

## **EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO KLIP PADA PEMBELAJARAN *TABLE SET UP***

Mahbub Hanif<sup>1</sup>, Rina Febriana<sup>2\*</sup>, Guspri Devi Artanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur 13220, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur 13220, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur 13220, Indonesia

\*E-mail: [rinafebriana@unj.ac.id](mailto:rinafebriana@unj.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video klip pada pembelajaran *Table Set up* sebagai salah satu pokok bahasan pada matakuliah Tata Hidang di Program Studi Tata Boga. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan memberikan perlakuan pada kelompok sampel. Sampel ditentukan secara purposive dengan teknik random. Hasil skor pada post-test terdapat perbedaan dari skor masing-masing kedua kelompok yakni, skor rata-rata post-test dengan penerapan media video(kelompok eksperimen) sebesar 87,22 dan skor rata-rata dengan media konvensional sebesar 69,11. Terdapat selisih peningkatan pada kedua kelompok tersebut, dimana kelompok eksperimen terdapat selisih peningkatan rata-rata sebesar 30,45 dan kelompok kontrol memiliki selisih peningkatan yang lebih rendah sebesar 22,67. Berdasarkan perhitungan Uji T diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,680, nilai tersebut lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (dk) 58 yaitu sebesar 2,00. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video klip memiliki pengaruh secara efektif dalam pembelajaran pada materi *Table Set up*.

Kata kunci: efektivitas, *table set up*, video clip

### **The Effectiveness of Video Clip on Learning *Table Set Up***

*Abstract :* This research aims to know the effectiveness of the learning media video clips about the material *Table Set up* on the course *Layout to eat on the course Layout Boga*. The research method used was a quasi-experiment by giving preferential treatment to a group of samples. Sample is determined purposive with random technique. Results score on post- test there is a difference of the score each of the two groups namely, the average score post-test with video media (experiment grup) of 87.22 and average score with the conventional media of 69.11. There is a difference in the improvement in the two groups, where there is a difference between experimental groups increased on average by 30.45 and the control group had a lower increase in increments of 22.67. Based on the calculation of the Test T obtained  $t_{hitung}$  of 3.680, that value is greater than the  $t_{tabel}$  with the degrees of freedom (DK) 58 i.e. of 2.00. Thus it can be concluded that the use of the learning media video clips have influence effectively in learning content *Table Set up*.

**Keywords:** effectiveness, *table set up*, video clip

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yaitu, proses tersampainya pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui suatu saluran atau media. Isi dari pesan tersebut adalah materi ajaran yang ada di dalam kurikulum (Abusiri, 2017). Guru, pengajar, tutor, atau penulis sebagai sumber pesannya yang disalurkan menggunakan media pendidikan dan peserta didik atau siswa sebagai penerima pesannya. Pesan berupa materi ajar yang ada di dalam kurikulum disalurkan oleh guru atau sumber pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal ataupun non verbal.

Tidak semua pesan berhasil ditangkap dan dipahami oleh semua peserta didik. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik kurang memahami pesan yang disampaikan. Mulai dari masalah psikologis, seperti kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, minat, dan sikap dan juga masalah fisik, seperti sakit, keterbatasan indera, bahkan cacat tubuh. Dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran masalah-masalah tersebut diharapkan dapat teratasi. Perbedaan minat, intelegensi, perbedaan gaya belajar, masalah geografis, jarak, dan waktu dapat diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan.

Efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Menurut Najar (2020) efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional.

Pada penelitian ini, akan diteliti efektivitas media video pembelajaran *Table Set up* yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Video media pembelajaran akan diaplikasikan pada mata kuliah Tata Hidang khususnya pada materi *Table Setup*. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi ini adalah mahasiswa dapat mendefinisikan konsep *Table Set up*, memahami konsep *Table Set up*, mengetahui peralatan *Table Set up*, mengelompokkan peralatan *Table Set up*, menyusun peralatan *Table Set up* di atas meja sesuai dengan penempatannya.

