

## BAB II

### KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Kerangka Teoritik

##### 2.1.1 Kanal *YouTube* Masak.TV

*YouTube* merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa ‘gambar bergerak’ dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Siapapun juga bisa berpartisipasi mengunggah (meng – *upload*) video ke server *YouTube* dan membaginya ke seluruh dunia (Baskoro, 2009:58). Dengan teknologi yang memungkinkan, *YouTube* menginspirasi masyarakat untuk menonton video melalui web dengan fitur jaringan sosial *Web-2,0*; seperti komentar, grup, halaman beranda untuk anggota, langganan, dan ide-ide lainnya yang berbasis komunitas yang dipopulerkan melalui *website* seperti *MySpace*, *Facebook*, dan lain-lain (Yogapratama, 2009).

*YouTube* didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, yang sebelumnya merupakan karyawan pertama PayPal. Hurley belajar desain di *Indiana University of Pennsylvania*, sementara Chen dan Karim belajar ilmu komputer di *University of Illinois at Urbana-Champaign*. (*YouTube for business*, 2012)

Menurut cerita yang berulang-ulang diterbitkan di media, Hurley dan Chen mengembangkan ide *YouTube* pada bulan-bulan pertama tahun 2005 setelah mengalami kesulitan saat berbagi video pesta makan malam di apartemen Chen di San Francisco. Karim tidak datang ke pesta dan menolak pesta tersebut pernah terjadi, sementara Chen berkomentar bahwa ide *YouTube* tercetuskan setelah pesta

makan "tampaknya diperkuat oleh metode pemasaran yang terpusat pada menciptakan cerita yang mudah dicerna konsumen".

*YouTube* berawal sebagai sebuah perusahaan teknologi rintisan yang didanai oleh investasi senilai \$11,5 juta dari *Sequoia Capital* antara November 2005 dan April 2006. Kantor pertama *YouTube* terletak di atas sebuah pizzeria dan restoran Jepang di San Mateo, California. Nama domain *www.YouTube.com* aktif pada 14 Februari 2005 dan situs ini dikembangkan pada bulan-bulan berikutnya. Video pertama di *YouTube* berjudul *Me at the zoo*. Video ini menampilkan pendiri pendamping Jawed Karim di San Diego Zoo. Video ini diunggah pada tanggal 23 April 2005 dan masih ada sampai sekarang di situs ini.

*YouTube* menawarkan uji beta pada Mei 2005, enam bulan sebelum peluncuran resmi pada November 2005. Pertumbuhan situs ini meroket dan pada bulan Juli 2006, perusahaan ini mengumumkan bahwa lebih dari 65.000 video diunggah setiap harinya dan situs ini menerima 100 juta kunjungan video per hari. Menurut data yang dikumpulkan perusahaan riset pasar *comScore*, *YouTube* adalah penyedia video daring utama di Amerika Serikat dengan pangsa pasar 43 persen dan lebih dari 14 miliar video ditonton pada bulan Mei 2010. *YouTube* mengatakan bahwa sekitar video berdurasi total 60 jam diunggah setiap menit dan tiga perempat materialnya berasal dari luar Amerika Serikat. Situs ini menerima delapan ratus juta kunjungan unik setiap bulannya. Diperkirakan bahwa pada tahun 2007 *YouTube* mengonsumsi pita lebar yang sama besarnya seperti seisi Internet tahun 2000. Alexa menempatkan *YouTube* sebagai situs ketiga yang paling banyak dikunjungi di Internet, setelah Google dan Facebook.

Pemilihan nama *www.YouTube.com* memunculkan masalah dengan situs bernama serupa, *www.utube.com*. Pemilik situs tersebut, *Universal Tube & Rollform Equipment*, mengajukan tuntutan hukum terhadap *YouTube* pada bulan November 2006 setelah situsnya dibanjiri pengunjung yang ingin mencari *YouTube*. *Universal Tube* sejak itu mengubah nama situsnya menjadi *www.utubeonline.com*. Pada bulan Oktober 2006, *Google Inc.* mengumumkan bahwa mereka telah membeli *YouTube* dengan nilai \$1,65 miliar dalam bentuk saham. Persetujuan ini dirampungkan pada 13 November 2006. *Google* tidak memberikan informasi rinci mengenai biaya operasi *YouTube* dan pendapatan *YouTube* tahun 2007 ditulis "tidak material" dalam pengisian formulir wajib. Bulan Juni 2008, sebuah artikel di majalah *Forbes* memperkirakan pendapatan *YouTube* tahun 2008 mencapai \$200 juta setelah mengamati kemajuan penjualan iklannya. Pengunjung *YouTube* rata-rata menghabiskan 15 menit sehari untuk menonton video di sana, berbeda dengan 4-5 jam sehari yang dihabiskan warga Amerika Serikat biasa untuk menonton televisi.

