

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KLIP PEMBUATAN *MOCK UP ICE CREAM* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

Trean Khautsar Maharputrananda¹, Cucu Cahyana² dan Rusilanti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Jakarta

¹treankhautsar@gmail.com, ²devicucu0905@gmail.com, ³rusilanti@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran video klip pembuatan *mock up ice cream* terhadap hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner, Universitas Negeri Jakarta pada bulan Juni 2017 – Agustus 2017. Menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimental dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing terdiri dari 25 mahasiswa. Data dikumpulkan dengan cara mengisi kuisioner dalam bentuk 20 soal pilihan ganda yang telah diuji validasi dan reliabilitas tentang materi *mock up ice cream*. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *t* dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{hitung} sebesar 1,62 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 48$ yaitu $t_{tabel} = 2,012$. Karena $1,62 < 2,012$ maka H_0 diterima yang artinya tidak terdapat pengaruh media pembelajaran video klip pembuatan *mock up ice cream* terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci : Video Klip Pembuatan *Mock Up Ice Cream*, Hasil Belajar

Abstract: This study aims to determine the influence of the application of video clips media learning for making *mock up ice cream* to learning outcomes. This research conducted at Culinary Arts Vocation Education, State University of Jakarta in June 2017 – August 2017. This research used Quasi Eksperimen method where there are experiment group and control group each composed of 25 students. Data were collected by giving a 20-item questionnaire of multiple choice questionnaire that has been tested for validation and reliability of *mock up ice cream* material. The results of hypothesis testing using the *t*-test with $\alpha = 0.05$ obtained *t*-hitung of 1.62 while the value *t*-tabel for $\alpha = 0.05$ and $dk = 48$ that is *t*-tabel = 2.012. Because the $1.62 < 2.012$ then accepted H_0 which means there is not use video clips media learning making *mock up ice cream* on the results of student learning.

Keywords: Video Clips Media Learning for Making *Mock Up Ice Cream*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Mata kuliah seni kuliner merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam Program Studi Pendidikan Tata Boga. Mata kuliah ini mempelajari tentang keterampilan atau kesenian dibidang makanan. Seni Kuliner dibutuhkan kreatifitas dan kecekatan yang tinggi, karena dapat menghasilkan produk yang baik. Seni Kuliner merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang mengukir buah, sayur, membuat cokelat *praline*, *food sylish*, dan membuat *mock up* produk.

Mock up produk adalah tiruan pada produk makanan yang mudah rusak. Produk makanan tersebut dibuat tiruan karena biasanya produk asli yang dibuat tidak tahan dengan suhu ruang atau rusak saat proses pengolahan. Contoh jenis *mock up* produk adalah *mock up* ayam panggang, *mock up nugget*, *mock up* roti dan *mock up ice cream*.

Menurut Kaplan dalam Carafoli (1992) pengertian *mock up ice cream* adalah tiruan

produk yang menyerupai produk dan karakteristik *ice cream* sesungguhnya, dan *digarnish* sesuai dengan rasa *mock up ice cream* yang ingin dibuat. Menurut Cahyana dan Nurlaila (2013) jenis *mock up ice cream* dibagi menjadi lima jenis yaitu, *mock up ice cream scoop*, *mock up ice cream cup*, *mock up ice cream cone*, *mock up ice cream stik* dan *mock up ice cream sandwich*.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar bergerak adalah media video klip. Video klip yang dapat menghasilkan tayangan beberapa potongan gambar dan gambar bergerak sekaligus menghasilkan suara, sehingga diklafikasikan pula sebagai media audio-visual. Tayangan dengan video klip dapat mengendalikan penayangan seperti mempercepat, memperlambat, memperbesar, menghentikan tayangan, atau mengulang-ulang tayangan yang dianggap perlu. Hal ini menjadikan media video klip sebagai pilihan alat

bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan setiap hari.

