

Kontribusi penggunaan media video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar di Sekolah Menengah Kejuruan

Mahavira Almaida Prameswari¹, Siti Mariah²

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan UH III/1043 Yogyakarta, 55167, Indonesia

* Corresponding Author. Email: mahaviraalmaida@gmail.com¹; siti.mariah@ustjogja.ac.id²

Received: 3 March 2021; Revised: 7 June 2021; Accepted: 30 June 2021

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kontribusi media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* dengan metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Product Moment* yang didahului uji uji normalitas dan linearitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada kontribusi positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar nilai $r_{hitung} = 0,557 > r_{tabel} = 0,271$. Koefisien determinan (R^2) sebesar 0,310, artinya variabel media pembelajaran video boga memberikan sumbangan terhadap variabel motivasi belajar sebesar 31%, sedangkan 69% dipengaruhi oleh faktor lain. Penggunaan media pembelajaran video boga dasar dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 49,06% dan Motivasi belajar tergolong cukup dengan frekuensi 43,40%.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Motivasi, Boga Dasar, SMK

The contribution of the use of video media to students' learning motivation in basic culinary subjects in Vocational High Schools

Abstract: The purpose of this study was to determine the contribution of video learning media to student learning motivation in basic culinary subjects at SMK Negeri 4 Yogyakarta. This research is an *ex-post facto* research with data collection methods using questionnaires and documentation. The data analysis technique used descriptive analysis and hypothesis testing using the *Product Moment* correlation test which was preceded by the normality and linearity test. The results showed that there was a positive and significant contribution to the use of video learning media on students' learning motivation in basic food subjects, the value of $r_{count} = 0.557 > r_{tabel} = 0.271$. The determinant coefficient (R^2) is 0.310, meaning that the food video learning media variable contributes to the learning motivation variable by 31%, while 69% is influenced by other factors. The use of basic food video learning media is in the low category with a relative frequency of 49.06% and learning motivation is classified as sufficient with a frequency of 43.40%.

Keywords: Learning Videos, Motivation, Basic Food, SMK



How to Cite: Mahavira Almaida Prameswari., Siti Mariah. (2021). Kontribusi Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Boga Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Taman Vokasi*, 9(1), 1-4. doi:<http://dx.doi.org/10.30738/jtv.v9i1.9648>

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang menengah kejuruan yang mengutamakan kemampuan dan kreativitas siswa melalui mata pelajaran yang disampaikan. Pendidikan kejuruan juga tidak hanya mendidik dan melatih keterampilan yang ada, tetapi juga harus berfungsi sebagai pendorong perubahan. Guna mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik melalui proses pembelajaran. Sehingga peserta didik lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sudah siap kerja yang terampil sesuai bidangnya. Sekolah kejuruan akan efektif jika siswa diajar dengan materi, alat, mesin dan tugas-tugas yang sama atau tiruan dimana siswa akan bekerja atau praktikum lapangan (Purnamawati dan Muhammad Yahya, 2019:7). SMK salah satu jenis pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (Mts) atau bentuk lain yang

sederajat atau lanjutan dari hasil belajar. SMK juga salah satu lembaga pendidikan yang menghasilkan tamatan yang kreatif, inovatif, dan berjiwa wirausaha sehingga mampu menciptakan lapangan kerja (UU No. 17 Tahun 2010).

SMK Negeri 4 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan di kota Yogyakarta yang termasuk SMK kelompok pariwisata, menyelenggarakan berbagai jurusan salah satunya bidang keahlian kuliner. Untuk menguasai berbagai kompetensi pada bidang keahlian kuliner, diperlukan motivasi belajar yang tinggi. Bidang keahlian kuliner di SMK merupakan mata pelajaran produktif menekankan pada penguasaan keterampilan yang pembelajaran bersifat praktik. Melalui pembelajaran tersebut siswa diharapkan memahami dasar-dasar tentang bumbu dasar dan turunan, potongan bahan makanan, dan cara pengoperasian alat dapur yang harus diterapkan di kehidupan sehari-hari maupun di dunia kerja atau industri. Hal ini penting bagi industri kuliner dalam proses produksi, agar dapat menghasilkan kualitas makanan yang baik dan benar sesuai dengan cara pengolahannya.