#### **2.1.1.1 Statistik *YouTube***

- a. *YouTube* punya lebih dari satu miliar pengguna, hampir sepertiga dari semua pengguna internet dan setiap hari orang menonton ratusan juta jam video di *YouTube* dan menghasilkan miliaran kali penayangan.
- b. *YouTube* secara keseluruhan, dan bahkan *YouTube* di perangkat seluler saja, telah menjangkau lebih banyak pemirsa yang berusia 18-34 dan 18-49 tahun daripada jaringan televisi kabel mana pun di Amerika Serikat.

- c. Lebih dari setengah penayangan *YouTube* berasal dari perangkat seluler.
- d. *YouTube* telah meluncurkan versi lokalnya di lebih dari 88 negara.
- e. Anda dapat menelusuri *YouTube* dalam total 76 bahasa (yang mencakup 95% dari populasi internet) (<https://www.YouTube.com/yt/press/id/statistics.html>).

### **2.1.2 Masak.TV**

Masak.TV adalah sebuah siniar yang bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan dan tatacara masak memasak, mulai dari hidangan paling dasar hingga hidangan utama baik dalam dan luar negeri.

Hari tayang setiap Senin, Rabu dan Jumat dengan program;

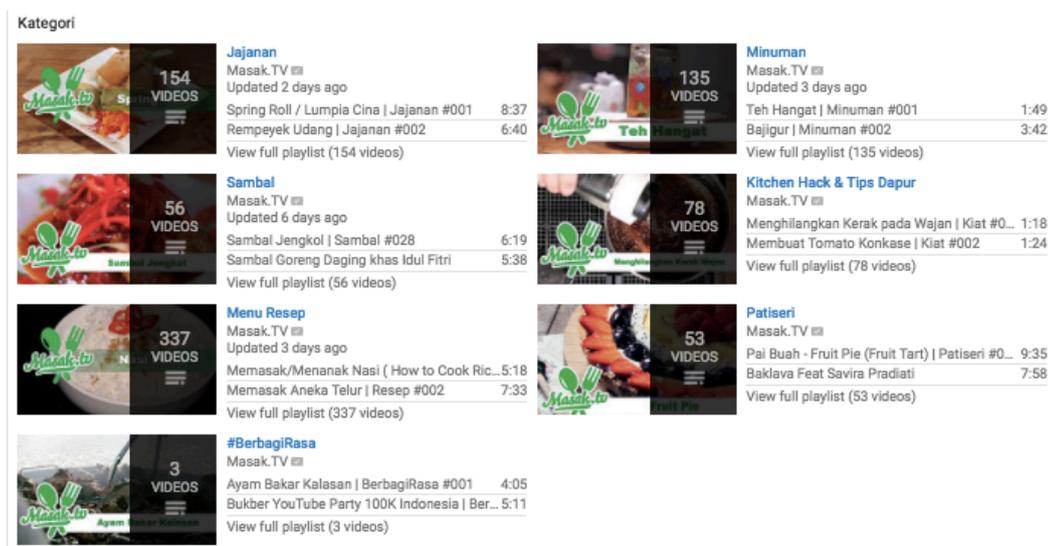
1. Resep, adalah sebuah takaran yang di gunakan untuk membuat masakan (makanan & minuman) yang telah teruji ke akuratanya.
2. Jajanan, adalah jenis makanan yang di jual di kaki lima, di pasar, di tempat pemukiman serta lokasi yang sejenis.
3. Tips n trik, adalah sebuah cara alternatif dalam melakukan suatu hal.
4. Sambal, adalah saus dengan bahan utama yang disiapkan dari cabai yang di hancurkan sehingga keluar kandungan sari cabe yang berasa pedas dan ditambahkan bahan lain sesuai dengan keinginan.
5. Minuman, adalah sajian berupa cairan dingin/panas ataupun berbentuk es.
6. #Berbagirasa, diadakan setiap Masak.TV mendapat 5000 *YouTube subscriber*.
7. Patiseri, adalah tayangan mengenai seluruh kue dan juga roti beserta keseluruhan resep tentang Patiseri/*Pastry*.

