

# Implementation of Video Demonstration of Foodstuffs Chop in Direct Learning Setting for Vocational High Schools Students

Yulinda Ariska Mela Putri\*, Mauren Gita Miranti, Sri Handajani, & Niken Purwidiani

Engineering Departement, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 60231, Indonesia

## Abstract

Video demonstrations are applied corresponding to direct learning and provide support for students to have complete knowledge that requires repetition in the domination of the concept. This study analyzes the influence of implementing video demonstrations in the direct learning setting of foodstuffs chop on the knowledge level and the performance level learning outcomes. Forty students of the 11<sup>th</sup> culinary class at SMKN 1 Cerme Gresik were involved in this quantitative study using a pretest-posttest design. This study employed observation and test methods using observation sheets of learning implementation, performance observation sheets, and multiple-choice test questions. Data were analyzed using the SPSS 25.0 program to answer the proposed hypothesis. The SPSS output shows a significance of  $.000 < .05$ , which shows that the application of video demonstrations of foodstuffs chop in direct learning settings has a significant effect on learning outcomes at the level of knowledge. Meanwhile, the SPSS output for performance level learning outcomes shows  $.000 < .05$ , it shows that the application of video demonstrations of foodstuffs chop in direct learning settings has a significant effect on performance level learning outcomes. This study recommends using other demonstration videos, such as animated videos, and live videos to find out the effectiveness of each and the teacher can choose the most effective demonstration videos.

*Keywords:* video, foodstuffs chop, direct learning, knowledge, skills.

## 1. Pendahuluan

Jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan penting menghasilkan tenaga kerja terampil, mengurangi kesenjangan keterampilan, mendorong pemberdayaan ekonomi, memberikan alternatif pendidikan, dan memfasilitasi kolaborasi dengan industri. SMK berkontribusi pada pembangunan negara dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan melalui bidang peminatan kejuruan (Irmayanti et al., 2020). Pada perkembangan era revolusi industri 4.0, tuntutan kompetensi yang diperlukan meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan komunikasi yang efektif, dan kecerdasan emosional.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan lulusan SMK idealnya (1) bekerja sesuai bidang keahliannya, (2) mendapatkan pekerjaan selambatnya satu tahun setelah lulus, (3) minimal 75% terserap dalam dunia kerja, dan (4) minimal 5% lulusannya mampu menciptakan lapangan pekerjaan. Amanat UU ini bertentangan dengan hasil survey BPS di tahun 2021 yang mendapatkan realita bahwa lulusan SMK banyak yang menganggur setelah lulus dan daya serap lulusannya yang masih rendah yaitu 8,63%. Untuk mengatasi situasi tersebut perlu diidentifikasi lebih lanjut akar penyebabnya dan menentukan solusi yang tepat.

Pemerintah mencanangkan berlakunya kurikulum merdeka sebagai salah satu solusi mengatasi masalah. Kurikulum ini menuntut guru melakukan interaksi dengan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman baru sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi yaitu pembelajaran langsung. Nudin et al. (2021) menjelaskan pembelajaran langsung menyediakan struktur pembelajaran yang jelas untuk mendukung guru mengajarkan materi tertentu. Tujuan diterapkan pembelajaran langsung untuk membantu guru dalam rangka memperjelas tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa peserta didik memahami materi yang diajarkan dengan baik. Dalam konteks ini, peranan guru sebagai pemberi informasi dan idealnya guru menggunakan berbagai media yang tepat, seperti perekam suara, gambar, demonstrasi, film, dan lainnya.

\* Corresponding author.

E-mail address: [yulinda.17050394007@mhs.unesa.ac.id](mailto:yulinda.17050394007@mhs.unesa.ac.id)

Model pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang secara spesifik dirancang membantu peserta didik mempelajari pengetahuan deklaratif dan prosedural (Handayani & Abadi, 2020). Pengetahuan deklaratif merujuk pada pemahaman peserta didik pada fakta, konsep, prinsip, maupun generalisasi. Sementara itu, pengetahuan prosedural mengacu pada pemahaman tentang cara melakukan aktivitas tertentu. Model pembelajaran ini mengajarkan peserta didik untuk mempelajari pengetahuan secara bertahap selangkah demi selangkah sehingga menguasai konsep secara utuh.

