

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP
HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KULINER KELAS X DI SMK**

Siti Rahma¹, Rina Setyaningsih²

¹Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga,

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E- mail: miss.rahma2023@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima:

2 September 2024;

Diperbaiki:

10 November 2024;

Diterima:

1 Desember 2024

Tersedia daring:

21 Desember 2024.

Kata kunci

Kata kunci terdiri dari

3-5 kata yang disusun

menurut abjad,

dipisahkan dengan

koma, mencantumkan

istilah-istilah penting,

memudahkan pembaca

menemukan artikel,

dicetak tebal dan

dicetak miring

ABSTRAK

Pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar-dasar kuliner di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif dengan sampel penelitian sebanyak 40 responden dengan menggunakan teknik random sampling. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji coba instrumen menggunakan 25 responden. Uji validitas menggunakan rumus *correlation product moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha*. Teknik analisis data menggunakan analisis deksriptif dan analisis korelasi didahului dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Hasil uji normalitas variabel independen menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,784 > F_{tabel} = 0,05$ dan uji normalitas variabel dependen menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,237 > F_{tabel} = 0,05$ sedangkan uji linieritas menunjukkan nilai $F_{hitung} 0,096 > F_{tabel} = 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan nilai $r_{hitung} = 0,867 > r_{tabel} = 0,312$ dengan nilai koefisien determinan 0,752. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran video dalam kategori rendah dengan presentase 40%, hasil belajar dasar-dasar kuliner dalam kategori tinggi dengan presentase 48%, dan melalui uji koefisien determinasi didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dengan presentase 75,2% dan sisanya dipengaruhi oleh variable lain.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha orang dewasa memberikan pembelajaran atau ilmu kepada peserta didik dengan tujuan menambahkan pengetahuan dan wawasan kepada peserta didik agar menjadi dewasa yang berakhlak mulia, berilmu dan berpikiran luas. “Pendidikan sangat penting untuk diberikan kepada penduduk pribumi dengan pendidikan yang baru, modern, dan anti-kolonial” (Akhmad, 2017, hlm. 12). Hal tersebut didasari bahwa peserta didik merupakan manusia yang setara dengan manusia lainnya. Dewasa ini, bahwa saat ini dalam dunia pendidikan sendiri memiliki peranan yang sangat penting terhadap perkembangan berbagai aspek kehidupan yang ada, terutama kepribadian atau dalam diri manusia itu sendiri. Oleh karena ini, pendidikan adalah sebuah usaha untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi dari dalam diri, sehingga pendidikan dapat memberikan dampak perubahan yang sangat optimal terhadap sumber daya manusia (SDM). Hal lainnya bahwa melalui pendidikan juga dapat mempengaruhi proses berpikir bagi akal pikiran manusia dalam melakukan tindakan.

Pendidikan di Indonesia dilalui oleh sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas atau kejuruan (SMA/SMK), dan perguruan tinggi (PT). Khususnya jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat berbagai macam kejuruan, salah satunya kejuruan tata boga. Hasil lulusan SMK telah dipersiapkan untuk dapat terjun langsung pada lapangan kerja sesuai yang dibutuhkan. Hal tersebut dikarenakan SMK telah banyak menjalani pembelajaran praktik di sekolah.

Kegiatan pembelajaran di sekolah telah direncanakan dan disiapkan oleh pendidik. Pendidik telah merencanakan dan membuat skema agar pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran tercapai. Pendidik telah mengatur metode dan media yang sesuai dan tepat berdasarkan materi yang akan disampaikan. Adanya media dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat memberikan pengalaman dan memberikan persepsi yang sama terhadap peserta didik. Dunia pendidikan saat ini telah mengikuti perkembangan era 4.0 dan telah menggunakan teknologi yang maju. Salah satu teknologi yang digunakan adalah media dalam pembelajaran yang berbasis daring (dalam jaringan) atau luring (luar jaringan). Adanya media yang semakin maju, pendidik diharapkan dengan mudah beradaptasi dan fleksibel dalam pengaplikasiannya. “Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya dalam lingkup proses mencari dan penyampaian pesan saja tetapi dapat juga dimanfaatkan dalam hasil belajar” (Nurul, 2022, hlm. 20).

