ini penjelasan tentang tahapan pengembangan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis Moodle:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, yaitu analisis kondisi pembelajaran sebelum dilakukan pengembangan, yang akan dijadikan landasan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini 3 langkah yaitu (1) Observasi Media, dimana kita mencari informasi tentang media apa saja yang digunakan, dan apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas media tersebut, sehingga ditemukan bahwa permasalahannya yaitu metode pembelajaran yang masih bersifat ceramah, kurangnya umpan balik dari siswa, kurangnya pemanfaatan media teknologi, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran. (2) Analisis Kurikulum, dimana analisis kurikulum ini berpedoman pada silabus yang digunakan pada mata pelajaran PBM kelas X Tata Boga, disusun berdasarkan analisis Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada, dimana KD yang digunakan pada penelitian ini yaitu 3 KD, terdiri atas (a) Bumbu, Rempah dan Bahan Tambahan Pangan, (b) Kacang-kacangan dan (c) Sereal, dimana materi ini yang sangat sulit dipelajari dan dipahami oleh siswa selama ini, (3) Analisis Siswa, dimana kita harus melihat nilai dari siswa sebelumnya tentang mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan, kemudian menguji kemampuan awal siswa, supaya bisa mengetahui point mana yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, sehingga ditemukan masih banyak siswa yang belum tuntas dimana dari 18 siswa, yang tuntas hanya 8 siswa, sedangkan 10 siswa lainnya tidak tuntas, pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan khususnya KD bumbu, rempah dan Bahan Tambahan Pangan, serta bahan makanan nabati.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Merancang media pembelajaran yang akan digunakan adalah dengan cara merancang media *Mobile Learning* berbasis Moodle, langkah-langkahnya, sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Media yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah banyak dan bervariasi diantaranya media dengan menggunakan benda nyata, buku cetak dan media online yang bisa digunakan kapanpun serta dimanapun. Berdasarkan hal tersebut penulis berinisiatif menggunakan media yang berbasis *Mobile*, dimana siswa menggunakan HP *android* masing-masing, caranya siswa login ke e learning yang sudah dibuat. Format pengembangan medianya yaitu *apk* dan web, karena media yang digunakan bisa diakses kapanpun dan dimana pun oleh siswa (Aripin, 2018).

b. Pembuatan Media

Media diakses oleh siswa dengan menggunakan smartphone masing-masing, caranya yaitu login ke *apk M-Learning* atau ke website *M-Learning*. Selanjutnya membuat desain atau merancang isi dan penyajian materi dalam pembelajaran,

dimana dalam media tersebut, isinya lengkap mulai dari tujuan pembelajaran, uraian materi, dan evaluasi (Martha et al., 2018).

c. Rancangan Media

Pembuatan media pembelajaran *Mobie Learning* berbasis *Moodle* dilakukan setelah perancangan awal (*prototype*) selesai. Adapun hasil dari perancangan media pembelajaran *Mobie Learning* berbasis *Moodle* ini sebagai berikut:

1) *Icon* aplikasi



Gambar 1. Icon Aplikasi

2) *Tampilan* depan



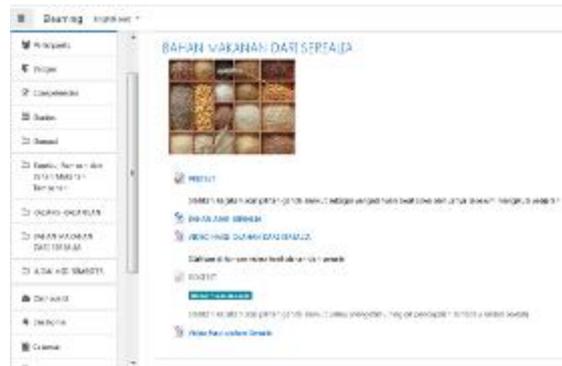
Gambar 2. Tampilan Depan

Gambar 2. Tampilan depan aplikasi memperlihatkan pilihan “Masuk, Profil dan Keluar” saat aplikasi baru dijalankan. Fungsi tampilan masuk yaitu untuk mulai menggunakan aplikasi, tampilan profil untuk menampilkan profil guru yang mengajar, dan tombol keluar yaitu untuk keluar dari aplikasi, ini berguna untuk memberikan pilihan kepada siswa apa yang akan dilakukan selanjutnya.