Proses belajar mengajar yang efektif akan menjadikan peserta didik lebih mudah menangkap dan memahami materi ajar yang disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran akan dianggap berhasil apabila dalam penyampaian materi ajarnya berjalan secara efektif. Dengan demikian semua tugas pokok dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan perencanaan di awal pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berjalan efektif maka digunakanlah alat bantu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis *audio-visual* yaitu, media video klip. Alasan memilih media video dikarenakan media video ini memiliki beberapa kelebihan yaitu ; 1) mampu menarik perhatian peserta secara singkat, 2) dapat menyampaikan informasi dari para ahli, 3) dapat diputar berulang-ulang, 4) volume suara dapat diatur tinggi rendahnya.

Penelitian ini akan membahas efektivitas media pembelajaran video klip *Table Set up*. Video media pembelajaran akan diaplikasikan pada mata kuliah Tata Hidang khususnya pada materi *Table Set up*.

Video merupakan media yang bersifat audiovisual yakni mempunyai unsur suara dan unsur gambar di dalamnya. Menurut Jorge et al. (2021) video merupakan salah satu media berisi gambar gerak yang memiliki sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat. Ghodrati et al. (2018) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Media video ini memiliki kesamaan dengan media film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai. Pada dunia pendidikan,

media video dapat menyajikan informasi materi, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, menampilkan proses pembuatan sesuatu, dan memperlambat atau mempercepat waktu.

Dalam pembelajaran media berfungsi sebagai alat bantu dan sumber belajar. Media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar dan guru yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran (Sapriyah, 2019). Sedangkan Hamalik dalam (Nurhidayati et al., 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi materi pada saat itu.

Menurut Zheng & Zheng (1 C.E.), mengemukakan tentang beberapa fungsi dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan atensi, afektif, kognitif dan konseptoris. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi Kognitif dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Fungsi konseptoris dapat memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Anders & Anders (2015) media video memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan di media video antara lain: 1) mengatasi jarak dan waktu; 2) Dapat diputar berulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan; 3) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; 4) mengembangkan pikiran dan pendapat siswa; 5) Peserta dapat mengamati objek yang bergerak atau berbahaya; 6) dapat ditonton menggunakan komputer, sehingga membuat siswa dapat belajar secara mandiri.

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya, akibatnya, dapat membawa hasil, berhasil guna (tindakan). Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Menurut Smirnov et al. (2021) efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Efektivitas merupakan hubungan antara *output* terhadap pencapaian tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan. Berdasarkan pengertian tersebut bahwa suatu pekerjaan dikatakan efektif apabila pekerjaan tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan semula. Efektivitas adalah kondisi yang menunjukkan tingkat tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar target yang dicapai, maka semakin tinggi tingkat efektivitasnya. *Table set-up*, atau *table setting* atau dalam bahasa Indonesianya adalah penataan meja adalah rangkaian kegiatan untuk mengatur dan melengkapi meja dengan peralatan makan sesuai dengan jenis hidangan yang akan disajikan (Kim et al., 2013). Dalam istilah perhotelan *Table Set up* yang berarti penataan meja di restoran. Oleh karena itu, *Table Setup* harus dapat menciptakan suatu kerapian dan keindahan. Berikut ini adalah tahapan *Table Set up* yang sesuai dengan aturan pelayanan umum (Wiwoho, 2008):



Gambar 1 Tahapan *Table Set-up*

Keefektifan pembelajaran pada materi *Table Set-up* ini diukur dari ketercapaian hasil belajar dan partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran. Tingkat ketercapaian hasil belajar diukur melalui instrumen berupa *pre-test* dan *post-test* dan tingkat partisipasi siswa di dalam kelas diukur melalui instrumen pengamatan sikap (Clark & Besterfield-Sacre, 2017).

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Laboratorium Tata Hidang Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari - Mei 2016. Uji coba dilakukan kepada 60 Mahasiswa Program Studi Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2015.