Untuk mendukung penguasaan pengetahuan deklaratif dan prosedural secara utuh, seorang guru sebagai pengajar dapat menggunakan bantuan media visual. Media visual yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep abstrak dari pengetahuan yaitu video demonstrasi. Video demonstrasi merupakan media visual yang efektif sebagai media pembelajaran. Hal ini mengingat video demonstrasi dapat disimpan dan diputar kembali untuk mengulangi materi yang diajarkan (Hidayati, 2021). Dasar pertimbangan penggunaan video demonstrasi sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi atau memerlukan pengulangan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Penggunaan video demonstrasi yang diterapkan bersamaan dengan pembelajaran langsung memberikan dukungan pada peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang utuh pada suatu pengetahuan tertentu yang memerlukan pengulangan dalam penguasaan konsepnya. Pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan dan prosedur yang dilakukan secara otomatis dan menekankan bagaimana melakukan sesuatu daripada pengetahuan tentang apa yang dilakukan. Situasi inilah yang mendukung penggunaan media video demonstrasi sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan sebuah keterampilan (Fitria & Yuliasma, 2023) seperti jenjang SMK.

Rubiyati et al. (2022) menjelaskan mayoritas materi di SMK merupakan pengetahuan prosedural karena jenjang ini bertujuan membekali peserta didik dengan kompetensi tertentu sesuai dengan bidangnya. Hal ini didasarkan pada jenjang SMK membebani peserta didik untuk siap bersaing dalam dunia kerja. Pertimbangan lainnya seperti yang disampaikan oleh Handayani & Abadi (2020) bahwa kebanyakan Program Keahlian di SMK berhubungan langsung dengan dunia kerja, sehingga peserta didik perlu mempelajari keterampilan praktis dan teknis yang sesuai dengan bidang pekerjaan yang dipilih.

Salah satu materi yang dipelajari di jenjang SMK khususnya Program Keahlian tata boga yaitu materi potongan bahan makanan. Materi potongan bahan makanan penting diajarkan di SMK karena keterampilan memotong bahan makanan merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam bidang kuliner. Jenjang SMK program keahlian tata boga, peserta didik perlu mempelajari teknik-teknik dasar potong bahan makanan agar dapat mempersiapkan dan mengolah bahan makanan secara efektif dan efisien. Keterampilan ini meliputi memilih alat potong yang tepat, mengenal jenis-jenis potongan bahan makanan, dan menguasai teknik potong bahan makanan yang aman dan tepat.

Pembelajaran potongan bahan makanan juga memiliki implikasi penting dalam hal estetika hidangan. Teknik potong bahan makanan yang baik dapat membantu memperbaiki tampilan hidangan dan meningkatkan nilai estetika makanan yang disajikan (Willard & Duffrin, 2006). Dalam industri kuliner, estetika dan presentasi yang menarik merupakan hal sangat penting untuk memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para konsumen. Selain itu, keterampilan memotong bahan makanan mendukung peserta didik mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik yang lebih baik. Teknik potong bahan makanan melibatkan koordinasi tangan dan mata yang baik serta konsentrasi dalam melakukan potongan yang presisi dan konsisten. Oleh karena itu, pembelajaran potongan bahan makanan merupakan bagian penting dari kurikulum SMK program keahlian tata boga karena keterampilan ini mempersiapkan peserta didik untuk bekerja di industri kuliner dengan menguasai keterampilan teknis yang diperlukan dan meningkatkan daya saing di dunia kerja.

Melalui video demonstrasi dikombinasikan dengan pembelajaran langsung dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan materi potongan bahan makanan. Sehingga dalam penelitian ini, penulis mengambil ide tentang penerapan video demonstrasi dalam pembelajaran langsung pada materi potongan bahan makanan bagi peserta didik jenjang SMK program keahlian tata boga. Sehingga tujuan penelitian ini untuk (1) menganalisis pengaruh penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* terhadap hasil belajar level pengetahuan dan (2) menganalisis pengaruh penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* terhadap hasil belajar level keterampilan. Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMK, khususnya program keahlian tata boga dalam rangka menyiapkan lulusan SMK dalam dunia kerja.