3) *Tampilan Login*

Gambar 3. Tampilan Login

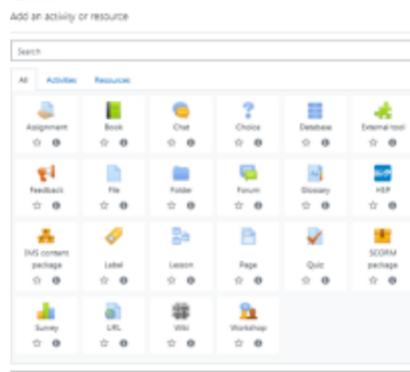
Gambar 3. Tampilan *login* aplikasi memperlihatkan tampilan awal untuk siswa pada saat akan login menggunakan media pembelajaran *M-learning*



Gambar 6. Tampilan Submenu Deskripsi Kompetensi Dasar (KD)

Gambar 6. Tampilan submenu mata pelajaran yang ada pada masing-masing KD yaitu memperlihatkan deskripsi secara detail informasi mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan. Informasi yang ada dalam deskripsi mata pelajaran terdiri dari KI dan KD, pretest, bahan ajar, ppt dan video hasil olahan dari materi tersebut.

7) Tampilan Menambah Aktivitas

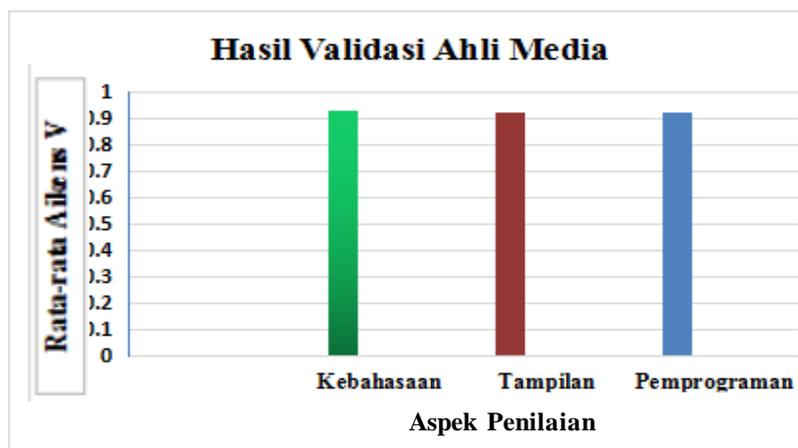


Gambar 7. Tampilan Menambahkan Aktivitas

Gambar 7. Tampilan di atas adalah fitur yang bisa ditambahkan dalam konten pembelajaran yang dirancang atau dikembangkan, dapat disesuaikan dengan kebutuhan saat pembelajaran.

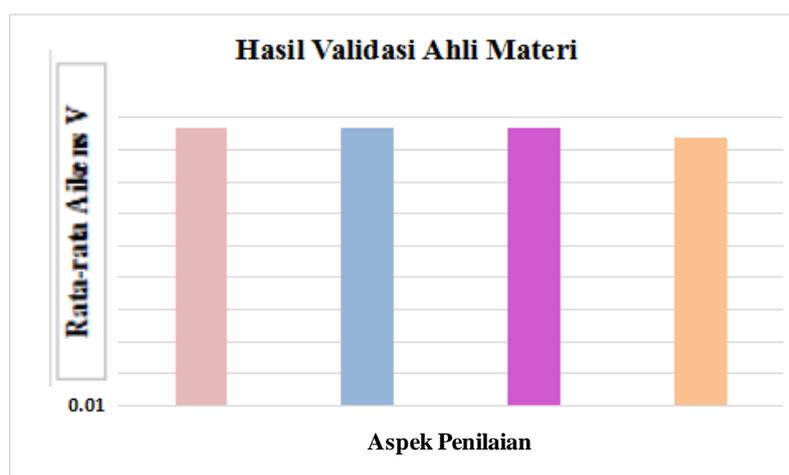
3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk memperoleh media *Mobile Learning* berbasis Moodle yang valid, dengan Uji Validitas. Data uji validasi didapatkan dari data instrumen yang diisi oleh validator, kemudian masukan dari validator dapat dijadikan revisi dan perbaikan untuk media yang dikembangkan agar lebih sempurna lagi sesuai dengan yang disaran validator, sehingga media yang dikembangkan layak digunakan. Hasilnya ada pada gambar 8 berikut:



Gambar 8. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar di atas, hasil validasi ahli media tentang pengembangan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis Moodle pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dalam kategori “valid” dengan rata-rata nilai 0,92, dari 2 validator ahli dengan kategori yang dinilai ada 3 yaitu berdasarkan aspek kebahasaan 0,93, aspek tampilan 0,92 dan aspek pemrograman 0,92. Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, ada penelitian yang menyatakan bahwa pengembangan media *mobile learning* valid dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Nurhalimah et al., 2017).