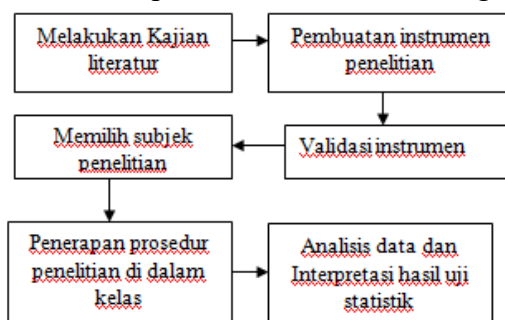
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen yaitu penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Kelompok pertama merupakan kelompok yang diteliti, sedangkan kelompok kedua sebagai kelompok pembanding (*control group*). Dalam penelitian ini pada kelompok perlakuan peneliti menggunakan media video dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan untuk kelompok lainnya peneliti menggunakan jenis media konvensional (*Power Point*) dalam pembelajaran di kelas. Untuk kelompok yang mendapatkan perlakuan disebut kelompok eksperimen dan untuk kelompok yang tidak mendapat perlakuan disebut kelompok control.

Hasil uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji t independen dengan taraf signifikan  $\alpha$  0,05. Hasil uji hipotesis dapat diketahui perbedaan rata – rata selisih peningkatan hasil belajar mahasiswa. Penyusunan penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Pada kelompok control diberikan *pre-test* (Y1) lalu dilakukan penyampaian materi *Table Set-up* dengan media konvensional setelah itu mahasiswa diberikan kembali *post test* (Y2). Pada kelompok eksperimen dilakukan *pre-test* (Y1) lalu penyampaian materi *Table Set-up* dengan media video setelah itu diberikan *post-test* (Y2). Data hasil belajar ditunjukkan oleh selisih nilai yang diperoleh dari skor hasil *pre-test* (Y<sub>1</sub>) dan skor hasil *post-test* (Y<sub>2</sub>) peserta didik. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Tes Awal (Pre-test)	Pemberian Perlakuan	Tes Akhir (Post-test)	Selisih Nilai
Kontrol	Y1	-	Y2	Y2 – Y1
Eksperimen	Y1	X	Y2	Y2 – Y1

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan instrumen berupa kuesioner dalam bentuk tes tertulis. Kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam bentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya, dan harus diisi oleh responden. Kuesioner digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sesuai dengan kompetensi awal pembelajaran yang sudah ditetapkan. Instrumen diberikan pada awal pembelajaran (*pre-test*) dan setelah pembelajaran (*post-test*). Hasil dari *pre* dan *post test* akan didapatkan selisih yang akan mengukur tingkat keefektivan pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang dilakukan untuk melihat apakah perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran mempunyai efektivitas terhadap ketercapaian hasil belajar peserta didik. Sehingga perlu menguji ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberi perlakuan. Maka diperlukan adanya uji persyaratan analisis terlebih dahulu. Jika ternyata data yang dianalisis secara statistik terdistribusi normal dan/atau homogen, maka dilakukan uji t. Adapun rumus dan prosedur uji t sebagai berikut.

Terdapat dua rumus *t-test* yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen, yaitu *Separated Varians* dan *Polled Varians*. Adapun kedua rumus tersebut sebagai berikut:

*Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

*Polled Varians*

Keterangan:

t : nilai t hitung

$\bar{X}_1$  : rata – rata nilai kelompok kesatu

$\bar{X}_2$  : rata – rata nilai kelompok kedua

$S_1^2$  : varians kelompok kesatu

$S_2^2$  : varians kelompok kedua

$n_1$  : banyak subjek kelompok kesatu

$n_2$  : banyak subjek kelompok kesatu

Setelah didapat harga  $t$  hitung, selanjutnya menentukan derajat kebebasan ( $dk$ ), yaitu  $dk = n_1 + n_2 - 2$  ( $n_1$  dan  $n_2$  jumlah data kelompok 1 dan kelompok 2). Kemudian, membandingkan harga  $t$  hitung dan  $t$  tabel. Jika  $t$  hitung  $\leq t$  tabel, maka terima  $H_0$ . Jika  $t$  hitung  $> t$  tabel, maka tolak  $H_0$ . Dengan perkataan lain, jika  $H_0$  diterima berarti tidak ada perbedaan efektivitas terhadap hasil belajar populasi. Sedangkan, jika  $H_0$  ditolak ( $H_1$  diterima) berarti terdapat efektivitas terhadap hasil belajar populasi.