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1. Video Demonstrasi

Mandalika & Syahril (2020) menjelaskan video demonstrasi merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak (*moving images*) yang disertai dengan suara dan teks untuk menyampaikan materi pelajaran. Video dalam pembelajaran biasanya dibuat dengan menggabungkan elemen-elemen visual, audio, dan teks untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memudahkan pemahaman peserta didik dalam mempelajarinya. Penggunaan video demonstrasi menunjukkan pembelajaran lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku. Melalui demonstrasi dapat memberikan contoh dan memberikan pengetahuan deklaratif dan prosedural secara utuh dan lebih kongkret. Video dapat diakses melalui berbagai jenis media, seperti televisi, DVD, atau internet. Video dalam pembelajaran juga dapat dibuat oleh guru atau siswa dengan menggunakan berbagai perangkat, seperti kamera video, ponsel pintar, atau aplikasi pembuat video.

Haryanto (2019) menjelaskan karakteristik media video pembelajaran antara lain:

- 1) Memiliki unsur visual yang kuat, yaitu menggunakan gambar bergerak membantu mengklarifikasi konsep dan memudahkan pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari.
- 2) Dapat digunakan untuk menunjukkan proses melakukan sesuatu, sehingga peserta didik dapat memperhatikan setiap langkah secara detail dan belajar dengan lebih efektif.
- 3) Memiliki unsur audio yang kuat, yaitu menggunakan suara yang jelas dan berkualitas untuk memperjelas materi pelajaran dan memudahkan pemahaman peserta didik.
- 4) Dapat dikombinasikan dengan teks sebagai bantuan visual dan dapat membantu peserta didik dalam mengikuti materi pelajaran.
- 5) Dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat menyesuaikan kecepatan dan tingkat kesulitan video dengan kebutuhan peserta didik.

### 2.2. Pembelajaran Langsung

Eggen & Kauchak (2012) merupakan model pembelajaran yang menggunakan ceramah dan demonstrasi dan dikombinasikan dengan pemberian latihan sebagai tindak lanjut dan umpan balik bagi peserta didik. Perpaduan kombinasi ini bertujuan mengakomodasi kepentingan peserta untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan baru dalam rangka penguasaan pengetahuan prasyarat untuk pengetahuan yang lebih kompleks. Model ini cocok untuk membelajarkan pengetahuan yang dipelajari setahap demi setahap dan membiasakan peserta didik menguasai keterampilan dasar dan penguasaan informasi yang bertahap untuk penguasaan yang utuh.

Lebih lanjut, Trianto (2015) menjelaskan sintaks pembelajaran langsung terdiri atas lima fase utama yaitu

- 1) Penyampaian tujuan pembelajaran yang dicapai dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar
- 2) Pendemonstrasian pengetahuan dan keterampilan secara bertahap
- 3) Pembimbingan pelatihan
- 4) Pengecekan pemahaman serta pemberian umpan balik
- 5) Pemberian latihan lanjutan serta penerapannya

### 2.3. Potongan Bahan Makanan

Aprillia & Dewi (2019) menjelaskan fungsi potongan bahan makanan yaitu memudahkan dalam proses pengolahan makanan, menaikkan nilai estetika makanan, dan meninggikan selera makan dari *eatie*. Dalam memotong bahan makanan tentunya diperlukan alat-alat untuk memotong bahan makanan, diantaranya

- 1) *Cutting board*, alas yang digunakan untuk memotong sayuran.
- 2) *Vegetable knife*, digunakan untuk mengiris, mencincang, maupun mengupas berbagai bahan makanan.
- 3) *Cloth serbet*, digunakan sebagai alas *cutting board* supaya tidak licin ketika digunakan.
- 4) *Tray*, tempat untuk menyimpan hasil potongan sayuran.
- 5) *Peller*, alat untuk mengupas sayuran.
- 6) *Tempat sampah*, digunakan untuk membuang kulit sayuran yang dipotong.

Teknik memotong yang digunakan dalam memotong bahan makanan, yaitu:

