

MATERI MGMP KULINER

Pengembangan Media Pembelajaran Visual & Digital Tata Boga

WORKSHOP MGMP

Praktik • Diskusi • Pengembangan Produk

Output: Media Pembelajaran Visual/Digital

Dokumen kegiatan: Pengembangan Media Pembelajaran Visual & Digital Tata Boga.



A. Identitas Kegiatan

Komponen	Keterangan
Kegiatan	MGMP Kuliner
Materi	Pengembangan Media Pembelajaran Visual & Digital Tata Boga
Sasaran	Guru Mata Pelajaran Kuliner/Tata Boga
Bentuk Kegiatan	Workshop, praktik, diskusi dan pengembangan produk
Alokasi	± 3–4 JP
Output	Media Pembelajaran Visual/Digital

B. Tujuan Kegiatan

- Memahami konsep media pembelajaran visual dan digital dalam pembelajaran Tata Boga.
- Mengidentifikasi kebutuhan media berdasarkan materi dan karakteristik peserta didik.
- Memilih media yang sesuai dengan materi praktik kuliner.
- Mengembangkan media pembelajaran yang **menarik, sederhana, informatif, dan mudah digunakan**.
- Menghasilkan minimal **1 produk media pembelajaran visual/digital** yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

C. Mengapa Media Pembelajaran Penting dalam Tata Boga?

Pembelajaran Tata Boga tidak cukup hanya dengan penjelasan verbal.

Peserta didik perlu **melihat, mendengar, membaca, mengamati, kemudian mempraktikkan**.

Foto → **gambar langkah** → **video tutorial** → **jobsheet** → **praktik**.

Media pembelajaran berfungsi sebagai **jembatan antara teori dan praktik**.

D. Jenis Media Pembelajaran Tata Boga

1. Video Tutorial

Video yang menunjukkan proses memasak secara bertahap.

Contoh: Teknik membuat roux; teknik memotong sayuran; membuat saus dasar; teknik membuat pastry; teknik plating; sanitasi dan hygiene; penggunaan peralatan dapur.

Struktur: Pembukaan → Tujuan → Alat & bahan → Demonstrasi → Tips → Kesalahan yang harus dihindari → Hasil akhir.

Durasi: Video 3–7 menit sudah cukup jika fokus pada satu kompetensi.

2. Jobsheet Digital

Jobsheet digital merupakan panduan praktik yang dapat dibuka melalui HP, laptop atau tablet.

Isi: identitas praktik; tujuan pembelajaran; alat; bahan; keselamatan dan kesehatan kerja; langkah kerja; foto/gambar setiap tahap; tips; pertanyaan/refleksi; penilaian.

Contoh: Praktik Membuat Vegetable Salad.

Alat: cutting board, knife, bowl, serving plate.

Bahan: wortel, timun, selada, tomat, dressing.

Langkah: siapkan alat dan bahan → cuci bahan menggunakan prosedur hygiene → potong bahan sesuai teknik → campurkan bahan → tata pada serving plate → evaluasi rasa, warna, tekstur dan penampilan.

3. LKPD Digital

LKPD tidak hanya berisi soal. Dalam Tata Boga, LKPD dapat digunakan untuk mengarahkan peserta didik berpikir sebelum, selama, dan setelah praktik.

Sebelum praktik: fungsi bahan; alasan bahan dicuci; teknik potong yang digunakan.

Saat praktik: dokumentasikan proses; catat kendala; catat perubahan warna, aroma dan tekstur.

Setelah praktik: evaluasi hasil produk; kesalahan yang terjadi; cara memperbaikinya.

4. Presentasi Digital

Gunakan prinsip **1 slide = 1 ide utama**.

Contoh materi Saus Dasar: Judul; apa itu saus; fungsi saus; jenis saus dasar; bahan utama; proses pembuatan; kesalahan; hasil produk; quiz; refleksi.

Gunakan foto makanan, ikon, diagram, dan video pendek agar peserta didik tidak hanya membaca teks.

5. Infografis Tata Boga

Infografis cocok untuk materi yang membutuhkan **informasi singkat dan mudah diingat**.

5 Teknik Dasar Memotong Sayuran: Julienne, Brunoise, Dice, Chiffonade, Paysanne.

5 Prinsip Higiene di Dapur: cuci tangan; gunakan alat bersih; pisahkan bahan mentah dan matang; perhatikan suhu penyimpanan; bersihkan area kerja.

Infografis dapat ditempel di laboratorium/dapur praktik atau dibagikan melalui grup kelas.