Apabila setelah dianalisis data dinyatakan tidak terdistribusi normal, maka data dianalisis menggunakan Mann-Whitney U-test. Berikut rumus uji *Mann Whitney*:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$
$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

Keterangan:

$U_1$  = Statistik uji  $U_1$

$U_2$  = Statistik uji  $U_2$

$R_1$  = jumlah rank sampel 1

$R_2$  = jumlah rank sampel 2

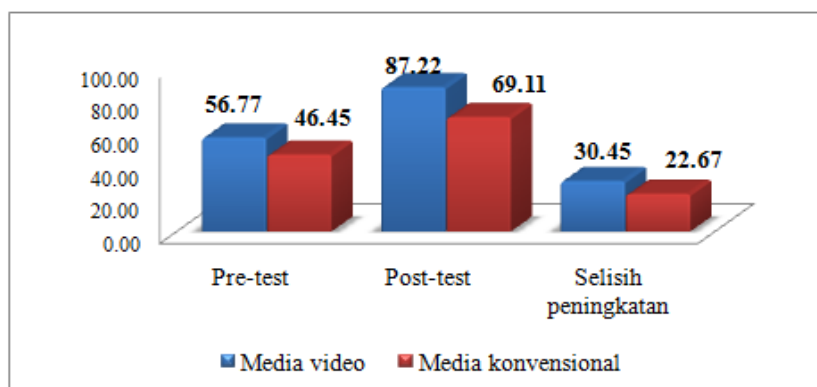
$n_1$  = banyaknya anggota sampel 1

$n_2$  = banyaknya anggota sampel 2

Setelah mendapatkan nilai statistik uji  $U_1$  dan  $U_2$ , langkah selanjutnya mengambil nilai terkecil dari kedua nilai tersebut. Nilai terkecil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan tabel *Mann Whitney*. Apabila  $U$  hitung ( $U$  nilai terkecil)  $< U$  tabel, maka  $H_0$  ditolak ( $H_1$  diterima).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Skor hasil yang diperoleh dari penelitian yang menggunakan media video pembelajaran dan media konvensional diketahui pada saat menguji pengetahuan dasar pada awal pembelajaran (*pre-test*) masing-masing kelompok yaitu skor rata-rata *pre-test* dengan media video sebesar 56,77 dan skor rata-rata *pre-test* dengan media konvensional 46,45. Pada saat pengujian setelah pembelajaran (*post-test*) terlihat terdapat perbedaan dari skor masing-masing kedua kelompok yakni, skor rata-rata *post-test* dengan media video sebesar 87,22 dan skor rata-rata dengan media konvensional sebesar 69,11. Untuk selisih peningkatan kedua kelompok tersebut terlihat media video memiliki selisih yang cukup tinggi dengan selisih peningkatan rata-rata sebesar 30,45 dan media konvensional memiliki selisih peningkatan yang lebih rendah sebesar 22,67.



Gambar 3 Grafik Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar

Hasil uji persyaratan instrumen validitas dan reliabilitas, akan dijelaskan pada uraian berikut ini: Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar pertanyaan atau kuesioner (*pre-test* dan *post-test*). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$   $n=10$  dengan taraf signifikan  $\alpha$ : 0,05 sebesar 0,632.

