

**PENGARUH VIDEO PELAYANAN RESTORAN
UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI
MATA PELAJARAN TATA HIDANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Agnes Prihatiningtyas
NIM. 13511247012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENGARUH VIDEO PELAYANAN RESTORAN UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI MATA PELAJARAN TATA HIDANG

Oleh:

Agnes Prihatiningtyas
NIM. 13511247012

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up*, (2) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up*, dan (3) pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *quasi* eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 3 Sukoharjo yang berjumlah 33 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*). Teknik analisis data menggunakan uji *Independent T Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 9 siswa (27,27%), kategori sedang sebanyak 20 siswa (60,61%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa (12,12%); (2) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (18,18%), kategori sedang sebanyak 19 siswa (57,58%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (24,24%); dan (3) terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($16,220 > 2,042$), dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Kata Kunci: Pengaruh Penggunaan Media Video, *Table Set Up*, Pencapaian Kompetensi, dan Tata Hidang

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**"PENGARUH VIDEO PELAYANAN RESTORAN
UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI
MATA PELAJARAN TATA HIDANG"**

Disusun oleh :

Agnes Prihatiningtyas
NIM. 13511247012

Agnes Prihatiningtyas
NIM. 13511247012

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Januari 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Mutiara Nugraheni
NIP. 19770131 200212 2 001

Prihastuti Ekawatiningsih, M. Pd.
NIP. 19750428 1999903 2 002

Yogyakarta, Januari 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Departemen Teknik Industri

Departemen Teknik Industri

Departemen Teknik Industri

Departemen Teknik Industri

Departemen Teknik Industri

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi


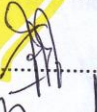
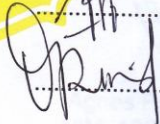
**“PENGARUH VIDEO PELAYANAN RESTORAN
UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI
MATA PELAJARAN TATA HIDANG”**

Disusun oleh :

Agnes Prihatiningtyas
NIM. 13511247012

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada
tanggal 21 Januari 2016

TIM PENGUJI

Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji	: Prihastuti Ekawatiningsih, M. Pd.		21 Jan 2016
Sekretaris	: Andian Ari Anggraeni, M. Sc.		21 Jan 2016
Penguji Utama	: Wika Rinawati, M. Pd.		21 Jan 2016

Yogyakarta, Januari 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agnes Prihatiningtyas
NIM : 13511247012
Jurusan : PTBB / Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS :

“PENGARUH VIDEO PELAYANAN RESTORAN UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI MATA PELAJARAN TATA HIDANG”

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Januari 2016

Yang menyatakan,



Agnes Prihatiningtyas
NIM. 13511247012

MOTTO

"Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri".

(Ibu Kartini)

"Pemenang kehidupan adalah orang yang tetap sejuk di tempat yang panas, yang tetap manis di tempat yang pahit, yang tetap merasa kecil di tempat yang besar, dan yang tetap tenang di tengah badai yang paling hebat".

(Hi Tsuki Rin)

"Karena sebuah proses tidak akan mengkhianati sebuah hasil".

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas, support, dan motivasi setiap waktu, terimakasih atas segalanya.
- ❖ Adikku, terimakasih atas dukungan dalam segala hal.
- ❖ Kerabat dan keluarga, aku belajar dari keluarga besarku, banyak pelajaran dan pengalaman selama menjadi bagian dari kalian semoga persaudaraan kita tetap terjaga dengan baik selamanya.
- ❖ Almamaterku tercinta UNY, terimakasih atas ilmu tanpa batas yang diberikan.

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “PENGARUH VIDEO PELAYANAN RESTORAN UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI MATA PELAJARAN TATA HIDANG” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prihastuti Ekawatiningsih, M. Pd, selaku dosen pembimbing dan ketua penguji TAS yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan sekretaris penguji yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan TAS.
3. Andian Ali A. MSc., selaku sekretaris penguji yang telah memberikan bantuan serta memberikan koreksi perbaikan dengan penuh kesabaran terhadap TAS ini.
4. Triman, S.Pd selaku pembimbing sekolah, terimakasih atas saran dan bantuannya, semoga amal kebaikan ibu dibalas oleh Alloh SWT di dunia dan akhirat.
5. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis,

Agnes Prihatiningtyas
NIM. 13511247012

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	14
3. Tata Hidang.....	14
4. Restoran.....	18
5. Video Pembelajaran	21
6. Youtube.....	26
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian.....	31
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Definisi Operasional Variabel	34
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	38
H. Teknik Analisis Data	41
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
B. Deskripsi Data Penelitian	46
C. Pembahasan.....	56

BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Hal	
Tabel 1. Kisi-kisi Butir Soal Penilaian Kognitif	37
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas	41
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	47
Tabel 4. Hasil Kategori <i>Pre-test</i>	48
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	50
Tabel 6. Hasil Kategori <i>Posttest</i>	52
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Variansi	54
Tabel 9. Hasil Uji <i>Paired Test</i> (Uji T)	55

DAFTAR GAMBAR

Hal	
Gambar 1. Struktur Organisasi Departemen Makanan dan Minuman	18
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3. Desain Penelitian	33
Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	47
Gambar 5. <i>Pie Chart</i> Hasil Uji Kategorisasi Pada <i>Pretest</i>	49
Gambar 6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	51
Gambar 7. <i>Pie Chart</i> Hasil Uji Kategorisasi Pada <i>Posttest</i>	52

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting sebagai penunjang suksesnya program pembangunan nasional. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pemahaman dan pengetahuan yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik. Peningkatan mutu pendidikan sebagai kebutuhan bangsa yang ingin maju untuk menunjang pembangunan disegala bidang. Pendidikan diharapkan mampu memberikan sumbangan besar dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) secara seimbang, baik kualitas mental maupun fisiknya. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dapat dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin.