Motivasi belajar merupakan dorongan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan, melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitasnya belajar. Motivasi juga terdapat keinginan dan cita-cita yang tinggi, siswa yang mempunyai motivasi belajar akan mengerti dengan apa yang menjadi tujuan belajar. Fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan, menentukan arah tujuan yang hendak dicapai dan menentukan perbuatan yang harus dilakukan (Mahanani et al., 2020) (Titah dan Prapti, 172:2020). Berdasarkan pengamatan langsung peneliti selama praobservasi, peneliti melihat bahwa motivasi belajar boga dasar kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta masih belum optimal. Motivasi belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lain, terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar cukup tinggi dan sebaliknya terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil praobservasi terdahulu peneliti, kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta dapat dilihat selama pembelajaran berlangsung. Siswa kurang merespon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, bahkan beberapa orang siswa sibuk mengobrol dengan siswa lainnya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru. Ketika guru memberikan tugas-tugas siswa ada beberapa yang mengerjakan dengan sungguh-sungguh dengan hasil yang memuaskan dan ada siswa yang tidak sungguh-sungguh mengerjakan sehingga hasilnya tidak memuaskan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran agar dapat dipahami oleh peserta didik (Utomo & Ratnawati, 2018) (Marsiani dan Prapti, 2018:116). Media pembelajaran yang sudah digunakan dalam pembelajaran adalah media video. Video yang ditampilkan berupa video cara potongan sayur dan buah, bumbu dasar dan turunan, cara pembuatan alas hidang dan lipatan daun, potongan sayur dan buah, cara pembuatan alat hidang dari buah. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kemajuan teknologi, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi penggunaan media video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Kuliner SMK Negeri 4 Yogyakarta dengan jumlah 98 siswa yang terbagi atas 3 kelas. Penelitian ini termasuk penelitian sampel menggunakan teknik *random sampling*.

Adapun rumus *Slovin* untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot (e)^2}$$

Keterangan :

n : Ukuran sampel atau jumlah responden

N : Populasi

e : Presentase *error* (taraf kesalahan) bisa 1%,5%,10%

s : Jumlah sampel

(Syofian Siregar, 2017:61)

Menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan tingkat kesalahan 10% karena dalam penelitian tidak mungkin hasilnya sempurna 100%. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 98 siswa, dihitung dengan rumus *Slovin* yang telah diuraikan, maka sampel penelitian yang digunakan didapat melalui perhitungan sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot (e)^2} = \frac{98}{1 + 98 \cdot (0,01)} = \frac{98}{1,98} = 49,4 \text{ atau } 49 \text{ siswa}$$

Berdasarkan rumus *Slovin* dengan populasi sebanyak 98 siswa maka jumlah yang digunakan dalam penelitian ini adalah 49 siswa ditambah 10% untuk *missing data*, jadi jumlah sampel keseluruhan adalah 49+4=53 siswa. Sesuai dengan populasi yang diambil dari siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 4 Yogyakarta, maka pengambilan sampel juga dihitung setiap kelas dengan perhitungan berikut :

Tabel 1. Jumlah Siswa yang diteliti

No	Kelas	Sampel	10% <i>missing data</i>	Jumlah (Siswa)
1	X Kuliner 2	$\frac{32}{98} \times 49 = 16$	1	17
2	X Kuliner 3	$\frac{34}{98} \times 49 = 17$	2	19
3	X Kuliner 4	$\frac{32}{98} \times 49 = 16$	1	17
	Jumlah	49	4	53