- 1) *Slice* merupakan teknik memotong bahan makanan secara horisontal atau miring dengan rata dengan ukuran tebal maupun tipis.
- 2) *Chiffonade* merupakan potongan keluarga kol atau selada yang diiris tipis setebal 2 mm secara memanjang.
- 3) *Jardiniere* merupakan jenis potongan sayur berbentuk balok dan sayuran yang bisa dipotong teknik ini yaitu wortel, lobak, kentang, dan sebagainya.
- 4) *Julienne* merupakan jenis potongan berbentuk batang korek api dan sayuran yang bisa dipotong menggunakan teknik ini yaitu wortel, lobak, bawang bombay, atau kol.
- 5) *Dice* merupakan jenis potongan dadu dan cukup sering ditemukan dalam berbagai makanan.
- 6) *Brunoise* merupakan potongan sayuran yang berbentuk kubus kecil dan sayuran yang bisa dipotong menggunakan teknik ini yaitu wortel, lobak, maupun bawang bombay.
- 7) *Chopped* merupakan teknik memotong dengan sembarangan baik secara ukuran maupun potongannya, baik dicincang sampai halus maupun kasar.
- 8) *Minced* merupakan memotong secara *chop* yang potongannya lebih baik dan teratur untuk bumbu masakan, seperti bawang merah, bawang putih, dan sebagainya.
- 9) *Paysanne* merupakan jenis potongan sayuran yang berbentuk persegi tipis dan sayuran yang dapat dipotong menggunakan teknik ini yaitu wortel, lobak, kentang, dan sebagainya.
- 10) *Wedges/section* merupakan jenis potongan mengikuti juring buah, seperti tomat, lemon, kentang.
- 11) *Lozange* merupakan potongan sayuran bentuk belah ketupat dan sayuran yang dapat dipotong yaitu wortel, kentang, bawang bombay, maupun kol.
- 12) *Macedoine/cube* merupakan bentuk potongan sayur seperti kubus dan sayuran yang dapat dipotong yaitu wortel, lobak, maupun buncis.

#### 2.4. Hasil belajar

Hamalik (2019) mengartikan hasil belajar sebagai kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil belajar mencakup level pengetahuan (*knowledge*), level keterampilan (*skills*), dan level sikap (*attitudes*). Pencapaian tujuan tersebut dapat diukur melalui berbagai indikator yang telah ditetapkan dalam silabus atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maupun modul ajar.

Pada prinsipnya, hasil belajar mencakup level yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Hamalik, 2019). Pengetahuan meliputi pemahaman siswa terhadap fakta, konsep, dan prinsip-prinsip dasar yang terkait dengan subjek yang dipelajari. Keterampilan meliputi kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan tersebut untuk melakukan tindakan tertentu, seperti analisis, sintesis, evaluasi, atau kreativitas. Sedangkan sikap meliputi pandangan, nilai, atau keyakinan siswa terhadap subjek yang dipelajari, serta kemauan dan kepercayaan diri dalam menggunakan pengetahuan dan keterampilan tersebut. Pada penelitian ini, penilaian hasil belajar fokus pada pengetahuan dan keterampilan.

### 3. Metode Penelitian

Terdapat 40 peserta didik kelas XI Boga 5 SMKN 1 Cerme Gresik terlibat dalam penelitian kuantitatif ini dan menggunakan desain *pretest-posttest*. Data penelitian dihimpun melalui metode observasi dan tes. Metode observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* dan hasil belajar level keterampilan melalui unjuk kerja peserta didik dalam memotong bahan makanan. Metode tes digunakan untuk mengukur level pengetahuan berbentuk pilihan ganda sejumlah 15 soal dengan durasi waktu 45 menit. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan unjuk kerja, dan soal tes pilihan ganda.

Sebelum digunakan untuk penelitian, soal tes pengetahuan dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Dari 20 soal yang diuji validitasnya hanya 15 soal tes yang memenuhi kriteria valid. Sedangkan, uji reliabilitas dari soal tes pengetahuan diperoleh koefisien KR-20 yaitu .9908 dengan kriteria reliabel. Jadi, diperoleh 15 soal yang memenuhi kriteria valid dan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

Data dianalisis menggunakan persentase yaitu data keterlaksanaan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning*, hasil belajar level keterampilan berupa unjuk kerja peserta didik dalam memotong bahan makanan, dan hasil belajar level pengetahuan. Data yang diperoleh dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis berbantuan program SPSS versi 25.0. Hasil pengujian menggunakan SPSS, diinterpretasikan untuk mendapatkan menjawab hipotesis penelitian yang diajukan.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Hasil

Sebelum dilakukan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning*, peneliti memberikan 40 peserta didik kelas XI Tata Boga 5 dengan pemberian pretes. Tujuannya untuk mendapatkan data awal sebelum penerapan pembelajaran dilakukan, sehingga dapat diidentifikasi situasi awal dari pengetahuan peserta didik. Setelah itu, peneliti melakukan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* selama 2 x 45 menit sesuai dengan perancangan awal. Selama penerapan dilakukan observasi tentang keterlaksanaan pembelajaran, unjuk kerja peserta didik dalam memotong bahan makanan. Pada pertemuan berikutnya, peneliti memberikan posttest untuk melihat dampak dari penerapan pembelajaran yang dilakukan.