Gambar 9. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi ahli materi, tentang pengembangan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis Moodle pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dalam kategori “valid” dengan rata-rata nilai 0,87, dari 2 validator ahli dengan aspek yang dinilai adalah penilaian isi materi 0,88, pembelajaran yaitu 0,88, interaksi yaitu 0,88, dan aspek tampilan yaitu 0,85. Sehubungan dengan hal tersebut ada penelitian yang menyatakan bahwa materi yang

sudah dibuat semenarik mungkin dan sesuai dengan KD yang dibutuhkan serta memperoleh rata-rata di atas 80 maka itu dinyatakan “sangat baik” dan valid serta sudah bisa diterapkan dalam proses pembelajaran (Amirullah & Hardinata, 2017).

PENUTUP

Simpulan

Validitas Pengembangan *Mobile Learning* berbasis *Moodle* untuk mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan, di SMK Pariwisata Aisyiyah Sumbar dinyatakan “Valid”, dimana untuk validasi media memperoleh skor rata-rata 0,92 dinyatakan “Valid” dengan kategori yang dinilai adalah berdasarkan kebahasaan 0,93, tampilan 0,92 dan pemrograman 0,92, sedangkan untuk materi dinyatakan “Valid”, dengan skor rata-rata 0,87, dengan kategori yang dinilai adalah isi materi 0,88, pembelajaran 0,88, interaksi 0,88 dan tampilan 0,85, berdasarkan pernyataan tersebut sehingga media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Moodle* dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Aisyiyah.

Saran

Media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Moodle*, mampu meningkatkan keefektifan siswa dalam pembelajaran, maka dapat disarankan (1) Kepada guru sebaiknya berusaha untuk meningkatkan variasi media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih interaktif (2) kepada pihak sekolah SMK Pariwisata Aisyiyah sebaiknya memberikan dukungan penuh kepada seluruh guru dalam meningkatkan variasi dalam penerapan media pembelajaran dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran tersebut, (3) peneliti selanjutnya bisa menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang relevan terutama pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97–101. <https://doi.org/10.21009/jkkp.042.07>
- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks 2019*, 56–60. <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>
- Aripin, I. (2018). Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran Biologi. *Bio Educatio*, 3(1), 01–09.
- Azis, A. A. (2015). Pengembangan Media E-Learning Berbasis LMS Moodle pada Matakuliah Anatomi Fisiologi Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 1–8. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpb/article/view/712>
- Azwar, S. (2013). Metode Penelitian. In *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Belina, E., & Batubara, F. R. (2013). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android. *Singuda ENSIKOM*, 4(3), 76–81. https://jurnal.usu.ac.id/index.php/singuda_ensikom/article/view/4138
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis mobile learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775>
- Muhammad, H., R. Eka Murtinugraha, & Sittati Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>

- Mulyadi. (2015). Manajemen Sumber daya Manusia (MSDM). In *Manajemen Sumber daya Manusia (MSDM)*. In Media.
- Nurhalimah, S. R., Suhartono, S., & Cahyana, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>
- Rohida, L. (2018). Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 114–136. <https://doi.org/10.31843/jmbi.v6i1.187>
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>
- Trianto. (2014). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). In *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Zubaidillah, M. M., Kirana, T., & Poedjiastoeti, S. (2016). Development of STAD cooperative based learning set assisted with animation media to enhance students' learning outcome in MTS. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(2), 247–255. <https://doi.org/10.15294/jpii.v5i2.6004>

PROFIL SINGKAT

Titen Darlis Santi, lahir di Sungai Abu, 25 Desember 1992; Lulus S1 PKK UNP tahun 2014, Pendidikan Profesi Guru lulus tahun 2017 di UNIMED; sekarang merupakan mahasiswa pascasarjana program magister di program studi pendidikan teknologi dan kejuruan, serta guru di SMK Pariwisata Aisyiyah Sumbar.

Anni Faridah, lahir di Tapanuli Selatan, 30 Maret 1968; Lulus Teknik Kimia USU tahun 1992, kemudian melanjutkan studi di program pascasarjana Ilmu Pangan IPB lulus tahun 2005; lulus Doktor Teknologi Hasil Pertanian Universitas Brawijaya tahun 2012; sekarang merupakan Dosen Tata Boga FPP UNP.