E. Prinsip Membuat Media Pembelajaran yang Baik

Gunakan prinsip **M-E-D-I-A**:

M — Menarik: gunakan foto makanan, warna yang sesuai dan desain sederhana.

E — Efektif: media harus membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

D — Detail tetapi sederhana: informasi cukup lengkap tetapi tidak terlalu penuh.

I — Interaktif: berikan pertanyaan, quiz, refleksi atau aktivitas.

A — Aplikatif: media harus bisa langsung digunakan dalam praktik.

F. Media Digital yang Dapat Digunakan Guru

Media	Pemanfaatan
Canva	Presentasi, infografis, LKPD, jobsheet
PowerPoint	Materi dan presentasi
CapCut	Video tutorial
Google Forms	Quiz dan evaluasi
Google Drive	Penyimpanan media
QR Code	Menghubungkan jobsheet dengan video
YouTube	Video tutorial
WhatsApp	Distribusi media kepada siswa

G. Praktik Workshop MGMP

Bagian ini menjadi **kegiatan utama MGMP**. Setiap guru membuat **1 media pembelajaran Tata Boga**.

- Video tutorial
- Jobsheet digital
- LKPD digital
- Presentasi pembelajaran
- Infografis
- Media praktik visual

Contoh tema: teknik dasar memotong; bumbu dasar Indonesia; pengolahan makanan Oriental; pengolahan makanan Kontinental; Pastry dan Bakery; Cake; Kue Indonesia; Garnish; Plating; Higiene dan sanitasi; Food and Beverage Service; Barista; pengolahan makanan dan minuman.

H. Langkah Pembuatan Media

LANGKAH 1 — Tentukan materi

Contoh: **Teknik Membuat Roux**

LANGKAH 2 — Tentukan tujuan

Peserta didik mampu membuat roux sesuai prosedur.

LANGKAH 3 — Tentukan media

Video tutorial + QR Code + jobsheet digital.

LANGKAH 4 — Susun isi

Alat → bahan → prosedur → tips → kesalahan → hasil akhir.

LANGKAH 5 — Buat media

Guru mulai membuat produk menggunakan aplikasi yang dikuasai.

LANGKAH 6 — Uji coba

Apakah mudah dipahami? Apakah tulisan terbaca? Apakah langkah praktik jelas? Apakah bisa digunakan melalui HP? Apakah peserta didik bisa mengikuti praktik hanya dengan melihat media?

LANGKAH 7 — Revisi

Perbaiki media berdasarkan hasil review teman sejawat.



I. Aktivitas Review Teman Sejawat

Setelah media selesai, guru berpasangan. Guru A memberikan media kepada Guru B.

Aspek	Ya	Perlu Perbaikan
Tujuan pembelajaran jelas	■	■
Materi sesuai	■	■
Tampilan menarik	■	■
Tulisan mudah dibaca	■	■
Gambar/video jelas	■	■
Langkah praktik mudah diikuti	■	■
Dapat digunakan peserta didik	■	■
Dapat digunakan melalui HP	■	■

J. Output Kegiatan

MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL/DIGITAL

Setiap peserta MGMP menghasilkan minimal **1 produk media pembelajaran Tata Boga**.

Contoh output: Jobsheet Digital “Pembuatan Saus Dasar”; Video Tutorial “Teknik Dasar Memotong Sayuran”; LKPD Digital “Praktik Vegetable Salad”; Infografis “5 Teknik Dasar Plating”.

K. Target Akhir MGMP

Disarankan dibuat **Galeri Media Pembelajaran Kuliner**.

Setiap guru mengumpulkan: **Nama Guru → Materi → Jenis Media → Link/QR Code**.

Dengan begitu, hasil MGMP tidak berhenti sebagai kegiatan, tetapi menjadi **bank media pembelajaran MGMP Kuliner** yang dapat digunakan bersama.

No	Guru	Materi	Media	Link/QR
1	Guru A	Bumbu Dasar	Infografis	QR Code
2	Guru B	Pastry	Video	QR Code
3	Guru C	Salad	Jobsheet	QR Code
4	Guru D	Plating	LKPD	QR Code

L. Rangkaian Kegiatan Besok

Pembukaan → Materi singkat → Contoh media → Identifikasi kebutuhan → Praktik membuat media → Review teman sejawat → Revisi → Presentasi produk → Pengumpulan output.

Produk akhir: **1 guru = 1 media pembelajaran visual/digital**.