Belajar merupakan proses perubahan yang direncanakan meliputi perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku sebagai hasil dari proses mengajar. Dalam belajar perubahan tersebut senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar dilakukan makin baik perubahan yang diperoleh. Usaha untuk mencapai tujuan belajar hendaknya tercipta lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Lingkungan belajar yang kondusif dalam proses belajar mengajar akan menimbulkan motivasi belajar para peserta didik.

Mata Pelajaran Tata Hidang mempelajari tentang sopan santun dalam pelayanan, pengenalan alat yang digunakan dalam restoran dan peralatan yang lainnya, cara memasang moultou, taplak meja, macam lipatan serbet/napkin, dan cara menata peralatan makan di atas meja yang sesuai dengan tipe pelayanan dan menu yang dihidangkan. Selain mempelajari penataan meja, dalam Mata Pelajaran Tata Hidang juga mempelajari tentang bagaimana melayani tamu atau pelanggan. Pembelajaran Tata Hidang pada siswa kelas X meliputi prosedur pelayanan restoran yang berisi materi tentang cara melayani tamu mulai dari tamu masuk hingga keluar restoran. Adapun prosedur dalam pelaksanaan pelayanan restoran adalah *greeting the guest, sitting to the guest, giving the menu, pouring ice water, taking the order, checking the order, serving the order, crumbing down, billing, ushering out of the guest*.

Dalam penelitian ini salah satu alasan memilih SMK N 3 Sukoharjo sebagai lokasi penelitian dikarenakan di SMK N 3 Sukoharjo belum pernah diterapkan metode pembelajaran dengan menggunakan video *table set up* dalam mata pelajaran tata hidang, dan cara belajar mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah, modul, powerpoint, dan mengajar dengan cara mencatat dan menerangkan saja didepan kelas sehingga membuat siswa kurang aktif dikelas. Selain itu alasan memilih materi *table set up* karena dari seluruh materi pada mata pelajaran Tata Boga, materi *table set up* merupakan materi yang belum mampu mencapai batas KKM sebesar 70 yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini ditunjukkan dari nilai ulangan siswa kelas X sebanyak 33 siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 12 siswa (36,36%), sedangkan sisanya sebesar 21 siswa (63,64%) dinyatakan belum mencapai batas ketuntasan KKM sebesar 70. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa

dalam mengikuti proses belajar mengajar pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 3 Sukoharjo.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan akademis sesuai dengan kompetensi keahliannya masing-masing. Siswa-siswi SMK mempelajari teori dan melakukan praktek kejuruan, sehingga setelah mereka lulus nanti mempunyai kompetensi yang cukup untuk langsung memasuki dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) N 3 Sukoharjo merupakan salah satu sekolah kejuruan, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikannya, sehingga kemampuan tamatannya bisa bersaing dalam memenuhi tuntutan dunia kerja nasional serta internasional.

Berdasarkan tujuan umum dan tujuan khusus kompetensi keahlian Jasa Boga di SMK N 3 Sukoharjo yaitu mempersiapkan siswa memiliki keterampilan untuk dapat bersaing di dunia kerja dan mampu mengelola usaha di bidang Jasa Boga, salah satu mata pelajaran yang melatih keterampilan siswa adalah mata pelajaran tata hidang. Mata Pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang bertujuan memberikan bekal penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang menunjang terhadap kompetensi keahlian siswa.

Penggunaan video pembelajaran dalam Mata Pelajaran Tata Hidang diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran yang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa. Video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi *hand-out*, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh (Hauff dan Laaser, 1996: 55). Peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-

hari, karena dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan video pembelajaran *table set up* yang berasal dari *Youtube*. Guru lebih mudah mendapatkan video tersebut dan dapat dengan selektif menggunakan video yang berasal dari *youtube* tersebut agar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya dan penggunaan video tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap Mata Pelajaran Tata Hidang yang akan diajarkan. Selain itu, melalui media video *youtube* para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi yang diberikan kepada siswa karena langsung disertai contoh konkrit.

Rendahnya tingkat keberhasilan siswa bukan hanya disebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru, tapi dapat juga dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Kartono K (1985: 1), dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, terdiri atas kecerdasan, bakat, perhatian, motivasi, disiplin, kesehatan jasmani dan cara belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa terdiri dari lingkungan sekolah, peralatan sekolah, teman, keluarga, masyarakat, dan lain-lain. Dengan dilakukannya penelitian ini maka peneliti akan mengetahui seberapa besar perhatian, motivasi, dan cara belajar siswa SMK N 3 Sukoharjo khususnya pada penguasaan kompetensi Mata Pelajaran Tata Hidang dengan menggunakan media video *table set up*. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan

Media Video *Table Set Up* Terhadap Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) Siswa Kelas X di SMK N 3 Sukoharjo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Tata Hidang.
2. Nilai ulangan siswa kelas X dari 33 siswa, yang dinyatakan tuntas sebanyak 12 siswa (36,36%), sedangkan sisanya sebesar 21 siswa (63,64%) dinyatakan belum mencapai batas ketuntasan KKM sebesar 70.
3. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada modul dan power point, sehingga siswa kurang aktif.
4. Belum adanya penggunaan media video sebagai media pembelajaran di SMK N 3 Sukoharjo.
5. Belum diketahui tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) sebelum menggunakan video *table set up*.
6. Belum diketahui tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) sesudah menggunakan video *table set up*.
7. Belum diketahui pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tidak semua permasalahan diteliti agar penelitian ini lebih terarah dan jelas apa yang menjadi pokok permasalahan yang perlu segera diatasi, masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Video *Table Set up* Terhadap Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) Siswa Kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut diatas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) sebelum menggunakan video *table set up*?
2. Bagaimana tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) sesudah menggunakan video *table set up*?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) sebelum menggunakan video *table set up*.

2. Tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) sesudah menggunakan video *table set up*.
3. Pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Prosedur Pelayanan Restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pihak SMK
 - a. Sebagai masukan dalam upaya menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, menyenangkan, serta diminati oleh siswa.
 - b. Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas belajar memanfaatkan penggunaan media.
2. Bagi Guru Mata Pelajaran Tata Hidang
 - a. Menambah wawasan tentang media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
 - b. Menambah kreatifitas pengajar dalam penggunaan media pembelajaran yang tersedia terutama mata pelajaran praktik.
3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengetahuan tentang penggunaan video dalam pembelajaran.
 - b. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran, khususnya video *table set up* terhadap hasil belajar siswa.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Sardiman, 2011: 6).

Menurut Heinich, dan kawan-kawan, istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pelajaran, maka media itu disebut *media pembelajaran*. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Acapkali media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi

materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011: 4).

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Assosiation/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut, yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa sedemikian sehingga proses belajar terjadi (Sardiman, 2011: 7). Smaldino Menurut Rianawaty (2011) menyatakan bahwa "*medium, a means of communication. Derived from the latin medium ('between'), the term refers to anything that carries information between a source and receiver*". Media merupakan sebuah alat komunikasi antara sumber dan penerima.

Jadi, dari berbagai penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik).

b. Peranan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik yang dikutip Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011: 19), menyatakan bahwa “media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau, kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberi intruksi”. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011: 20-23), penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung dapat menunjukkan dampak positif sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih kaku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan digunakan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Menurut Sardiman (2011: 17-18), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b) Objek yang terlalu kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataanya.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar

belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- a) Memberikan perangsang yang sama
- b) Mempersamakan pengalaman
- c) Menimbulkan presepsi yang sama

Menurut Sastrawijaya (1988: 169), peranan media kepada siswa cukup banyak. Yang penting adalah sebagai berikut:

- 1) Media dapat menyiarkan informasi yang penting.
- 2) Media dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik pada awal pembelajaran.
- 3) Media dapat menambah pengayaan dalam belajar.
- 4) Media dapat menunjukkan hubungan-hubungan
- 5) Media dapat menyatakan pengalaman-pengalaman yang tidak dapat ditunjukkan oleh guru.
- 6) Media dapat membantu belajar perorangan
- 7) Media dapat mendekatkan hal-hal yang ada diluar ke dalam kelas.

Arsyad (2011: 24-25) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Rinawaty (2011) mengemukakan kegunaan media dalam pembelajaran

adalah:

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- 3) Media dapat melampaui batas ruang kelas
- 4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 6) Media menghasilkan pengalaman yang integral.
- 7) Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri
- 8) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru
- 9) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi.
- 10) Media mampu meningkatkan kemampuan ekspresi diri

Arsyad (2011: 16) menyatakan ada empat fungsi dari media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar dan membaca teks yang bergambar. Gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa gambar visual memperlancar penyampaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Jadi, dari berbagai penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas belajar, memperjelas penyampaian pesan isi pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data yang menarik dan mempermudah penafsiran data dan informasi.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Van Den Akker dan Plomp mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yaitu (1) pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk, (2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe tersebut. Richey dan Nelson mendefinisikan penelitian pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran harus memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektivitas (Badarudin, 2011: 77).

3. Tata Hidang

a. Pengertian Tata Hidang

Tata hidangan adalah suatu tata cara menghidangkan makanan ataupun minuman kepada tamu dengan multi pelayanan seperti keramahan, kecepatan dan juga ketelitian dalam melayani tamu (Sukresno, 2013: 66). Saat menghidangkan diperlukan perhatian yang fokus karena kita langsung berhadapan dengan tamu dan juga gambaran baik buruknya kinerja restaurant akan sangat terlihat dari caranya memberikan pelayanan terhadap para tamu. Sebagaimana telah diketahui bahwa tata hidangan adalah merupakan bagian

dari *Food and Beverage Department* yang pada dasarnya secara langsung menunjang serta melaksanakan segenap fungsi *Food and Beverage Department*. Namun demikian secara terpisah dapat dilihat bahwa tugas pokok atau fungsi utama Tata Hidangan adalah "memberikan layanan makanan dan minuman". Seperti yang tertuang dalam silabus di SMK N 3 Sukoharjo dimana prosedur tata hidang yang mengacu pada kurikulum 2013 meliputi mendeskripsikan rancangan menu (menu *planning*), mendeskripsikan peralatan makan dan minum, alat hidang serta lenan, mendeskripsikan lipatan serbet (*folding napkin*), mendeskripsikan penataan meja (*table set-up*), menjelaskan jenis, karakteristik, dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum, melayani makan dan minum di restoran, mendeskripsikan penataan meja prasmanan (*buffet*), mendeskripsikan layanan makan minum di kamar (*room service*), mendeskripsikan minuman *non alcohol*, mendeskripsikan minuman panas, mendeskripsikan minuman dingin, mendeskripsikan rancangan menu (menu *planning*).

b. Prosedur Pelayanan Restoran

Definisi dari pelayanan itu sendiri menurut Sugiarto (2002: 216) adalah upaya maksimal yang diberikan oleh petugas pelayanan dari sebuah perusahaan industri untuk memenuhi harapan dan kebutuhan pelanggan sehingga tercapai kepuasan. Kehidupan sosial ekonomi dewasa ini, sebagian besar anggota masyarakat terutama di kota-kota besar, lebih banyak menghabiskan waktu melakukan kegiatan sehari-hari di luar rumah. Sebagai akibat dari kondisi seperti ini, pemenuhan kebutuhan pokok seperti makan dan minum, lebih banyak dilakukan di luar rumah, seperti di kantin, restoran, *coffee shop* dan sebagainya. pelayanan makanan artinya memberikan layanan atau melayani pelanggan untuk memenuhi kebutuhan akan makanan. Jadi, penataan dan pelayanan makanan

adalah cara menata atau menyusun, menghias dan menyajikan makanan dengan menggunakan alat yang tepat serta memberikan layanan ketika pelanggan menikmati makanan di meja makan.

c. Fungsi Pelayanan Makanan

Fungsi pelayanan makanan adalah:

- 1) Memenuhi selera tamu agar puas terhadap makanan dan minuman.
- 2) Mendapatkan keuntungan yang wajar (tamu puas hingga mau menjadi pelanggan tetap).
- 3) Memelihara dan meningkatkan nama baik restoran dan citra hotel.

d. Prinsip-prinsip Dasar Penataan dan Pelayanan Makanan

Prinsip-prinsip dasar penataan dan pelayanan makanan

1) Kebersihan

Faktor utama yang sangat penting diperhatikan oleh pelanggan sebuah restoran adalah kebersihan, baik tempat, ruangan, lingkungan, peralatan maupun makanan dan petugas pelayanan.