Media pembelajaran dikatakan baik apabila mengarah hal positif. Secara etimologi media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari Bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, dalam KBBI *medium* dapat diartikan sebagai antara atau sedang. Media dapat diartikan sebagai bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian materi. “Media pembelajaran adalah berisi informasi dan pengetahuan, pada umumnya dipakai dengan tujuan membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien” (Pribadi, 2019, hlm. 13). Penentuan dan penggunaan media dalam pembelajaran perlu diperhatikan jenis, tujuan, dan manfaatnya. Apabila penggunaan media dalam pembelajaran yang digunakan tepat, maka hasil akhir dari pembelajaran tersebut akan sangat baik. Media pembelajaran terdapat berbagai macam, salah satunya adalah media pembelajaran video yang sering digunakan dalam kegiatan mengajar oleh pendidik. Media pembelajaran video adalah salah satu media penghantar yang sangat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran, baik secara massal, kelompok, maupun individu. Adanya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan media video membantu peserta didik meningkatkan kemampuan daya ingat terhadap materi pembelajaran yang dituturkan. Media video membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan menyenangkan.

Perlunya media dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga perhatian peserta didik terfokus pada materi yang disampaikan. Penggunaan media berbasis video kini telah menjamur dan mudah diakses oleh siapa saja baik secara daring maupun luring. Kesempatan pendidik menggunakan media pembelajaran video dalam kegiatan belajar mengajar sangat besar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK, bahwa sebanyak 80% peserta didik telah mengikuti kegiatan belajar dengan baik sehingga hasil belajar telah menunjukkan peserta didik

telah mampu menjelaskan dasar-dasar industri kuliner dengan baik. Akan tetapi, masih ada peserta didik yang hasil belajarnya berada pada batas nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sejalan dengan penelitian Niken Ina Efiana yang telah melakukan penelitian “Pengaruh media pembelajaran audio-visual *inspire spring suite* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri Cabe” bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran dengan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, bahwa melihat permasalahan yang terjadi peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari penggunaan suatu sumber belajar berupa media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik selama perserta didik menempuh mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Bagaimana hasil dari belajar peserta didik apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai atau belum dengan menggunakan sumber belajar yang digunakan oleh pendidik sehingga peneliti tertarik memilih judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Kelas X Tata Boga di SMK 2 Ma'arif Sleman Yogyakarta.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan penelitian korelasi. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMK 2 Ma'arif Sleman yang berjumlah 67 orang. Sebanyak 40 peserta didik dipilih sebagai sampel dengan metode pengambilan sampel berdasarkan rumusan *Slovin*. Teknik angket dan dokumentasi digunakan dalam metode pengumpulan data.

Sebanyak 25 peserta didik kelas XI SMK 2 Ma'arif Sleman yang tidak menjadi sampel tetapi masih berada dalam populasi yang sama digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas angket dengan menggunakan rumus *cronbach's alpha* dan rumus *correlation product moment*, data kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Seluruh butir soal dinyatakan valid. Uji prasyarat analisis : (1) uji normalitas; (2) uji linieritas; dilakukan sebelum uji *correlation product moment* yang akan digunakan dalam tahap uji hipotesis pada prosedur analisis data.

Hasil uji normalitas variabel independen menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,784 > F_{tabel} = 0,05$ dan uji normalitas variabel dependen menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,237 > F_{tabel} = 0,05$ sedangkan uji linieritas menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,096 > F_{tabel} = 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan nilai $r_{hitung} = 0,867 > r_{tabel} = 0,312$ dengan nilai koefisien determinan 0,752. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran video dalam kategori rendah dengan presentase 40%, hasil belajar dasar-dasar kuliner dalam kategori tinggi dengan presentase 48%, dan melalui uji koefisien determinasi didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dengan presentase 75,2% dan sisanya dipengaruhi oleh variable lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMK 2 Ma'arif Sleman dengan sampel sebanyak 40 responden. Hasil penelitian ini menganalisis tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil rangkuman analisis deskriptif data penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Data Penelitian

Variabel	Skor Observasi						Skor Ideal			
	Skor Max	Skor Min	Mean	SD	Med	Mo	Skor Max	Skor Min	Mean	SD
X	92	51	72,8	8	72	75	100	25	62,5	12,5
Y	90	75	78,4	2,57	78	80	100	0	50	16,7

Hasil perhitungan deskripsi skor observasi dijelaskan melalui tabel distribusi frekuensi dan kategori skor berikut:

a. Penggunaan Media Pembelajaran Video (X)

Ringkasan hasil perhitungan kategori penggunaan media pembelajaran video (X) lebih lengkap dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Penggunaan Media Pembelajaran Video (X)