Hasil analisis dari data yang diperoleh selama penelitian berlangsung, diperoleh data keterlaksanaan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning*, hasil belajar level keterampilan berupa unjuk kerja peserta didik dalam memotong bahan makanan, dan hasil belajar level pengetahuan. Berikut dipaparkan data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Keterlaksanaan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning*

Aktivitas	Keterlaksanaan	
	Ya	Tidak
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>		
1. Peserta didik memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	√	
2. Peserta didik merespon apa yang disampaikan guru	√	
3. Peserta didik mempersiapkan diri untuk belajar	√	
<b>Kegiatan Inti</b>		
4. Peserta didik memperhatikan video demonstrasi potongan bahan makanan	√	
5. Peserta didik menanyakan apabila ada hal yang tidak dipahami	√	
6. Peserta didik melakukan pelatihan pemotongan bahan makanan dan guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
7. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dan merespon apa yang disampaikan guru	√	
8. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami		√
9. Peserta didik diberi kesempatan untuk pelatihan lanjutan serta penerapan	√	
<b>Kegiatan Penutup</b>		
10. Peserta didik menyimpulkan materi potongan bahan makanan yang telah dipelajari	√	
11. Peserta didik mengevaluasi hasil pembelajaran		√

Tabel 1 menunjukkan keterlaksanaan dari penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* sebesar 81,82% yang menunjukkan mayoritas penerapan sesuai dengan perencanaan yang ditetapkan oleh peneliti. Melalui penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* ini menunjukkan pemahaman peneliti dalam menerapkan video demonstrasi dengan melakukan interaksi dengan peserta didik sehingga terbentuk suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya data yang diperoleh, peneliti melakukan uji normalitas dan uji hipotesis yang dipaparkan sebagai berikut.

#### 4.1.1. Uji Normalitas

##### 1) Hasil belajar level pengetahuan

Uji normalitas hasil belajar level pengetahuan didasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning*. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 25.0 disajikan pada gambar 1.

Output SPSS versi 25.0 pada Gambar 1, menunjukkan signifikansi hasil belajar level pengetahuan (*pretest*) yaitu  $0.052 > 0.05$  menunjukkan data berdistribusi normal. Signifikansi hasil belajar level pengetahuan (*posttest*) yaitu  $0.053 > 0.05$  menunjukkan data berdistribusi normal. Jadi, dapat disimpulkan data hasil belajar level pengetahuan berdistribusi normal.

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.178	40	.003	.945	40	.052
posttest	.177	40	.003	.945	40	.053

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 1.** Uji Normalitas level pengetahuan

2) Hasil belajar level keterampilan

Uji normalitas pada hasil belajar level keterampilan yang didasarkan pada hasil unjuk kerja dalam memotong bahan makanan menggunakan SPSS versi 25.0 disajikan pada gambar 2.

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KETERAMPILAN	.171	40	.005	.946	40	.057

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 2.** Uji Normalitas level keterampilan

Output SPSS pada Gambar 2, menunjukkan signifikansi  $0.057 > 0.05$  yang menunjukkan data berdistribusi normal. Jadi, dapat dikatakan data hasil belajar pada level keterampilan berdistribusi normal.

4.1.2. Uji hipotesis

1) Uji hipotesis 1

Uji hipotesis dalam penelitian ini berbantuan program SPSS versi 25.0 dan digunakan untuk menguji hipotesis penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* berpengaruh terhadap hasil belajar level pengetahuan. Hasil analisis SPSS tersebut disajikan pada gambar 3.

**Paired Samples Test**

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 pretest - posttest	-13.32750	.04522	.00715	-13.34196	-13.31304	-1863.999	39	.000	

**Figure 3.** Uji t pada hasil belajar level pengetahuan

Dari Gambar 3, diperoleh signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang menunjukkan hipotesis diterima. Artinya penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar level pengetahuan bagi peserta didik kelas XI Tata Boga 5 SMKN 1 Cerme, Gresik.

2) Uji hipotesis 2

Uji hipotesis berbantuan program SPSS versi 25.0 dan digunakan untuk menguji hipotesis penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* berpengaruh terhadap hasil belajar level keterampilan. Hasil analisis SPSS tersebut disajikan pada gambar 4.