2) Keserasian

Suasana tempat makan, peralatan dan dekorasinya harus serasi yang akan membuat selera makan pelanggan menjadi meningkat dan loyal.

3) Keseimbangan

Luasnya ruangan dan kecermatan pemilihan perabot yang digunakan akan menciptakan keseimbangan dan mempengaruhi suasana yang nyaman sehingga menambah loyalitas pelanggan.

4) Pusat Perhatian

Display makanan yang tertata rapi dan bersih merupakan salah satu daya tarik pelanggan. Disamping itu tatanan rangkaian bunga di atas meja

makan juga menjadi pusat perhatian yang membuat semarak dan gairah nafsu makan.

5) Ketepatan

Penempatan perabot yang tepat akan memberikan kenyamanan bekerja bagi petugas pelayanan. Tepat juga dalam menciptakan suasana yang diinginkan pelanggan, termasuk dalam penyajian makanan dan peralatan yang digunakan.

6) Keindahan

Penataan yang rapi tidak saja menjadikan kenyamanan tetapi juga menciptakan keindahan, apalagi bila ditambah dengan sebuah rangkaian bunga ditengah meja, sehingga memberikan kesegaran alami dan membuat kesan romantisme.

Disamping prinsip-prinsip dasar tersebut, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Adapun hal-hal yang mendukung keberhasilan pelaksanaan penataan dan pelayanan makanan yang baik, meliputi:

1) Pramusaji Yang Professional

Pramusaji adalah orang yang paling dekat dengan tamu di ruang makan, bertugas membantu dan melayani tamu selama menikmati makanan dan minumannya.

2) Tempat dan peralatan yang tepat

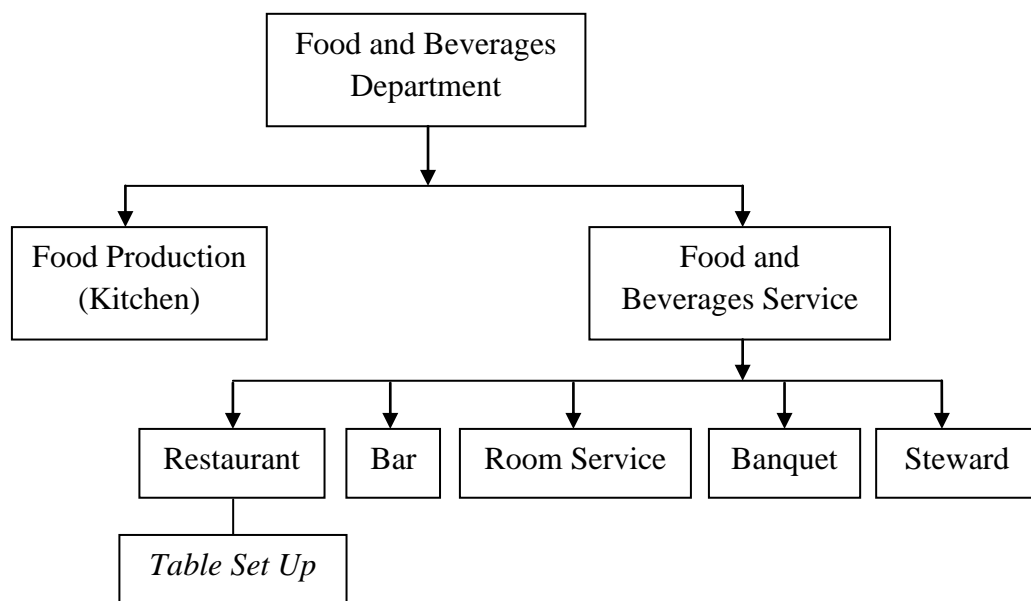
3) Menu yang disediakan

4) Kerjasama yang baik dengan bagian terkait

e. Ruang Lingkup Penataan dan Pelayanan Makanan

Penataan dan pelayanan makanan pada hotel dikenal dengan istilah *F & B Service* di bawah naungan *food and beverage Department*. Departemen makanan dan minuman terbagi atas dua bagian besar yaitu *food production*

(*kitchen*) dan *food and beverages service*. *Food production (kitchen)* merupakan bagian yang mempersiapkan dan mengolah makanan. Sedangkan *food and beverages service* adalah bagian yang memberikan pelayanan dan penyajian makanan dan minuman kepada setiap tamu yang makan. Bagian ini terdiri dari bagian atau unit, dimana setiap bagian atau unit mempunyai tugas pokok yang berbeda-beda. Secara jelas dapat digambarkan dalam struktur organisasi departemen makanan dan minuman seperti pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Struktur Organisasi Departemen Makanan dan Minuman

4. *Restaurant*

Restaurant tugas pokoknya menyiapkan dan menyajikan makanan minuman untuk tamu yang makan di restoran. Tugas pokok bar adalah menyiapkan, membuat dan menyajikan minuman dengan atau tanpa makanan. Tugas pokok *room service* adalah menyiapkan dan menyajikan makanan dan minuman ke kamar tamu. Tugas pokok *banquet* adalah menyelenggarakan pesta perjamuan didalam atau diluar hotel. Sedangkan *Steward* mempunyai tugas pokok yaitu menyiapkan, membersihkan dan menyimpan peralatan baik bagi keperluan *services* maupun *production*.

a. Jenis-Jenis Pelayanan Restoran

Jenis pelayanan makanan dan minuman dapat dibedakan menjadi 4 macam yaitu :

1) *Table Service*

Suatu sistem pelayanan dimana tamu duduk di kursi menghadap meja makan. Kemudian makanan dan minuman diantarkan dan disajikan. *Table service* ini umumnya dibedakan menjadi 4 kategori yaitu:

a) *American Service* (Sistem Pelayanan Ala Amerika)

Sistem pelayanan ala Amerika mempunyai ciri-ciri antara lain sebagai berikut.