**a. Program Masak.TV**

1. Resep, durasi 5-10 menit. dipublikasikan setiap hari Rabu, sebuah program utama yang menampilkan berbagai hidangan baik dalam maupun luar negeri. dibawakan oleh Tirta Pane, Faisal “Icun” Lanin atau Alvin “Kapau” Maulana secara bergantian. Pada *webisode* resep, sering kali kami kedatangan tamu dari berbagai latar belakang (selebritis, komunitas, dan *followers*) yang turut serta memasak ataupun berbagi resep. dapur ini bersifat terbuka siapapun yang hendak berbagi resep andalannya dapat dibagikan melalui program ini.
2. *Tips n trik*, berdurasi 1-3 menit. dipublikasikan pada hari Jumat. Berisi seputar pengenalan berbagai *skill* penting di dapur. Alvin “Kapau” Maulana berbagi mulai dari cara menangani berbagai jenis bahan, cara memotong, menyimpan, membersihkan hingga menangani berbagai permasalahan di dapur.
3. Sambal, dipublikasikan pada hari Jumat. berdurasi 1-3 menit. Nusantara terkenal dengan aneka rempah dan sambal yang nikmat. Pada *webisode* ini Alvin “Kapau” Maulana mengupas habis berbagai cara membuat aneka sambal dari penjuru nusantara
4. Jajanan, dipublikasi pada hari Jumat, berdurasi 5-7 menit. Siapa yang tidak suka cemilan dan jajanan? Saskya Pane dan Tasya Khairunnisa akan berbagi seputar aneka ragam jajanan khas nusantara yang nikmat itu. Mulai dari jajanan tradisional, sekolah hingga jajanan yang terkenal di penjuru kota akan di kupas habis dan selidiki sampai ke rahasia abangnya!
5. Minuman, berdurasi 1-3 menit yang dipublikasikan setiap hari Senin. Awalnya *webisode* minuman ini dibawakan oleh Faisal Lanin, tapi sekarang hanya ditampilkan dengan *Hand Talent* atau hanya diperlihatkan gerakan tangannya

saja. Pada webisode minuman ini, seluruh minuman hangat yang mampu menghangatkan badan maupun minuman dingin yang menyegarkan pikiran disajikan dalam tampilan yang juga menggoda.

6. #berbagirasa berdurasi 5-7 menit. Webisode ini akan diadakan setiap Masak.TV mendapat 5000 *YouTube subscriber*. Diadakan diberbagai lokasi. bertujuan untuk berbagi ilmu tanpa disadari dengan cara mengajak para peserta untuk memasak sebanyak lebih dari 100 pax menu.
7. Patiseri, berdurasi 5-7 menit, dipublikasikan setiap hari Jumat. Webisode satu ini membahas semua resep yang menyangkut tentang *pastry* atau pastiseri, kue maupun roti. Saskya Pane, Poetri Gladies dan Ayu Wardoyo akan berbagi tentang resep-resep kue dan juga seputar tips mengenai pembuatan kue ataupun roti.