Kategori	Rumus	Interval Skor	Frekuensi	%
Sangat Rendah	$x < M - 1(SD)$	$x < 64,8$	5	13%
Rendah	$M - 1(SD) \leq x < M$	$64,8 \leq x < 72,8$	16	40%
Tinggi	$M \leq x < M + 1(SD)$	$72,8 \leq x < 80,8$	11	28%
Sangat Tinggi	$x \geq M + 1(SD)$	$x \geq 80,8$	8	20%
Jumlah			40	100%

(Mardapi, 2008, hlm 123)

Berdasarkan tabel 2 bahwa terdapat delapan responden dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 20%, sebelas responden dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 28%, enam belas responden dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 40%, dan lima responden dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi relatif 13%. Histogram dapat dilihat pada gambar 1 untuk penjelasan lebih jelas mengenai kategori diatas.



Gambar 1. Histogram Kategori Penggunaan Media Pembelajaran Video

Berdasarkan analisis data bahwa alasan mengapa penggunaan media pembelajaran video di SMK 2 Ma'arif dikategorikan rendah dengan frekuensi relatif 40% disebabkan oleh sarana penggunaan media pembelajaran video yang masih kurang, selain itu pendidik yang masih belum mahir dalam pembuatan media pembelajaran video, serta kurangnya pemanfaat *platform* media sosial oleh pendidik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guna dalam pembelajaran. Fungsi media pembelajaran pendapat Syah, dkk (2017, hlm. 15) “sebagai alat bantu, sebagai sumber belajar, menarik perhatian peserta didik, mempercepat proses belajar mengajar, dan mempertinggi mutu belajar”. Pendapat Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm. 8) “sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar”. Asryad (2016, hlm. 25) “media ditujukan untuk tujuan pendidikan dan informasi yang terkandung dalam media harus berupa keterlibatan psikis peserta didik atau kegiatan nyata agar pembelajar dapat berlangsung”.

Media pembelajaran harus memiliki tujuan agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan. Bahwasanya tujuan media pembelajaran untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran secara verbal, membantu pembelajaran agar lebih memahami secara konkret materi pembelajaran, memperbanyak strategi-strategi pembelajaran dan menciptakan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Sudjana dan Rivai, 2010, hlm.20). Media pembelajaran memiliki ciri-ciri menurut Angkowo dan Kosasih (2007, hlm. 15) adalah “dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indra”. Ciri lainnya media pembelajaran adalah “ciri fiksatif, ciri relatif, dan ciri distributif” (Arsyad, 2016, hlm. 15).

1. Ciri fiksatif ialah menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan mengulang suatu peristiwa atau obyek lampau maupun baru yang kemudian diurutkan kembarli sehingga dapat menjadi sebuah gambar lalu dapat dijadikan sebuah video atau film yang kemudian dapat diputar kembali kapan pun saat diinginkan.

2. Ciri manipulatif ialah apabila suatu kejadian yang memakan waktu terlalu lama sehingga direkam dan dijadikan video berdurasi singkat yang kemudian disajikan pada peserta didik
3. Ciri distributif ialah suatu media yang dapat disajikan dalam jumlah besar dan di tempat yang berbeda.

Media pembelajaran tak luput dari tujuan penggunaan itu sendiri. Tujuan media pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama media pembelajaran video agar peserta didik mendapatkan persepsi yang sama. Menurut Firtia (2018, hlm. 61) bahwa “tujuan penggunaan media video untuk menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi, memberi pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran. Menurut Yuanta (2020, hlm. 94) “tujuan pembelajaran menggunakan media video mencakup tujuan kognitif, tujuan afektif, dan tujuan psikomotorik”.

Salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran ialah penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik, lainnya dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta memberikan rasa ketertarikan pada peserta didik (Desiani, dkk, 2022, hlm. 44). Hal ini didukung dengan kemajuan teknologi dalam penggunaan media yang diakses melalui daring (dalam jaringan). Pendidik harus beradaptasi dengan kemajuan media yang ada saat ini.