- (1) Sifat pelayanannya sederhana, tidak resmi, dan cepat.
- (2) Makanan sudah siap ditata dan diatur di atas piring.
- (3) Disajikan kepada tamu dari sebelah kiri.
- (4) Piring kotor diangkat dari sebelah kanan.

b) *English Service* (Sistem Pelayanan Ala Inggris)

Pelayanan ini digunakan oleh keluarga bangsawan di Inggris. Makanan tersedia di meja dan diatur oleh nyonya rumah dalam piring dan dihidangkan kepada tamunya dan nyonya rumah tersebut biasa disebut *hostess*. Jadi, *service* ini banyak digunakan di rumah tangga. Contoh yang paling umum adalah jika ada yang berulang tahun, maka yang berulang tahun akan memotong kue dan langsung memberikannya kepada tamu.

c) *French Service*

French service adalah suatu tipe pelayanan yang sifatnya formal atau resmi. Awalnya pelayanan ini digunakan untuk tamu bangsawan. Sekarang ini disukai untuk orang yang ingin mendapatkan pelayanan yang mewah. Makanan satu persatu datang dari dapur dan setibanya di ruang *restaurant*

dimatangkan dekat tamu dengan menggunakan "*range oven* atau *rechaud oven*". Setelah matang ditata atau disusun di atas *oval platter* dengan menggunakan *guerdion* dan dihias dengan hiasan yang baik kemudian satu persatu hidangan tersebut ditawarkan oleh *waiter* secara berurutan kepada tamu. Pelayanan jenis ini mempunyai ciri menyajikan makanan utama secara utuh. Bila tamu telah memilih bagian dari hidangan makanan yang disukai, kemudian dipotong oleh *waiter* yang telah ahli serta disajikan langsung ke atas piring tamu, yang terbuat dari peralatan *service* serta dekorasi yang baik dan mahal.

d) *Russian Service*

Pelayanan jenis ini sering disebut juga dengan *modified french service* karena dalam beberapa hal mempunyai kesamaan dengan *french service*. Pelayanan ala *rusia* sifatnya sangat formal, mewah dan para tamu merasa mendapatkan perhatian yang luar biasa dari petugas. Perbedaan yang menonjol antara *rusian* dengan *french* adalah:

- 1) *Russian service* memerlukan seorang *waiter*, sedangkan *French service* memerlukan dua orang *waiter*.
- 2) Makanan yang disajikan pada *russian service* disiapkan sepenuhnya di dapur, sedangkan *french service* sebagian disiapkan di dapur dan di restoran.

2) Counter Service

Suatu sistem pelayanan dimana para tamu datang, lalu duduk di *counter*. Apabila makanan dan minuman yang dipesannya sudah siap, maka akan disajikan kepada tamu di atas *counter*. Petugas yang menyajikan bisa *waiter* ataupun juru masaknya. Pelayanan ini lebih praktis, hemat tenaga, dan waktu.

3) Self Service

Self service atau *buffet service* adalah suatu sistem pelayanan restoran di mana semua makanan secara lengkap (hidangan pembuka, sup, hidangan utama, hidangan penutup) telah tertata dan diatur rapi di atas meja hidang atau meja prasmanan. Para tamu secara bebas mengambil sendiri hidangannya sesuai dengan selera.

4) Carry Out Service

Carry out service lebih dikenal dengan istilah *take out service* yaitu sistem pelayanan dimana tamu datang untuk membeli makanan yang telah siap ataupun disiapkan terlebih dahulu, dibungkus dalam kotak untuk dibawa pergi. Jadi, makanan tidak dinikmati di tempat.

5. Video Pembelajaran

a. Pengertian

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cheppy Riyana, 2007: 45). Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/ materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/ VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003: 65)

b. Tujuan

Tujuan media video pembelajaran menurut Ahmad Sudrajat (2010: 13) media video pembelajaran sebagai bahan ajar adalah untuk:

- 1) Memperjelas atau mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu,ruang dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

c. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaanya,pengembangan media video memiliki karakteristik menurut Ahmad Sudrajat (2010: 15) sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu memperbesar obyek yang kecil,mampu memanipulasi tampilan gambar,mampu membuat obyek menjadi *still picture* artinya dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam, mampu mempertahankan perhatian siswa/*audience* yang melihat televisi/video tersebut, mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan *actual (immediacy)* atau terkini.
- 2) Dengan teknik *editing* obyek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak.
- 3) Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa video mampu menampilkan obyek yang terlalu kecil, tidak dapat dijangkau,dapat diperbanyak dalam bentuk CD, mampu menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Karakteristik media video pembelajaran menurut Suyanto (2003: 15) adalah sebagai berikut:

a) *Clarity of Message* (Kejelasan Pesan)

Melalui media video tersebut seseorang atau para siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui media tersebut dipahami secara utuh atau bersifat retensi.

b) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Stand alone atau berdiri sendiri yaitu video yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Dengan menggunakan media video siswa tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mengajari dan atau mengerjakan materi yang diberikan oleh guru.

c) *User Friendly*

Media pembelajaran hendaknya juga memenuhi kaidah "*user friendly*" atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d) Representasi Isi