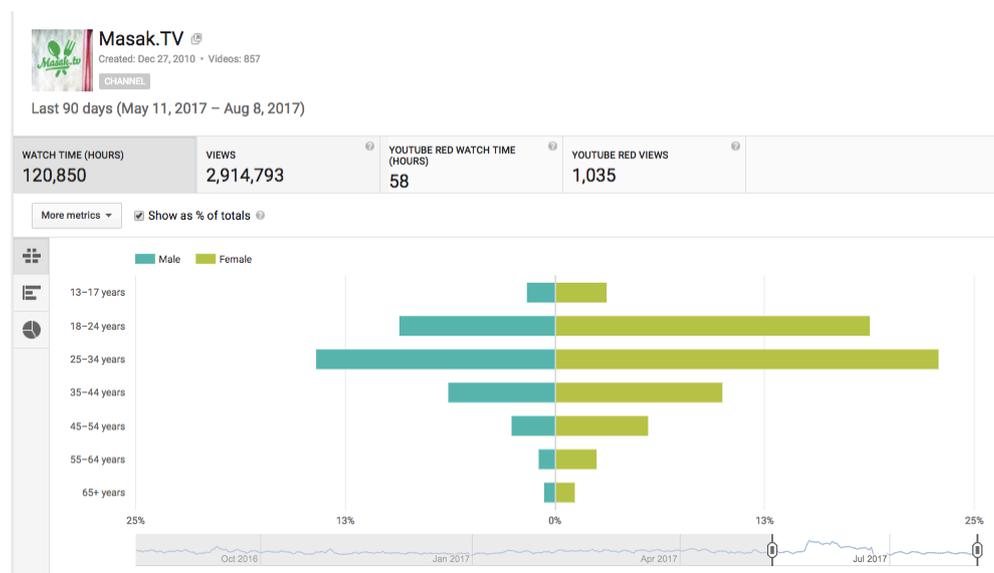


Gambar 2.1 Kategori pada *YouTube Channel Masak.TV*

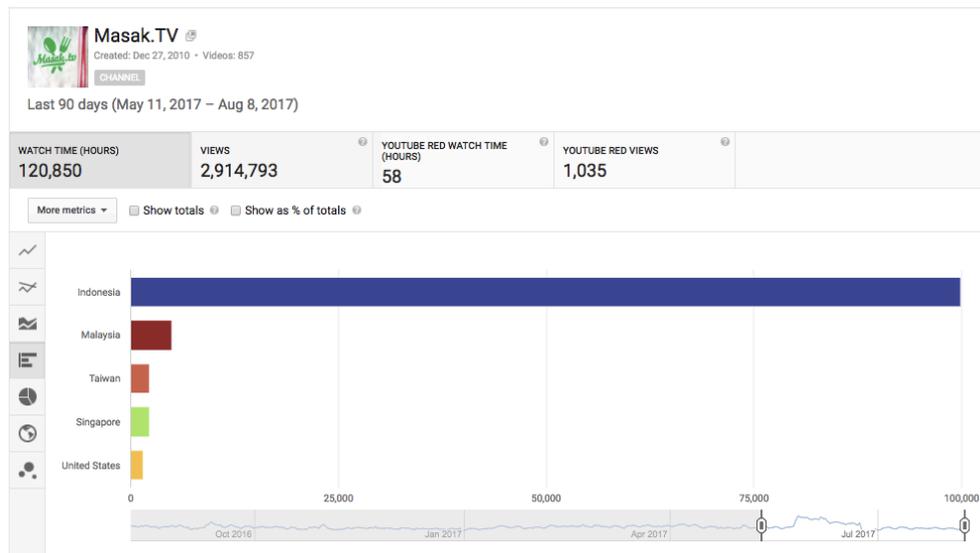
## b. Target Penonton

Masak.TV ditujukan untuk seluruh individu yang memasuki tahap belajar memasak ataupun yang ingin mengetahui masakan dari berbagai aspek.

- a. Usia 17-35 tahun
- b. Laki-laki dan perempuan.
- c. Berada di kota baik dalam/luar negeri.
- d. Memiliki akses internet.
- e. Memasuki fase memasak.
- f. Pasangan muda.
- g. Mahasiswa/pekerja diperantauan
- h. Tertarik/membutuhkan ilmu memasak.
- i. Kemampuan memasak pemula dan menengah.