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen

Materi	Level Kognitif						Jumlah
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Pengertian <i>table set up</i>	1						1
Jenis <i>table set up</i>	2	3,4,8		9,22			6
Persiapan dan peralatan <i>table set up</i>	5,6,7						3
Penataan <i>slide board</i>	10,11	12,13	19,20 21,23	24,25		27	11
Pedoman penyusunan <i>table set up</i>		14,15, 16,17	18	26	28,29	30	9
Jumlah							30

Setelah diuji validitas, butir soal diuji reliabilitas. Reliabilitas adalah bentuk konsistensi instrumen penelitian saat digunakan sebagai alat ukur kemampuan hasil belajar. Uji reliabilitas alat ukur penelitian ini menggunakan rumus metode Kuder Richardson – 20 (KR-20) pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Hasil perhitungan dengan uji reliabilitas tersebut diperoleh  $r_{hitung} = 0,94$  hasil tersebut menunjukkan soal hasil belajar reliabel.

Uji normalitas data populasi hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media video didapatkan  $L_o$  hitung sebesar 0,125, rata-rata tabel 30,45, dan standar deviasi 8,247. Sedangkan uji normalitas data populasi hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional didapatkan  $L_o$  hitung sebesar 0,136, rata-rata tabel 22,67 dan standar deviasi 8,138. Untuk masing-masing perlakuan dengan mahasiswa sebanyak  $n = 30$  dan  $\alpha = 0,05$ . Kesimpulannya dikarenakan kedua  $L_o$  hitung lebih kecil daripada  $L_o$  tabel dengan probabilitas 0,05 maka, sebaran data kedua kelompok baik yang menggunakan media video dan menggunakan media konvensional terdistribusi normal. Uji homogenitas Membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$  dengan rumus  $dk$  pembilang adalah  $n-1$  (untuk varians terbesar) dan  $dk$  penyebut adalah  $n-1$  (untuk varians terkecil) dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Nilai varians kelompok mahasiswa yang menggunakan media video sebesar 68,01 dan nilai varians kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional sebesar 66,22. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan  $F_{hitung} = 1,072$  sedangkan  $F_{tabel} = 1,862$ . Diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka,  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok mahasiswa yang menggunakan media video dan yang menggunakan media konvensional bersifat homogen.

Setelah prasyarat pengujian hipotesis telah terpenuhi, yaitu data hasil penelitian terdistribusi normal, kelompok media video dan kelompok media konvensional merupakan populasi yang homogen, maka pengujian dapat dilakukan menggunakan analisis parametrik yaitu uji  $t$  independen. Dari hasil perhitungan, perolehan nilai rata-rata selisih peningkatan hasil belajar kelompok media video adalah sebesar 30,45 dengan nilai standar deviasi 8,247. Sedangkan nilai rata-rata selisih peningkatan hasil belajar kelompok media konvensional sebesar 22,67 dengan nilai standar deviasi 8,138.

Tabel 3 Uji selisih peningkatan hasil belajar mahasiswa kelompok media video dan kelompok media konvensional

Hasil	Media Video Klip	Media Konvensional
Rata – Rata	30,45	22,67
Standar Deviasi	8,247	8,138
Varians	68,01	66,22
L <sub>o</sub> Hitung	0,125	0,136
L <sub>o</sub> Tabel	0,161	0,161

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t independen menunjukkan bahwa hasil perhitungan  $t_{hitung}$  berada di daerah penolakan  $H_0$ , maka berdasarkan hipotesis dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada  $\alpha$  0,05 antara penggunaan media video dengan media konvensional. Dapat diartikan bahwa penggunaan media video lebih efektif daripada media konvensional terhadap efektivitas hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Tata Hidang khususnya materi *Table Set up*.

Tabel 4 Data Hasil Uji T Independen

$t_{hitung}$	dk (n-2)	taraf nyata	$t_{tabel}$
3,680	58	0,05	2,00

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan Uji t, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,680 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  untuk derajat kebebasan 58 sebesar 2,00, maka secara keseluruhan penggunaan media video memiliki pengaruh yang lebih efektif daripada media konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t independen menunjukkan bahwa hasil perhitungan  $t_{hitung}$  berada di daerah penolakan  $H_0$ , maka berdasarkan hipotesis dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada  $\alpha$  0,05 antara penggunaan media video dengan media konvensional. Dapat diartikan bahwa penggunaan media video lebih efektif daripada media konvensional terhadap efektivitas hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Tata Hidang khususnya materi *Table Set up*.