Media video pembelajaran tidak sekedar memindahkan teks buku, atau modul menjadi media video, tetapi materi diseleksi yang betul-betul *representative* untuk dibuat media video. Misalnya khusus materi yang perlu terdapat unsur animasi video, simulasi, demonstrasi, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif lebih rendah dibanding langsung pada obyek nyata.

e) Visualisasi Dengan Multimedia (Video, Animasi, Suara, Teks, Gambar)

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, *sound* dan video sesuai tuntutan materi. Teknologi 2D dan 3D dengan

kombinasi teks akan mendominasi kemasan materi hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi-materi yang sifatnya aplikatif, berproses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

f) Menggunakan Kualitas Resolusi Tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk *speech* sistem computer. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak *image* dan obyek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan.

g) Dapat Digunakan Secara Klasikal Atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak pengguna. Dengan menggunakan CD ROM atau TV siswa dapat mempelajari materi video, selain itu dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang di ruang komputer, atau di kelas biasa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narrator yang telah tersedia program.

d. Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Yudhi Munadi (2008: 20) pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

1) Tipe Materi

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Jika materi yang terlalu teknis yang mengajarkan tentang keterampilan atau skill secara langsung, misalnya bagaimana merakit komponen dalam chip komputer. Maka diperlukan pembelajaran secara langsung bersentuhan dengan peralatannya. Media video

cocok untuk menggambarkan sebuah proses tertentu, sebagai alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu, misalnya bagaimana teknik pembuatan roti, keterampilan-keterampilan dasar mengajar dan lain-lain.

2) Durasi Waktu

Media video berbeda dengan film pada umumnya yang berdurasi rata-rata 2 jam dan maksimal 3,5 jam. Media video memiliki durasi lebih singkat, yakni berkisar antara 20-40 menit. Hal ini dikaitkan dengan kemampuan daya ingat manusia dan kekuatan konsentrasi yang cukup terbatas antara 15-20 menit. Sajian video juga menyesuaikan, selain hal tersebut, materi pembelajaran untuk satu kali pertemuan dengan durasi 20=40 menit.

3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas lebih banyak bersifat imaginative dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi.

4) Ketentuan Teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu efek kamera, teknik pengambilan gambar (*angle*), teknik pencahayaan, editing, dan suara (*sound*). Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis.

5) Penggunaan Musik Atau *Sound Effect*

Menurut Yudhi Munadi (2008: 25) *music* dan *sound effect* menjadi bagian yang penting dalam sajian video. Video akan lebih menarik dan bermakna jika sajian *sound* mendukung dan tepat.

Berdasarkan uraian diatas dalam video pembelajaran dengan adanya musik dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar siswa.

6. Video Pembelajaran *Table Set Up*

Video pembelajaran *table set up* adalah video yang mampu menampilkan objek yang terlalu kecil, tidak dapat dijangkau, dapat diperbanyak dalam bentuk CD (*compact disk*), mampu menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Video ini berisi tentang pembelajaran menu (*menu planning*), mendeskripsikan peralatan makan dan minum, alat hidang serta lenan, mendeskripsikan lipatan serbet (*folding napkin*), mendeskripsikan penataan meja (*table set-up*), menjelaskan jenis, karakteristik, dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum, melayani makan dan minum di restoran, mendeskripsikan penataan meja prasmanan (*buffet*), mendeskripsikan layanan makan minum di kamar (*room service*), mendeskripsikan minuman *non alcohol*, mendeskripsikan minuman panas, mendeskripsikan minuman dingin, mendeskripsikan rancangan menu (*menu planning*). Media video pembelajaran *table set up* memiliki durasi lebih singkat, yakni berkisar antara 20-40 menit. Hal ini dikaitkan dengan kemampuan daya ingat manusia dan kekuatan konsentrasi yang cukup terbatas antara 15-20 menit. Video pembelajaran *table set up* mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya. Kelengkapan media video tersebut sehingga mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya karena:

a. *Clarity Of Message* (Kejelasan Pesan)

Melalui video pembelajaran seseorang mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami secara utuh dan dengan sendirinya informasi tersebut akan tersimpan permanen dalam memori jangka waktu panjang.

b. *Stand Alone (Berdiri Sendiri)*

Video yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

c. *User Friendly (Bersahabat/ Akrab Dengan Pemakainya)*

Setiap instruksi atau informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai keinginan. Selain itu, penggunaan bahasa sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan istilah yang umum digunakan.

d. *Representasi Isi*

Media video pembelajaran tidak sekedar memindahkan teks buku, atau modul menjadi media video, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representative untuk dibuat media video, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya.

e. *Visualisasi dengan multimedia (Video, Animasi, Suara Teks, Gambar)*

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi. Teknologi 2D dan 3D dengan kombinasi teks akan mendominasi kemasan materi.

f. *Menggunakan Kualitas Resolusi Yang Tinggi*

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap speech sistem komputer. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak gambar dan objek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh tetapi menyenangkan.

g. Dapat Digunakan Secara Klasikal Atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam pembelajaran sekolah, tetapi juga di rumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak pengguna

7. Youtube

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi *Adobe Flash Video* dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan.

Kebanyakan konten di *YouTube* diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain sudah mengunggah material mereka ke situs ini sebagai bagian dari program kemitraan *YouTube*. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas. Video-video yang dianggap berisi konten ofensif hanya bisa ditonton oleh pengguna terdaftar berusia 18 tahun atau lebih.

Youtube mempunyai kelebihan yang tidak semua situs penyedia video sediakan. Video di *youtube* amatlah beragam, dari *youtube* penulis menemukan berbagai tutorial dan video tata hidangan yang dibutuhkan untuk karya tulis ini, selain itu *youtube* mempunyai keamanan yang tinggi sehingga pengguna *youtube* menikmati video sesuai dengan porsi dan ketentuannya. Namun, terlepas dari segala kelebihannya *youtube* mempunyai kekurangan yaitu tidak

mudah untuk di unduh secara bebas, maka diperlukan situs ataupun perangkat lunak tertentu untuk mengunduh video dalam *youtube*.