**Gambar 2.2 Analitik Penonton Masak.TV**

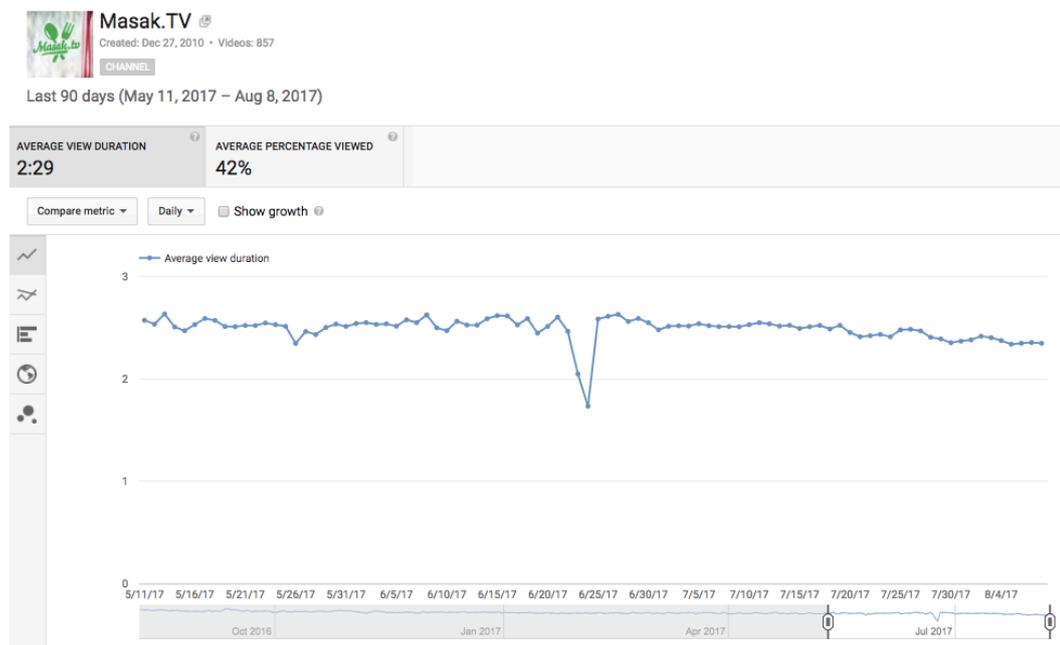


**Gambar 2.3 Demografik Penonton Masak.TV**

### c. Kelebihan dan Kekurangan Masak.TV

Kelebihan Masak.TV antara lain : (1) Merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara; (2) Dapat digunakan seketika; (3) Dapat digunakan secara berulang; (4) Dapat menyajikan objek secara detail; (5) Tidak memerlukan ruang gelap; (6) Dapat diperlambat dan dipercepat; (7) dapat digunakan untuk klasikal atau individual. Adapun kekurangan yang dimiliki oleh Masak.TV adalah Memerlukan koneksi internet.

Kanal *YouTube* Masak.TV ini termasuk dalam media audiovisual yang merupakan media pembelajaran yang cukup terjangkau. Disamping menarik dan memotivasi juga untuk mempelajari materi lebih banyak. Penggunaan media ini dimaksudkan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami informasi yang disampaikan ataupun resep-resep yang diperlukan dalam praktikum pembelajaran.

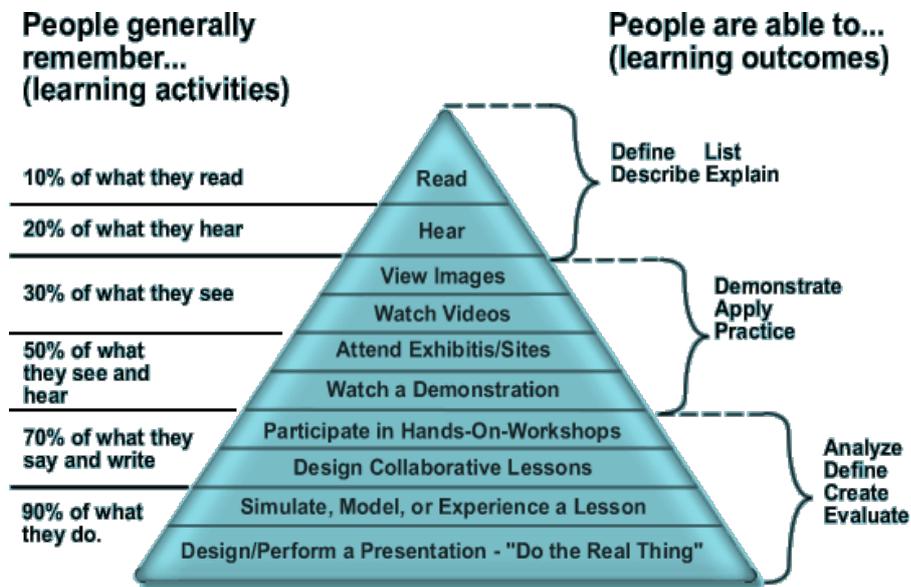


**Gambar 2.4 Analitik Durasi Lama Menonton Masak.TV**

### 2.1.3 Sumber Belajar

Pada proses pembelajaran, Mahasiswa harus aktif mencari dan berinteraksi dengan sumber belajar. Sumber belajar bisa diartikan sebagai buku-buku atau bahan-bahan cetak lainnya yang digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran. Pengertian itu masih banyak dipakai dewasa ini oleh sebagian besar pengajar. Misalnya dalam program pengajaran yang biasa disusun oleh para pengajar terdapat komponen sumber belajar, dan pada umumnya akan diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan. Pengertian yang lebih luas tentang sumber belajar

diberikan oleh Edgar Dale (1946) yang menyatakan bahwa pengalaman itu sumber belajar. Berikut kerucut pengalaman (*cone of experience*)