Data diuji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil uji validitas data angket media pembelajaran video diperoleh seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan angket motivasi belajar diperoleh 2 item gugur. Hasil uji reliabilitas angket media pembelajaran video diperoleh nilai Alpha = 0,956 dan

data motivasi belajar diperoleh nilai Alpha = 0,854. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Product Moment* yang didahului uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan linearitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Boga dasar secara umum membahas tentang menganalisis garnish makanan dan minuman berdasarkan jenis dan karakteristiknya, membuat garnish makanan dan minuman, mendeskripsikan jenis, karakteristik bahan dan alat yang digunakan untuk alas hidang dari lipatan daun, membuat alas hidangan dari lipatan daun, mendeskripsikan jenis, karakteristik bahan dan alat yang digunakan untuk wadah dari sayuran dan buah, membuat wadah hidangan dari sayuran dan buah, menganalisis bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia, menganalisis berbagai sambal pada makanan Indonesia, membuat sambal pada masakan Indonesia.

Deskripsi data menggambarkan data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran video boga dasar dan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta yang diperoleh melalui angket dari 53 siswa. Deskripsi hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut.

- a. Variabel penggunaan media pembelajaran video boga dasar (X) terdiri dari 20 item pernyataan dengan 4 pilihan jawaban, sehingga skor tertinggi ideal = 80, skor terendah ideal = 20, mean ideal = 50, standar deviasi ideal = 10, sedangkan skor tertinggi observasi = 72, skor terendah observasi = 49, mean observasi = 58,3, standar deviasi = 6,3, median = 57, dan modus = 54.
- b. Variabel motivasi belajar (Y) terdiri dari 17 item dengan 4 pilihan jawaban, sehingga skor tertinggi ideal = 68, skor terendah ideal = 17, mean ideal = 42,5, standar deviasi ideal = 8,5, sedangkan skor tertinggi observasi = 62, skor terendah observasi = 44, mean observasi = 52,6, standar deviasi = 5,5, median = 57, dan modus = 53.

Deskripsi data penggunaan media pembelajaran video boga dasar dan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta.

Tabel 2. Rangkuman Data Penelitian

Variabel	Skor Observasi				Skor Ideal				Med	Mo
	Skor Max	Skor Min	Mean	SD	Skor Max	Skor Min	Mean	SD		
X	72	49	58,3	6,3	80	20	50	10	57	54
Y	62	44	52,6	5,5	68	17	42,5	8,5	53	53

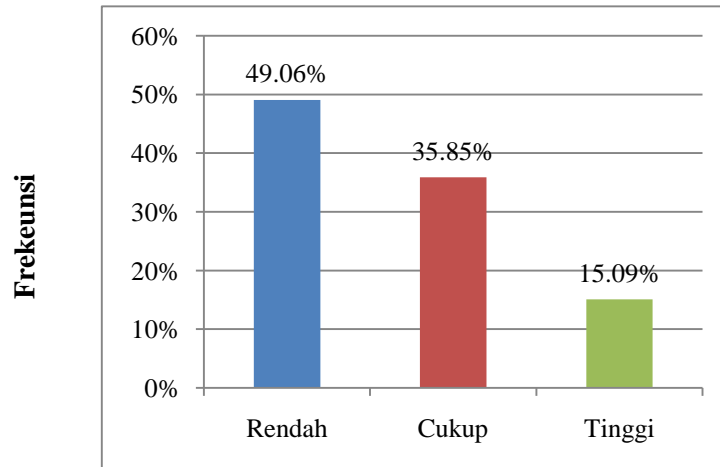
Hasil kategori data penggunaan media pembelajaran video boga dasar selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kategori Media Pembelajaran Video (X)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	65 – 72	8	15,09%
2	Cukup	57 – 64	19	35,85%
3	Rendah	49 – 56	26	49,06%
Total			53	100

(Sumber: data penelitian diolah)

Berdasarkan 8 responden dalam kategori tinggi dengan frekuensi 15,09%, 19 responden dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 35,85%, dan 26 responden termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 49,06%. Berdasarkan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video boga dasar dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 49,06%. Tabel kategori penggunaan media pembelajaran video boga dasar dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1. Histogram Kategori Media Pembelajaran Video