Dari Gambar 4, diperoleh signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang menunjukkan hipotesis diterima. Artinya penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar level keterampilan bagi peserta didik kelas XI Tata Boga 5 SMKN 1 Cerme, Gresik.

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
KETERAMPILAN	4.678	39	.000	6.125	3.48	8.77

**Figure 4.** Uji t pada hasil belajar level keterampilan

#### 4.2. Pembahasan

Hasil analisis menggunakan program SPSS versi 25.0 ( $.000 < .05$ ) menunjukkan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar level pengetahuan. Artinya, penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar level pengetahuan bagi peserta didik kelas XI Tata Boga 5 SMKN 1 Cerme, Gresik. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian sebelumnya (Netrisal & Insanistyo, 2022) yang menyatakan implementasi dari pembelajaran langsung dengan bantuan media video efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik khususnya pada *passing* bawah permainan bola voli. Data ini didukung adanya peningkatan dari motivasi dan prestasi belajar antar siklus yang dilakukan peneliti sehingga menjadikan anak dapat belajar melalui beragam cara.

Selain itu, hasil ini diperkuat oleh penelitian lain (Defira, 2021) yang menjelaskan adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan pembelajaran langsung dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran teknik audio video bagi siswa SMKN 1 Bangkinang. Hal ini didasarkan bahwa pembelajaran langsung efektif untuk mengajarkan pengetahuan prosedural dan konseptual yang bermanfaat bagi peserta didik jenjang SMK karena peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari apa yang didemonstrasikan (Fatmawati et al., 2014; Rubiyati et al., 2022).

Lebih lanjut, Samsinur (2021) juga menyepakati bahwa penggunaan video demonstrasi dalam pembelajaran juga memberikan perbedaan hasil belajar yang signifikan. Mengombinasikan video demonstrasi dengan model pembelajaran tertentu dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik terutama disajikan dengan melibatkan teknologi. Senada yang disampaikan Junaidi & Anwar (2022) bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon positif bahwa pembelajaran lebih menarik dan pengetahuan dapat tertanam dalam memori jangka panjangnya dengan sempurna.

Ditinjau dari hasil belajar level keterampilan, output program SPSS versi 25.0 ( $0.000 < 0.05$ ) menunjukkan penerapan video demonstrasi dalam pembelajaran langsung pada materi potongan bahan makanan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar level keterampilan. Hasil ini senada dengan penelitian Handayani & Abadi (2020) menunjukkan implementasi media pembelajaran video pada mata pelajaran *pastry* and *bakery* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar level keterampilan *chocolate decorations* dan *chocolate praline*.

Hasil ini juga didukung oleh Iskandar (2013) menjelaskan hasil belajar level keterampilan juga memegang peranan penting bagi peserta didik jenjang SMK. Untuk itu, seorang guru pengajar SMK wajib mempunyai standar dalam menilai unjuk kerja supaya apa yang menjadi indikator penilaian dapat terukur secara objektif. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran di jenjang SMK bahwa pembelajaran dan kurikulumnya menitik beratkan pada level keterampilan yang dimiliki peserta didik (Irmayanti et al., 2020).

Lebih lanjut, Aprillia & Dewi (2019) menjelaskan pelajaran potongan bahan makanan memiliki peranan penting di jurusan tata boga sebelum memasuki pelajaran lainnya. Materi ini berperan sebagai prasyarat dalam mempelajari materi berikutnya. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik dengan berbagai teknik pemotongan bahan makanan yang digunakan dalam penyajian hidangan yang menarik.

Selama pandemi berlangsung peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses laboratorium untuk melakukan praktik sesuai kompetensi Hal ini merupakan tantangan yang signifikan karena pembelajaran biasanya melibatkan pengamatan langsung dari peserta didik terhadap guru yang melakukan praktik di depan kelas. Namun kenyataannya, tidak semua peserta didik selalu fokus dan memperhatikan dengan baik, sehingga guru sering kali harus mengulang langkah-langkah yang telah terlewatkan. Situasi ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efisien. Sehingga

melalui penggunaan video demonstrasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengajarkan potongan bahan makanan bagi peserta didik sebagai dasar untuk mempelajari materi selanjutnya (Nurtanto & Sofyan, 2015).