**Gambar 2.5 The Cone of Experience by Edgar Dale**

Sumber belajar dalam pengertian tersebut menjadi sangat luas maknanya, seluas hidup itu sendiri, karena segala sesuatu yang dialami dianggap sebagai sumber belajar sepanjang hal itu membawa pengalaman yang menyebabkan belajar. Belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelumnya. Pengalaman yang dapat memberikan sumber belajar diklasifikasikan menurut jenjang tertentu berbentuk kerucut pengalaman. Penjenjangan jenis-jenis pengalaman tersebut disusun dari yang kongkrit sampai yang abstrak. Dilihat dari segi perancangannya, secara garis besar sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

1. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) yakni sumber-sumber yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai “komponen

sistem instruksional” untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat moral.

2. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*) yakni sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sumber belajar yang dimanfaatkan ini adalah sumber belajar yang ada di masyarakat, seperti ; museum, pasar, toko-toko, tokoh masyarakat dan lainnya yang ada di lingkungan sekitar.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran bisa didapatkan. Menurut Nasution (1993), sumber pelajaran dapat berasal dari masyarakat dan kebudayaannya, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan anak didik. Sumber belajar sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana pun seperti di sekolah, pusat kota, pedesaan, benda mati, lingkungan, toko, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber-sumber pengajaran tersebut tergantung pada kreatifitas guru, waktu, biaya serta kebijakan-kebijakan lainnya.

Asosiasi Teknologi komunikasi Pendidikan/AECT (1977) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar dan meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan. Sumber belajar bahkan berubah menjadi komponen sistem instruksional apabila sumber belajar itu diatur sebelumnya (*prestructured*), didesain dan dipilih lalu dikombinasikan menjadi suatu sistem instruksional yang lengkap sehingga mengakibatkan belajar yang bertujuan dan terkontrol.

Roestiyah N.K(1989) yang dikutip oleh Fathurrohman dan Sutikno mengatakan bahwa sumber-sumber belajar itu adalah:

1. Manusia (dalam keluarga, sekolah dan masyarakat);
2. Buku/perpustakaan;
3. Media massa (majalah, surat kabar, radio, tv, internet dan lain-lain);
4. Lingkungan alam, sosial, dan lain-lain;
5. Alat pelajaran (buku pelajaran, peta, gambar, kaset, papan tulis, kapur, spidol, dll.
6. Museum (tempat penyimpanan benda-benda kuno).

#### **2.1.3.1 Jenis-jenis Sumber Belajar**

Secara umum sumber belajar dapat dikategorikan menjadi enam jenis, yaitu:

1. Pesan: informasi dalam bentuk ide, data, dan fakta yang disampaikan pada anak didik.
2. Manusia/orang: manusia yang berperan sebagai penyaji dan pengolah pesan, seperti; guru, nara sumber yang dilibatkan dalam kegiatan belajar.
3. Bahan: *software* (perangkat lunak) yang berisi pesan-pesan.
4. Peralatan: *hardware* (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
5. Teknik/metode: prosedur yang dipakai untuk menyajiakan pesan.
6. Lingkungan: kondisi dan situasi dimana kegiatan pembelajaran itu terjadi.

Berikut ini dijelaskan secara rinci pemilihan dari keenam jenis sumber belajar berdasarkan kategori perancangannya yang disertai dengan contoh-contohnya, yaitu:

**Tabel 2.1 Sumber Belajar berdasarkan kategori perancangan**

Kategori Sumber Belajar	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
1. Pesan	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, dan data.	Bahan-bahan pelajaran Sains, Pengetahuan Sosial, Bahasa, Teknologi Informasi dan Komunikasi, dll.	Cerita rakyat, dongeng, nasihat hikayat, dll.
2. Manusia/orang	Orang yang menyimpan informasi, tidak termasuk orang yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan.	Guru, Instruktur, Siswa (tidak termasuk teknisi dan tim kurikulum).	Nara Sumber, Tokoh Masyarakat, Pimpinan Lembaga, Petani, Dokter, Kiyai, dll.
3. Bahan	Sesuatu, bisa disebut <i>software</i> yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.	Transparansi, film, slides, recorder, buku, gambar, grafik yang memang dirancang untuk pembelajaran.	Relief, Candi, Arca, Komik, dll.
4. Peralatan	Sesuatu, bisa disebut <i>hardware</i> yang menyalurkan pesan yang disajikan yang ada didalam <i>software</i>	OHP, Proyektor, Kamera, TV, Papan Tulis.	Generator, mesin alat-alat, bubut, mesin jahit dan mobil, motor, obeng.
5. Teknik/metode	Prosedur yang disiapkan dalam menggunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang yang menyampaikan pesan.	Ceramah, tanya jawab, penugasan, sosiodrama, simulasi, diskusi, demonstrasi eksperimen.	Permainan, Sarasehan, percakapan biasa, diskusi, dll.

6. Lingkungan	Situasi dimana disalurkan.	sekitar pesan	Ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, auditorium yang dirancang untuk pembelajaran.	Taman, kebun, pasar, toko, museum, kelurahan, teropong bintang.
Sumber : Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, FIP-UPI, 2007				

Berdasarkan tabel di atas yaitu sumber belajar berdasarkan kategori perancangan, Masak.TV masuk ke dalam kategori Teknik/Metode karena dirancang dalam bentuk Demonstrasi Eksperimen.

#### 2.1.3.2 Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Kalau media pembelajaran lebih sekedar sebagai media untuk menyampaikan pesan, sedangkan sumber belajar tidak hanya memiliki fungsi tersebut tetapi juga termasuk strategi, metode, dan tekniknya. Sumber belajar memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Meningkatkan produktivitas pembelajaran, dengan jalan :
  - Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik.
  - Mengurangi beban guru dan menyajikan informasi, sehingga lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar siswa.
- b. Memberikan kemungkinan belajar yang sifatnya lebih individual:
  - Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional.
  - Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.

- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran, dengan jalan:
  - Perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis.
  - Pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:
  - Meningkatkan kemampuan sumber belajar.
  - Penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
  - Mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit.
  - Memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- f. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, yaitu penyajian informasi yang mampu menembus batas geografis.

Sebagaimana media pembelajaran, sumber belajar pun mempunyai fungsi yang tak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran. Pada pendidikan anak usia dini, fungsi sumber belajar lebih cenderung memberikan kesempatan proses berasosiasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, nara sumber, atau tempat (Sudono, 2000). Selanjutnya Sudono (2000) mengatakan bahwa fungsi sumber belajar yang lain adalah meningkatkan perkembangan anak dalam berbahasa melalui berkomunikasi dengan mereka tentang hal-hal yang berhubungan dengan sumber belajar atau hal lain. Sedapat mungkin anak dilatih untuk bercerita tentang kejadian yang dilihat, dengar, atau hal-hal lain yang dirasakan

Menurut Wena (2011) yang dikutip oleh Hardini dan Puspitasari bahwa seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, dunia

pendidikan juga berusaha menyesuaikan perkembangan tersebut. Hal itu ditandai dengan munculnya model pembelajaran melalui teknologi internet yang disebut dengan *e-education* atau *e-learning*, yaitu kegiatan pendidikan atau pembelajaran melalui media elektronik, khususnya melalui jaringan internet.

Menurut Suyanto (2005) yang dikutip oleh Hardini dan Puspitasari terdapat karakteristik *e-learning* antara lain adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dimana pengajar dan peserta didik, sesama peserta didik maupun sesama pengajar dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa adanya pembatasan oleh hal-hal yang protokoler.
2. Memanfaatkan keunggulan digital media.
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*).
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat.

Peranan internet dalam pendidikan sangat menguntungkan karena kemampuannya dalam mengolah data dengan jumlah yang sangat besar. Teknologi informasi sudah menjadi jaringan komputer terbesar di dunia, yang dapat berfungsi dengan baik jika didukung oleh perangkat komputer dengan perangkat lunak yang baik dan dengan pengajar yang terlatih baik. Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik bagi keberhasilannya dalam belajar. Internet merupakan sumber informasi utama dan pengetahuan, banyak hal yang dapat dilakukan melalui teknologi ini.

Dengan demikian dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa indikator pemanfaatan *YouTube Channel Masak.TV* sebagai sumber belajar dapat dilihat dari

intensitas mahasiswa menggunakan internet atau yang dapat disebut dengan sumber belajar berbasis *e-learning* sebagai salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.