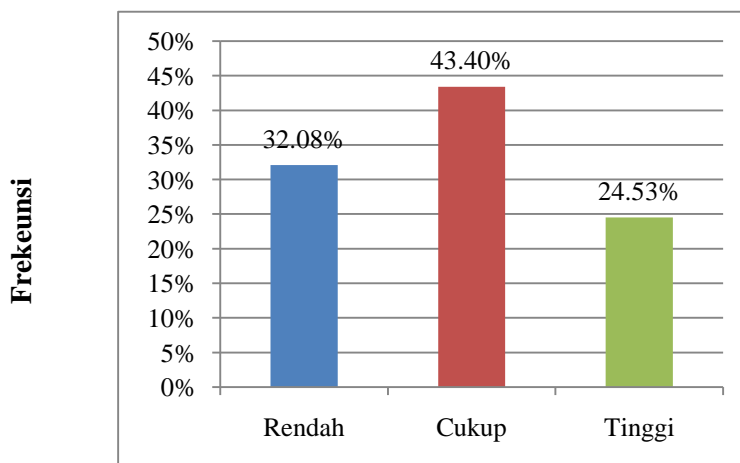
Hasil kategori data motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kategori Motivasi Belajar (Y)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	57 – 62	13	24,53%
2	Cukup	50 – 56	23	43,40%
3	Rendah	44 – 49	17	32,08%
Total			53	100

(Sumber: data penelitian diolah)

Berdasarkan 13 responden dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 24,53%, 23 responden dalam kategori tinggi dengan frekuensi 43,40%, dan 17 siswa dalam kategori cukup dan rendah dengan frekuensi 32,08%. Berdasarkan analisis data di atas, dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar tergolong cukup dengan frekuensi 43,40%. Tabel kategori motivasi belajar dijelaskan pada gambar 2.



Gambar 2. Histogram Kategori Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data penelitian, terlihat terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa X Kuliner. Berkaitan dengan hal tersebut, selanjutnya akan dibahas sebagai berikut.

Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar

Hasil penelitian dengan menggunakan korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,557 > r_{tabel} = 0,271$. Keterangan diatas dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran video boga terhadap motivasi belajar karena r_{hitung} yang diperoleh di atas r_{tabel} pada taraf signifikan 5%.

Adapun besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran video boga dasar terhadap motivasi belajar dapat diketahui dari harga koefisien determinan. Koefisien determinan (R^2) sebesar 0,310, artinya besarnya sumbangan yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 31%, sedangkan sisanya 69% dipengaruhi oleh faktor lain. Adanya media pembelajaran video yang mendukung siswa agar dapat memanfaatkan sebagai media tambahan guna memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran praktik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang berperan bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa, jika program media itu dapat didesain dan dikembangkan secara baik oleh guru bahkan akan lebih menarik lagi bila dimasukkan animasi atau efek yang menarik (Viviantini, dkk, 2015:70).

Berdasarkan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran videoboga dasar dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 49,06%. Hal tersebut jika ditinjau dari kuesioner yang diajukan peneliti mengungkapkan bahwa dari variabel media pembelajaran video kategori rendah dikarenakan siswa kurang dapat memanfaatkan media pembelajaran video boga dasar untuk mendukung pengetahuan dan keterampilannya, siswa merasa kurang tertarik video yang ditayangkan guru sehingga tidak memperhatikan sepenuhnya video tersebut. Untuk meningkatkan rasa ketertarikan memperhatikan media pembelajaran video guru terus mengembangkan keterampilannya dalam penguasaan membuat media pembelajaran atau mencari disitus youtube. Media video akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media video *youtube*, tayangan video *youtube* yang disertai instruksi pembelajaran dan animasi menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dalam diri siswa untuk lebih mendalami, rasa ingin tahu dan suasana belajar yang menyenangkan merupakan aspek terciptanya motivasi belajar