B. Penelitian Relevan

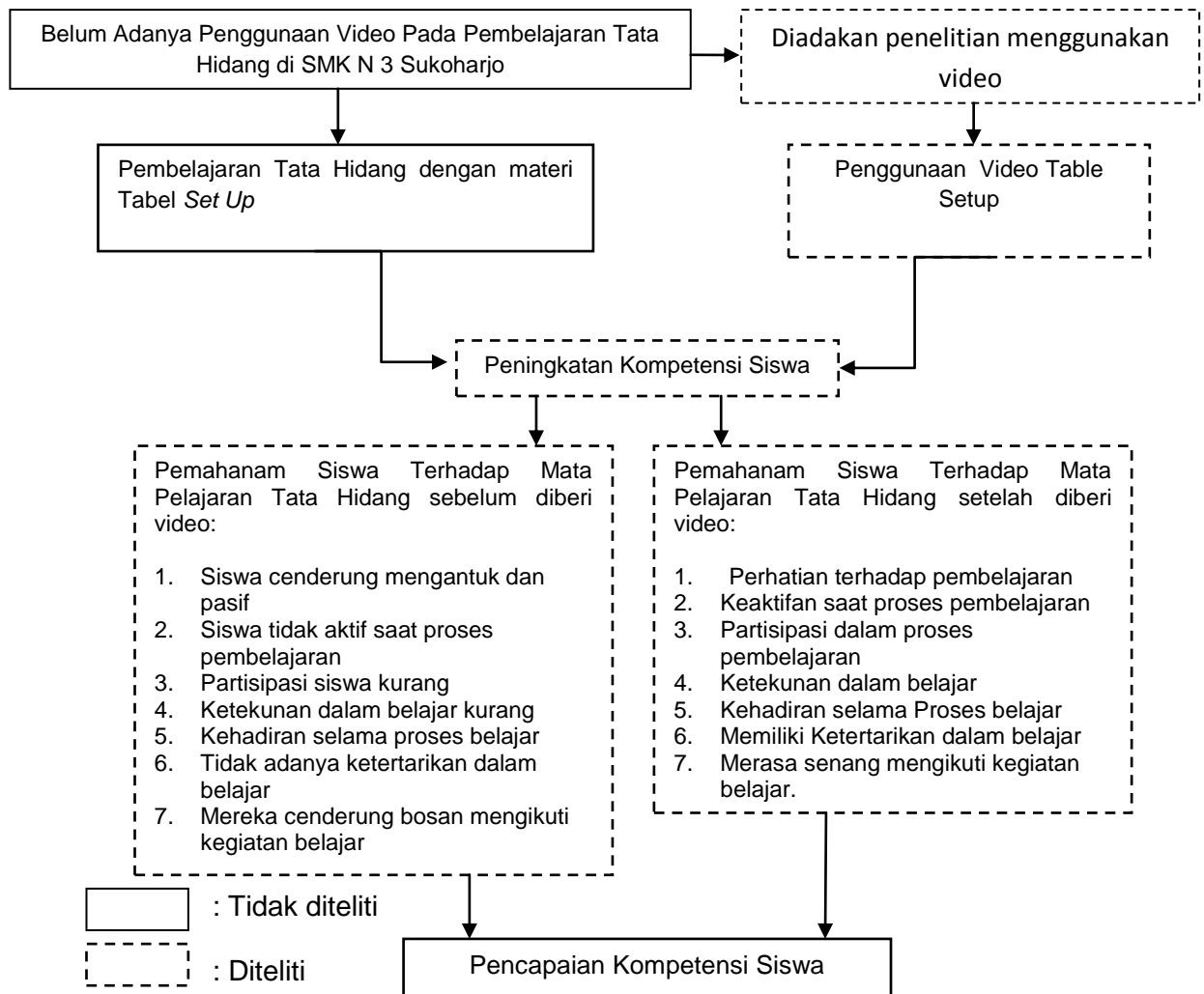
1. Fitri Royani (2015) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Table Set Up Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sewon. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan: 1) Pengetahuan siswa sebelum perlakuan menggunakan video menata meja (*table set up*) menunjukkan bahwa kemampuan awal yang dimiliki kelas control dan kelas eksperimen sama (homogen). Dari hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi $(P) 0.365 > \alpha(0.05)$ dan $t_{hitung} < t_{tabel} (-0.913 < 1.671)$, maka H_a ditolak. 2) Pengetahuan siswa setelah diberi perlakuan media pembelajaran video pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Dari hasil uji t menunjukkan bahwa signifikansi $(P) 0.006 < 0.05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel} (2.845 > 1.671)$ maka a diterima. 3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*) dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas XI program keahlian Tata Boga ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, ada perbedaan pengetahuan siswa menggunakan media pembelajaran video dan menggunakan media pembelajaran konvensional.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran tata hidang merupakan standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SMK pada jurusan Jasa Boga. Dalam proses pembelajarannya akan divariasikan dengan menggunakan media video *table*

setup yang jarang digunakan sebelumnya pada siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo. Peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan video pembelajaran *table setup* yang berasal dari *Youtube*.