Manfaat penggunaan media pembelajaran video ialah “penyampaian materi lebih baku, belajar lebih menarik dan interaktif, waktu belajar dapat dipersingkat, belajar dapat diberikan kapan dan dimana saja” (Sarpiyah, 2019, hlm. 470-477). Hal lainnya bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran video dapat digunakan dalam jumlah besar agar efektif dan efisien. “Pembelajaran lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, efektif dan efisien, memberikan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, serta meningkatkan pendidik kearah yang positif dan produktif” (Hadianti dan Wahyu, 2017, hlm. 80). Penggunaan media pembelajaran dikatakan baik apabila memiliki indikator. Indikator penggunaan media pembelajaran video dilihat dari faktor psikologi dalam pembelajaran diklasifikasikan dalam enam jenis yaitu “motivasi, konsentrasi, reaksi, pemahaman, organisasi, dan ulangan” (Sardiman, 2011, hlm. 40-44).

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner membuat pendidik menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penyampaian isi dari materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di fase E mencakup konsep, kuliner, bisnis bidang kuliner, sejarah memasak, peran teknologi pada kuliner dan perkembangan sesuai zamannya, komputerisasi pada bidang kuliner, mengetahui tentang perkembangan terkini kuliner termasuk *fusion food* dan *gastronomi molecular*, okupasi atau profesi bidang kuliner, peluang berwirausaha, pelayanan prima pada bidang kuliner, prosedur pelaksanaan kebersihan, kesehatan, dan keselamatan (K3), kelestarian lingkungan secara mandiri, kolaborasi dan konsisten, mengenai peralatan dapur dan bahan makanan, lingkup tentang menu, serta lingkup praktik dasar-dasar masakan Indonesia, oriental, kontinental, dan *pastry bakery*. Maka dengan adanya cakupan tersebut dapat ditentukan tujuan capaian pembelajarannya bahwa peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dasar-dasar kuliner.

b. Hasil Belajar (Y)

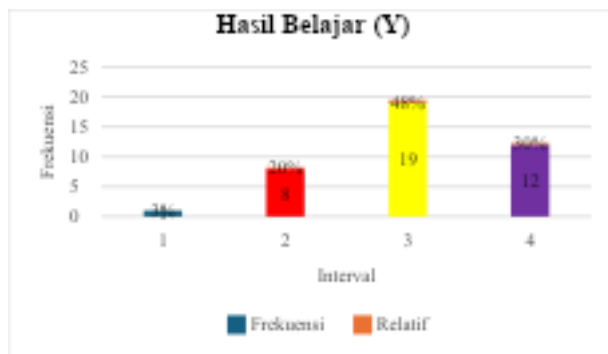
Ringkasan hasil perhitungan kategori hasil belajar (Y) lebih lengkap dilihat pada tabel tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar (Y)

Kategori	Rumus	Interval Skor	Frekuensi	%
Sangat Rendah	$y < M - 1(SD)$	$y < 75,83$	1	3%
Rendah	$M - 1(SD) \leq y < M$	$75,83 \leq y < 78,4$	8	20%
Tinggi	$M \leq y < M + 1(SD)$	$78,4 \leq y < 80,97$	19	48%
Sangat Tinggi	$y \geq M + 1(SD)$	$y \geq 80,97$	12	30%
Jumlah			40	100%

(Mardapi, 2008, hlm 124)

Berdasarkan tabel 3 bahwa terdapat dua belas responden dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 30%, relatif belas responden dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 48%, delapan responden dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 20%, dan satu responden dengan frekuensi relatif 3%. Histogram dapat dilihat pada gambar 2 untuk penjelasan lebih jelas mengenai kategori diatas.



Gambar 2. Histogram Kategori Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan analisis data variabel dependen bahwa alasan hasil belajar peserta didik kelas X Tata Boga di SMK 2 Ma'arif Sleman dikategorikan tinggi dengan frekuensi relatif 48% disebabkan oleh tercapainya nilai kriteris ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, hasil belajar tidak hanya dinilai dari satu capaian saja, melainkan akumulasi dari semua penilaian sumatif, formatif, nilai proyek, dan nilai praktik yang kemudian peserta didik dinyatakan kompeten atau tidak. Peserta didik dinyatakan kompeten pada nilai rapot apabila telah melampaui nilai KKM sekolah.

Belajar merupakan adanya perubahan perilaku yang relatif permanen dan hasil pengalaman sebelumnya yang disengaja ataupun direncanakan. Hamalik (2015, hlm. 52) bahwa "belajar adalah modifikasi atau perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan dengan cara berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan". Widoyoko (2018, hlm. 1) bahwa "hasil belajar adalah untuk mengetahui dan mengambil keputusan tentang keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan".