yang tinggi (Iwantara Sadia Suma, 2014:9). Media video akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Berdasarkan analisis data di atas, dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar tergolong cukup dengan frekuensi 43,40%. Hal tersebut ditinjau dari kuesioner yang diajukan oleh peneliti mengungkapkan bahwa pada variabel motivasi belajar tergolong kategori cukup menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mempunyai ketekunan dalam belajar yang cukup, keuletan menghadapi yang sedang, kesenangan untuk mandiri ketika belajar yang cukup, dan dikarenakan sebagian siswa memiliki cukup motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik karena digunakan media pembelajaran video boga dasar dan siswa memiliki keinginan yang besar ingin mengetahui tentang video yang ditayangkan oleh guru. Siswa memiliki ambisi untuk meningkatkan nilai-nilai agar mendapat prestasi yang memuaskan. Video yang ditayangkan sangat membantu saat praktik berlangsung. Peran motivasi sangatlah penting dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar sebuah dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, apabila tidak ada motivasi belajar yang tinggi pada diri siswa tentu menjadi salah satu penyebabnya rendahnya prestasi siswa (Shofyana Nur Anisa, 2017:92). Motivasi belajar siswa akan menentukan hasil belajar yang dicapai. Dua orang yang melakukan belajar yang sama namun motivasi belajar berbeda akan mendapatkan hasil belajar yang berbeda juga. Siswa yang belajar dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih antusias, ulet, tekun, menunjukkan minat yang besar, bersemangat (Atika Nur Izdiha, 2016:104-105).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran video berpengaruh terhadap motivasi belajar boga dasar siswa Tata Boga. Penggunaan media pembelajaran video boga dasar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta sebagian besar dalam kategori rendah dengan frekuensi 49,06%. Motivasi belajar pada boga dasar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta sebagian besar dalam kategori cukup dengan frekuensi 43,40%.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada: (1) Sekolah disarankan untuk terus memberikan bimbingan dan pengarahan kepada guru dalam pembuatan dan penguasaan media pembelajaran video. (2) Guru diharapkan meningkatkan penguasaan dalam media pembelajaran video dalam menampilkan video di setiap pembelajaran siswa secara optimal. (3) Disarankan siswa untuk mandiri dalam belajar praktik, meningkatkan peran aktif dalam belajar, dan memperbanyak membaca berbagai sumber bacaan yang berhubungan dengan motivasi belajar boga dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada prodi yang telah memfasilitasi penerbitan jurnal ini, kepada pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penelitian, kepada orang tua dan teman-teman selalu memberikan dukungan, serta seluruh pihak yang telah membantu dalam kegiatan penelitian ini dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Atika Nur Izdiha. 2018. "Pengaruh Kebiasaan Belajar, Motivasi Belajar, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII MIPA di Sma Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018". Yogyakarta: FE UNY

- Mahanani, C., Rusnoto, M., & Purnomo, S. (2020). *Relasi motivasi kerja terhadap kinerja pengelolaan laboratorium di sekolah menengah kejuruan*. 8, 33–45.
- Iwantara Sadia Suma. 2014. “Pengaruh Media Video Youtube dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa”. E-Journal Program Pascasarjana (Vol 4) Hlm 9.
- Marsiani dan Prapti Karomah. 2018. “Pengembangan Media Power Point Menggambar Bagian-bagian Tubuh Wanita pada Mata Pelajaran Desain Busana”. *Jurnal Keluarga*.(Vol. 4. No. 2) Hlm. 116.
- Purnamawati dan Muhammad Yahya. 2019. *Model Kemitraan SMK Dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Shofyana Nur Anisa. 2017. “Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017”. Yogyakarta: FT UNY.
- Syofian Siregar. 2017. “*Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*”. Jakarta: Prenada Media.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DALAM PEMBELAJARAN SISTEM PENGAPIAN DI SMK. *TAMAN VOKASI*. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2839>
- Viviantini, dkk. 2015. “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 6 Kayumalue Ngapa”. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*.(Vol.4.No1) Hlm. 70.
- Titah Nalarrani dan Prapti. 2020. “Motivasi Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Membuatik”. *Jurnal Keluarga*.(Vol. 6. No. 2) Hlm.172.