## **2.1.4 Karakteristik Mahasiswa Pendidikan Tata Boga**

### **2.1.4.1 Karakteristik Mahasiswa**

Karakteristik Mahasiswa Menurut Susantoro dalam Ramadhan (1990) mahasiswa merupakan kalangan muda yang berumur antara 19 sampai 28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di Perguruan Tinggi (Poerwadarminta, 2005).

### **2.1.4.2 Karakteristik Mahasiswa Pendidikan Tata Boga**

Karakteristik Mahasiswa Pendidikan Tata Boga adalah Mahasiswa yang mempelajari seluruh mata kuliah yang bersangkutan dengan Tata Boga yang meliputi, dasar-dasar pengolahan seperti Dasar Boga, Pengetahuan Alat Pengolahan, Dasar Gizi, Dasar Graha, Kimia Dasar hingga Mata Kuliah konsentrasi seperti Pengolahan Makanan Nusantara, Pengolahan Makanan Oriental, Pengolahan Makanan Kontinental, Tata Hidang, Pengolahan Kue, Gizi Terapan.

Secara latar belakang, Mahasiswa Pendidikan Tata Boga berasal dari latar belakang sekolah yang beragam seperti: SMA, SMK, MA ataupun STM. Untuk jenis kelamin, lebih banyak perempuan dibanding laki-laki yang menjadi Mahasiswa Pendidikan Tata Boga.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kemajuan teknologi dan penggunaan internet membuat proses pembelajaran semakin berkembang. Penggunaan media internet dan elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, terutama pada masyarakat Indonesia cukup terbilang besar dan mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan. Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar mahasiswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis. Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang ini, dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran pada berbagai mata kuliah, terutama untuk pembelajaran praktik. Salah satu contohnya adalah bagi mahasiswa program studi pendidikan Tata Boga, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mencari referensi resep-resep masakan. Sulitnya mencari resep tanpa ada contoh jelas dalam cara membuat sebuah hidangan tersebut sering kali menjadi kendala. Dibutuhkan media sebagai alat bantu yang dapat menjadi acuan teknik pembuatan serta dapat menjelaskan asal muasal hingga bentuk hasil akhir dari masakan tersebut.

Saat ini media *online YouTube* telah menjadi media yang cukup diminati masyarakat. *YouTube* merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa “gambar bergerak”. Situs ini memang disediakan bagi orang yang ingin melakukan pencarian informasi melalui video. Dengan begitu *YouTube* dapat juga dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Mengingat salah satu fungsi sumber belajar adalah memungkinkan peserta didik belajar secara seketika dan mengurangi

kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit. Fungsi sumber belajar tersebut terdapat pada *YouTube* yang menyajikan informasi secara lebih kongkrit karena melalui media video. Salah satunya adalah *Channel YouTube Masak.TV*.

Masak.TV adalah sebuah siniar yang bertujuan untuk menyebarluaskan pengetahuan dan tatacara memasak, mulai dari hidangan paling dasar hingga hidangan utama baik dalam dan luar negeri. Program rutin yang tayang di MasakTV juga sangat variatif, seperti; Resep, Jajanan, Tips n trik, Sambal, Minuman, #Berbagirasa. Keberagaman program yang ada pada *Channel YouTube Masak.TV* ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang efektif bagi mahasiswa Program Studi Tata Boga, Universitas Negeri Jakarta. Tidak hanya memberikan informasi resep, Masak.TV juga memberikan informasi yang kongkrit tentang proses pembuatan, karakteristik bahan hingga hasil akhir dari suatu hidangan.

Pada *YouTube Masak.TV* ini, mahasiswa tidak hanya dapat melihatnya satu kali, melainkan dapat diputar berulang-ulang kali. Sehingga mahasiswa dapat memahami teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan masakan tersebut. Hal ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam mencari sumber belajar yang jelas dan kongkrit. Pemanfaatan *YouTube Masak.TV* ini bertujuan untuk memecahkan masalah keterbatasan sumber belajar dan untuk mendukung proses pembelajaran sebagai alternatif sumber belajar pendukung selain buku resep.

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2008). Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikembangkan, maka dapat ditarik hipotesis *YouTube Channel Masak.TV* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Tata Boga, Universitas Negeri Jakarta.