Fungsi penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2014, hlm. 14) bahwa "sebagai alat untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran, saran perbaikan dalam proses belajar, dan dasar penyusunan laporan kemajuan belajar peserta didik". Menurut Arikunto (2013, hlm. 18-19) terdapat empat fungsi penilaian hasil belajar bahwa "fungsi selektif, fungsi diagnostik, fungsi penempatan, dan fungsi pengukur keberhasilan".

Hasil belajar peserta didik dapat diperoleh melalui banyak factor sebagai pendukungnya. Menurut Susanto (2012, hlm. 54) bahwa "hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal". Menurut Faturrohmann (2012, hlm. 19) "faktor internal berasal dari dalam diri seperti kesehatan, pengetahuan, motivasi, bakat dan minat, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal".

c. Hasil Uji *Correlation Product Moment*

Hubungan pengetahuan K3LH dengan hasil belajar K3LH pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis *Correlation Product Moment*. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *Correlation Product Moment*

Variabel	r_{hitung}	r_{tabel} (n = 40, s = 5%)	Koefisien Determinan (R^2)	Keterangan

X → Y	0.867 ^a	0.312	0.752	Ada Pengaruh $r_{xy} > r_{tabel}$
-------	--------------------	-------	-------	--------------------------------------

Berdasarkan tabel 3 di atas, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan, *Correlation Product Moment* diperoleh nilai $r_{hitung} = 0.867 > r_{tabel} = 0.312$. Dapat diinterpretasikan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar-dasar kuliner karena r_{hitung} yang diperoleh di atas r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Pada SMK 2 Ma'arif Sleman terdapat mata pelajaran dasar-dasar kuliner yang diampuh oleh peserta didik di kelas X Tata Boga. Penggunaan media pembelajaran video tidak berarti hasil belajar peserta didik menjadi rendah, melainkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan belajar peserta didik bahwasanya media merupakan alat bantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Suranto (2014, hlm. 7) bahwa "apabila seorang pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran video dapat optimal dan efisien, maka setiap pendidik diharuskan memiliki pemahaman dan pengetahuan yang baik tentang media pembelajaran". Yudianto (2017, hlm 234-237) bahwa "pengaruh media video dapat lebih cepat diserap oleh diri manusia daripada media yang lainnya".

Banyaknya nilai variabel independent terhadap variabel dependen sebesar 75,2%, sedangkan sisanya sebesar 24,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Apabila hasil belajar peserta didik tinggi maka terdapat faktor lain yang menunjang hal tersebut. Maharani, dkk (2022, hlm. 3) bahwa "hasil belajar terjadinya perubahan secara tingkah laku". Suprijono (2013, hlm. 3) bahwa "hasil belajar merupakan perubahan sifat kognitif, afektif, dan psikomotorik". Hal ini dapat terjadi dikarenakan peserta didik belajar melalui video yang dilihat tidak hanya di sekolah, melainkan peserta didik dapat belajar mandiri melalui *platform* media sosial yang dimilikinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X Tata Boga di SMK 2 Ma'arif Sleman dikategorikan rendah dengan frekuensi relatif 40%, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X Tata Boga di SMK 2 Ma'arif Sleman dikategorikan tinggi dengan relatif 48%, dan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Tata Boga pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner di SMK Ma'arif Sleman tahun ajaran 2023/2024 dengan nilai sebesar 75,2% yang diperoleh nilai $r_{hitung} = 0.867 > r_{tabel} = 0.312$ dengan koefisien determinan $R^2 = 0.752$.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. (A. Kamsyach, Ed.) Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desiani, A., Kharomah, P., & Setyaningsih, R. (2022). Pendapat Siswa tentang Media Video Membuat Lipatan Daun pada Mata Pelajaran Boga Dasar di SMK 2 Ma'arif Sleman Tahun Ajaran 2020/2021. *Seminar Nasional Pendidikan Sarjanawiyata Tamansiswa, I*, 44-54. Retrieved Juni 26, 2024, from <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SNPST/article/view/8>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Maharani, R., Andayani, S. W., & Setyaningsih, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Jobsheet Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Pastry and Bakery Siswa Kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sewon Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021/2022. *Prodising Pendidikan Teknik Boga Busana FT UNY, 17*, 3. Retrieved Juli 3, 2024, from <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/59331>
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non-tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Robertus Angkowo, d. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

*Rahma, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar
Dasar-Dasar Kuliner di SMK 2 Ma'arif Sleman 8*

- Suranto, A. (2020). Problematik Guru Dalam Menerapkan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas Rendah di SDN Mukiran 03. 7.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234-237.