Kombinasi antara *direct learning* dan penggunaan video demonstrasi memberikan kesempatan bagi guru dalam memantau pelatihan lanjutan ketika peserta didik melakukan pemotongan bahan makanan sesuai video yang diamati pada awal pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keduanya dapat merangsang kemampuan kognitif dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik (Buritta & Novianti, 2023). Implikasinya dari penerapan ini terlihat pada pencapaian hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran langsung menggunakan video demonstrasi yang telah dirancang oleh guru.

## 5. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar level pengetahuan bagi peserta didik kelas XI Tata Boga 5 SMKN 1 Cerme, Gresik dan penerapan video demonstrasi potongan bahan makanan dengan setting *direct learning* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar level keterampilan bagi peserta didik kelas XI Tata Boga 5 SMKN 1 Cerme, Gresik. Hasil penelitian ini merekomendasikan bagi peneliti lain untuk mengidentifikasi strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik selama menonton video demonstrasi yang disajikan oleh guru. Selain itu, perlunya penelitian lanjutan untuk membandingkan penggunaan bentuk video demonstrasi lainnya, seperti video animasi, video langsung untuk mengetahui efektivitas masing-masing dan guru dapat memilih video demonstrasi yang paling efektif.

## Acknowledgements

Peneliti mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini yaitu keluarga besar SMKN 1 Cerme, Gresik, terutama peserta didik kelas XI Tata Boga 5.

## References

- Aprillia, A. P., & Dewi, U. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Materi Potongan Bahan Makanan pada Mata Pelajaran Boga Dasar bagi Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga di SMKN 3 Kediri. *Jurnal Unesa*, 19(2), 1–8.
- Buritta, M., & Novianti, I. (2023). Effectivity of Direct Learning Models Assisted Number Staircase Media in Mathematics Learning for First Grade Students at Elementary School. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(1), 17–22.
- Defira, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video dengan Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Siswa Kelas XII TAV1 SMK N 1 Bangkinang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3322–3334.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategies and Models for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills* (6th ed.). Pearson.
- Fatmawati, H., Mardiyana, & Triyanto. (2014). Analisis berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan Polya pada pokok bahasan persamaan kuadrat. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(9), 911–922.
- Fitria, U., & Yuliasma. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Tari dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di Kelas VII SMP Pancasila. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(3), 229–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/rrj.v5i3>
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Handayani, N. P. R., & Abadi, I. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>
- Haryanto, A. (2019). *Desain pembelajaran video*. PT Remaja Rosdakarya.

- Hidayati, N. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Pidato Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Unggah Tugas Video di Youtube. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1738–1744. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1566>
- Irmayanti, Suryani, H., & Achmadi, T. A. (2020). Pengaruh Penerapan Video Tutorial CAD Pembuatan Pola Blus terhadap Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 8(2), 171–178. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/teknobuga/article/view/30111>
- Iskandar, A. (2013). Pengembangan perangkat penilaian psikomotor di sekolah menengah kejuruan (SMK). *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 37–46. <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/view/30/30>
- Junaidi, E., & Anwar, Y. A. S. (2022). Penggunaan Video Demonstrasi pada Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi COVID-19: Tanggapan Siswa SMAN 4 Praya. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 17–22. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.3290>
- Mandalika, & Syahril. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin. *INVOTEK Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85–92.
- Netrisal, & Insanisty, B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(2), 464–474.
- Nudin, F., Rofi'i, R., & Walujo, D. (2021). Pengaruh E-Learning, Pembelajaran Langsung, dan Faktor Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Prakarya Kewirausahaan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 222–235. <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p222>
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352–364. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>
- Rubiyati, Nurlaela, L., & Rijanto, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kinerja Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 117–128. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.644>
- Samsinur, S. (2021). Penggunaan Video Demonstrasi Larutan Buffer Menggunakan Model TGT dan Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *CHEDS: Journal of Chemistry, Education, and Science*, 5(1), 32–41. <https://doi.org/10.30743/cheds.v5i1.4624>
- Trianto. (2015). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum 2013*. Kencana Prenada Media Group.
- Willard, K., & Duffrin, M. W. (2006). Utilizing Project-Based Learning and Competition to Develop Student Skills and Interest in Producing Quality Food Items. *Journal of Food Science Education*, 2(4), 69–73. <https://doi.org/10.1111/j.1541-4329.2003.tb00031.x>