Berdasarkan hasil penelitian Choirunnisa (2017). Tentang video pembelajaran *mock up ice cream* yaitu media pembelajaran video klip yang sudah dikembangkan menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)* memiliki kualitas penilaian sebagai berikut: berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, media pembelajaran video klip pembuatan *mock up ice cream* ini dinilai layak dengan nilai 4,1. Sedangkan dengan perolehan nilai 4 dari hasil penilaian oleh ahli materi. Serta uji terbatas (*small group*) memperoleh nilai 4,13 dan respon positif yang diberikan oleh mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Seni Kuliner. Sehingga media pembelajaran pembuatan *mock up ice cream* layak setelah di evaluasi dengan ahli media dan ahli materi serta uji terbatas (*small group*).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting karena mampu membuat materi yang disajikan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran seperti video klip akan mengatasi sikap pasif mahasiswa, menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan mahasiswa belajar sendiri sesuai kemampuan dan minat serta meningkatkan hasil belajarnya. Video klip dapat menayangkan intisari objek. Keberadaan media pembelajaran khususnya media audio-visual dalam proses belajar dapat memberikan manfaat banyak seperti mempengaruhi hasil belajar (Arsyad, 2015).

Mengingat besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman dan bermaknanya suatu proses pembelajaran maka diperlukan suatu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami mata kuliah Seni Kuliner serta media yang dapat menyajikan materi dalam bentuk yang nyata sehingga dapat dilihat secara langsung dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh penerapan terhadap hasil belajar dari hasil penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video

Klip *Mock Up Ice Cream* Dalam Mata Kuliah Seni Kuliner” yang dibuat oleh Choirunnisa. Penelitian ini diaplikasikan kepada Mahasiswa Tata Boga dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan *Mock Up Ice Cream* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta)”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental*. Pemilihan metode *Quasi Experimental* dikenakan pada penelitian ini melakukan randomisasi sebelum tes dilaksanakan desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Control Group *Posttest* Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
A	T1	X1	T2
B	T1	X2	T2

Keterangan :

A : *Control Group* (Kelompok Kontrol)

B : *Eksperiment Group* (Kelompok Eksperimen)

X1 : Pembelajaran dengan *Power Point*

X2 : Pembelajaran dengan Video Klip

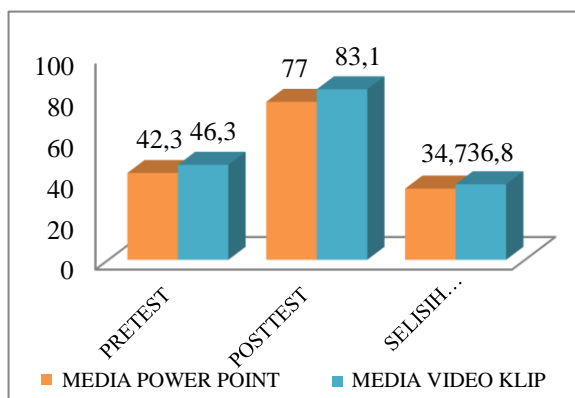
T1 : *Pretest* (tes awal)

T2 : *Posttest* (tes akhir) (Sugiyono, 2006)

Pada penelitian ini, Populasi terdiri dari dua kelas Program Studi Pendidikan Tata Boga sebanyak 50 mahasiswa, kedua kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelompok selanjutnya adalah kelompok kontrol berjumlah 25 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh melalui tahap *pre-test* dan *post-test* berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui perbandingan peningkatan hasil belajar pada kelompok mahasiswa yang diberikan media *power point* dengan kelompok mahasiswa yang diberikan media pembelajaran video klip.



Gambar 1. Grafik Perbedaan Ratarata Kelompok Media Power Point dengan Kelompok Media Video Klip

Skor yang diperoleh dari penelitian media pembelajaran video klip dan pembelajaran media *power point* diketahui bahwa pada saat menguji pengetahuan dasar masing-masing kelompok (*pre-test*) dimana pada kelompok media *power point* memiliki rata-rata sebesar 42,3 sedangkan kelompok media video klip sebesar 46,3. Pada tahap *post-test* untuk media

power point memiliki rata-rata sebesar 77 sedangkan kelompok media video klip sebesar 83,1. Selisih peningkatan masing-masing kelompok, untuk media pembelajaran *power point* memiliki rata-rata peningkatan sebesar 34,7, sedangkan media pembelajaran video klip memiliki rata-rata peningkatan sebesar 36,8.

Instrumen penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Sebelum uji coba tes dibuat sebanyak 30 soal yang kemudian diuji coba untuk mengetahui validitas dan mendapatkan 20 soal valid yang akan digunakan pada *pre-test* dan *post-test*.

Hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dibandingkan dengan r_{tabel} pada $n = 15$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 0,514. Kriteria butir soal dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jumlah soal valid 20 soal dengan nomor : 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 21, 22, 25, 26, 28. Soal yang drop atau tidak valid 10 soal dengan nomer : 6, 14, 15, 17, 20, 23, 24, 27, 29, 30.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen

No.	Materi	Level Kognitif						Jlh
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1	Pengertian	6						1
2	Bahan							
	- Bahan Dasar	1	30	5	8, 17	15, 23		7
	- Bahan Tambahan		9, 25	14, 24				4
3	Teknik Pembuatan	2		20	12			3
	- Pencampuran							
	- Pemberian Warna	3		13, 18, 27				4
	- Solusi Kegagalan		19				10	2
4	Hasil							
	- Tekstur			4	11	16	7, 21	5
	- Warna						23, 26	2
	- Serat Ice Cream			28	29			2
Jumlah								30

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 menggunakan uji reliabilitas tersebut

diperoleh $r_{hitung} = 0,94$ hasil tersebut menunjukkan soal hasil belajar reliabel.

Pada penelitian ini, uji normalitas digunakan uji *Lilliefors*. Uji normalitas data populasi hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media video klip didapatkan harga L_0 adalah -0,0080, sedangkan dari tabel *Lilliefors* untuk $\alpha=0,05$ dan $n=25$ didapat nilai L

tabel = 0,173. Karena nilai $L_o < L_{01234}$ maka H_o diterima dan disimpulkan “data atau sampel berdistribusi normal”. Sedangkan uji normalitas data populasi hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media *power point* didapat harga L_o hitung adalah 0,0185, sedangkan dari tabel Lilliefors untuk $\alpha=0,05$ dan $n=25$ didapat nilai L tabel = 0,173. Karena nilai $L_o < L_{01234}$ maka H_o diterima dan disimpulkan “data atau sampel berdistribusi normal”.

Tabel 3. Uji Normalitas Media *Power Point*

Rata-rata	15,84	Uji Lilliefors	L_{hitung}	0,0185
Standar Deviasi	2,24		L_{tabel}	0,173

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Nilai varians kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran video klip *pre-test* sebesar 2,58 dan *post-test* sebesar 5,99 dan varians kelompok mahasiswa yang menggunakan media *power point pre-test* sebesar 3,75 dan *post-test* sebesar 5,06. Pada penelitian ini, uji homogenitas digunakan uji *Bartlett* sehingga mendapat χ^2_{α} sebesar 0,859. Pada taraf nyata signifikan $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $4-1=3$, yaitu $\chi^2_{\alpha} = 7,815$. Ternyata $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{\alpha}$ maka H_o diterima, dan disimpulkan keempat kelompok memiliki varian yang sama atau homogen.

Tabel 4. Uji Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Kelompok Media Video Klip dan Kelompok Media *Power Point*

t_{hitung}	$dk (n-2)$	Taraf nyata	t_{tabel}
1,62	48	0,05	2,012

Kriteria pengujian hipotesis adalah H_o Tolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_o diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hingga diperoleh t_{hitung} sebesar 1,62 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 48$ yaitu $t_{tabel} = 2,012$

Karena $1,62 < 2,012$ maka H_o diterima yang artinya tidak terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media video klip pembuatan *mock up ice cream* dibandingkan dengan yang menggunakan media *power point mock up ice cream* terhadap hasil belajar mahasiswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan video klip pembuatan *mock up ice cream* pada mata kuliah Seni Kuliner memiliki rata-rata 9,26 sedangkan kelompok media *power point* sebesar 8,46. Pada tahap *post-test* untuk media *power point* memiliki rata-rata sebesar 15,4 sedangkan kelompok media video klip sebesar 16,62

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{hitung} sebesar 1,62 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 48$ yaitu

$t_{tabel} = 2,012$. Karena $1,62 < 2,012$ maka H_o diterima yang artinya tidak terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media video klip pembuatan *mock up ice cream* dengan yang menggunakan media *power point mock up ice cream* terhadap hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2004. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyana dan Nurlaila. 2013. *Materi RPKPS Seni Kuliner*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Carafoli, F John. 1992. *Food Photography and Styling*. New York: Amphoto.
- Choirunnisa. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Mock Up Ice Cream Dalam Mata Kuliah Seni Kuliner.[Skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.