Penggunaan media video sebagai media pembelajaran juga lebih efektif dilihat dari segi perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa dilihat dari antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan lebih fokus mengamati setiap hal yang ada ditayangkan. Hal ini diperkuat oleh teori yang mengatakan media pembelajaran berupa video dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi. Media video lebih menarik perhatian peserta didik sehingga lebih mudah dipahami oleh mereka. Hal itu memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Keuntungan lain dari penggunaan media video yaitu dapat digunakan secara berulang-ulang, mampu menarik perhatian peserta didik secara singkat, dan dapat ditonton menggunakan komputer atau laptop, sehingga membuat siswa dapat belajar secara mandiri.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media video lebih efektif sebagai media pembelajaran materi *Table Set up* pada mata kuliah Tata Hidang. Karena dengan media video dapat menarik minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Setelah dilakukan uji prasyarat hipotesis dan uji hipotesis, berdasarkan perhitungan Uji T diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,680 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  untuk derajat bebas 58 sebesar 2,00, maka secara keseluruhan penggunaan media video memiliki pengaruh yang lebih efektif daripada media konvensional. Hasil penelitian ini telah sesuai dengan hipotesis

alternatif yakni terdapat efektivitas penggunaan media video *Table Set up* terhadap efektivitas hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Tata Hidang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abusiri, A. (2017). Media Pembelajaran dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 13(1), 36–64. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i1.81>
- Anders, B. A., & Anders, B. A. (2015). Use of Video to Enhance Education. <https://Services.Igi-Global.Com/Resolvedoi/Resolve.aspx?Doi=10.4018/978-1-4666-8696-0.Ch006>, 189–201. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8696-0.CH006>
- Clark, R. M., & Besterfield-Sacre, M. (2017). Assessing Flipped Classrooms. *The Flipped Classroom*, 57–74. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-3413-8\\_4](https://doi.org/10.1007/978-981-10-3413-8_4)
- Ghodrati, A., Gavves, E., & Snoek, C. G. M. (2018). *Video Time: Properties, Encoders and Evaluation*. <https://aghodrati.github.io/videotime.html>
- Jorge, A., Correia, N., & Chambel, T. (2021). Design Guidance for Interactive Visualization of Movies and Videos in Time and Space. *Springer Series in Design and Innovation*, 12, 102–113. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-61671-7\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-030-61671-7_10)
- Kim, H., Lee, H., & Cho, W. (2013). Analyzing Tableware Arrangement in Korean Table Settings. *Journal of the Korean Society of Food Culture*, 28(1), 31–40. <https://doi.org/10.7318/KJFC/2013.28.1.031>
- Najar, B. W. (2020). Efficiency and/or Effectiveness in Managing Organizations. *Journal of Education and Culture Studies*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.22158/JECS.V4N2P131>
- Nurhidayati, N., Fauzia, S., & Maknun, A. L. U. (2019). Arouse the Creativity of a Generation of Millennial Doctrines with the Media Learning Physics and Innovative Eco-Friendly. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 2, 331–335. <https://doi.org/10.14421/ICSE.V2.113>
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Smirnov, V. A., Milova, V. M., Smirnova, M. S., Zhilnikova, N. A., & Kurlov, V. V. (2021). Targeted approach to assessing the organizational effectiveness of an intelligent process control system. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1047(1), 012152. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1047/1/012152>
- Zheng, R. Z., & Zheng, R. Z. (1 C.E.). Factors Influencing Learners' Cognitive and Affective Processes in Visual Learning. <https://Services.Igi-Global.Com/Resolvedoi/Resolve.aspx?Doi=10.4018/978-1-5225-5332-8.Ch010>, 216–232. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5332-8.CH010>