Guru lebih mudah mendapatkan video tersebut dan dapat dengan selektif menggunakan video yang berasal dari *youtube* tersebut agar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya dan penggunaan video tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap mata pelajaran tata hidang yang akan diajarkan. Selain itu, melalui media video *youtube* para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi yang diberikan kepada siswa karena langsung disertai contoh konkrit. Dengan dilakukannya penelitian ini maka peneliti akan mengetahui seberapa besar perhatian, motivasi, dan cara belajar siswa SMK N 3 Sukoharjo khususnya pada penguasaan kompetensi mata pelajaran tata hidang dengan menggunakan media video *table setup*. Berikut penggambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Dari kerangka berfikir dapat dibuat hipotesis penelitian yaitu:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada mata pelajaran tata hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

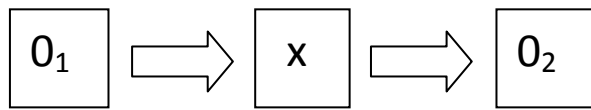
Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada mata pelajaran tata hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur sistematis yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang valid sebagai upaya untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam penelitian. Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa sebelum menggunakan video *table set up*, (2) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa sesudah menggunakan video *table set up*, (3) pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada mata pelajaran tata hidang siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental designs dengan metode *one group pre-test-post-test design*. Alasan peneliti memilih metode *one group pre-test-post-test design* karena jumlah populasi yang terdapat di SMK N 3 Sukoharjo terbatas, sehingga tidak memungkinkan membagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran (*pre-test*), lalu dilakukan perlakuan (*treatment*), kemudian dilakukan pengukuran kembali (*post-test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel, kelas tersebut diberikan *pre-test* terlebih dahulu, lalu diberi perlakuan dengan menggunakan pemanasan olah raga lari dan setelah itu diberikan *post-test*. Kemudian dianalisis apakah ada pengaruh antara tidak diberikan perlakuan dan diberikan perlakuan sebelum bernyanyi. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = *Pre-Test*

X = *Treatment* menggunakan media video *table set up*

O_2 = *Post-Test*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK N 3 Sukoharjo. Penelitian ditujukan pada siswa kelas X Tata Boga, karena pada saat ini sedang menempuh pembelajaran Tata Hidang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2015 sampai dengan bulan April 2016.

C. Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan yang menjadi acuan pelaksanaan penelitian dirincikan sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan meliputi:
 - a. Menganalisis materi tata hidang untuk SMK Kelas X Jurusan Jasa Boga.
 - b. Mengamati isi materi setiap kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP serta berbagai sumber yang berkaitan dengan materi tata hidang.
 - c. Menyesuaikan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar pada standar kompetensi mata pelajaran tata hidang.

2. Menganalisis mata pelajaran tata hidang. Dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mengamati alur dan tata cara tata hidang pada video yang sudah di download melalui *Youtube* dari awal hingga akhir.
- b. Menyesuaikan materi Video dengan materi ajar pada standar kompetensi pembelajaran tata hidang.

3. Tahapan Pelaksanaan

Pertemuan dilakukan sebanyak dua kali dengan rincian sebagai berikut:

- a. Pertemuan pertama siswa melaksanakan *pretest* untuk mengukur pemahaman siswa dengan menggunakan tes.
- b. Pertemuan kedua dilakukan di ruang media/kelas, siswa menggunakan video sebagai sarana pembelajaran tata hidang, setelah itu siswa melaksanakan *post-test*.

4. Tahapan akhir

Tahapan terakhir meliputi mengolah temuan data penelitian, analisis dan pembahasan serta penarikan kesimpulan dan pemberian saran.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 33) adalah sebuah karakteristik yang terdapat pada individu atau benda yang menunjukkan adanya perbedaan variasi nilai atau kondisi yang dimiliki. Berikut akan dijelaskan beberapa definisi operasional dalam penelitian agar pembahasan lebih berfokus sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Pengaruh Penggunaan media video

Pengaruh penggunaan media video adalah efek atau akibat dari penggunaan media video.

2. Media video adalah media pengajaran berupa audio visual yang memuat informasi, petunjuk, dan langkah-langkah kerja yang diberikan pada siswa untuk memahami kompetensi suatu pelajaran.

3. Pencapaian kompetensi *table set up* merupakan sebuah pencapaian kompetensi dalam kegiatan pembelajaran tata hidang pengukurannya menggunakan penilaian.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah sekumpulan orang, hewan tumbuhan atau benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti (Endang Mulyatiningsih, 2011: 67). Ditegaskan oleh Sugiyono (2006: 65) bahwa populasi tidak hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang diteliti, tetapi meliputi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo dengan jumlah 66 siswa.

b. Sampel

Sampel menurut Sugiono (2006: 68) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian ini merupakan penelitian populasi, karena seluruh populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 3 Sukoharjo yang

berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan 33 siswa lainnya sebagai kelas kontrol.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik yaitu lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Suharsimi Arikunto, 2002: 124). Instrumen penelitian yang berupa alat yang digunakan untuk eksperimen yaitu pedoman penilaian untuk mengetahui pencapaian kompetensi dari siswa. Sesuai dengan pengumpulan data yang digunakan maka alat pengumpulan data yang digunakan berbentuk pedoman penilaian. Dalam penelitian ini instrumen diberikan kepada subjek penelitian sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Instrumen untuk penelitian berupa soal sebanyak 32 butir pertanyaan. Kisi-kisi instrumen pra *treatment* dan pasca *treatment* pencapaian kompetensi siswa disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Butir Soal Penilaian Kognitif

No.	Variabel	Tingkatan	Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)	No item
1.	Pengaruh Penggunaan Media Video <i>Table Setup</i> Terhadap Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Tata Hidang Pada Siswa Kelas X di SMK N 3 Sukoharjo	Kognitif	Mata Pelajaran Tata Hidang	Mendeskripsikan tentang Tata Hidang	1, 2, 3, 4
				Mendeskripsikan tentang Prinsip-prinsip dasar penataan dan pelayanan makanan dalam Tata Hidang	5, 6, 7, 8, 9, 20, 21, 22
				Mendeskripsikan tentang Jenis-jenis pelayanan dalam Tata Hidang	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
				Mendeskripsikan tahap-tahap dalam pelaksanaan tata hidang	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 31, 32
Jumlah					32

2. Observasi

Menurut Ruseffendi (2004) observasi adalah pengamatan sikap yang dilakukan oleh orang lain. Pada penelitian ini lembar observasi disusun dengan format daftar checklist (√) jenis kegiatan dengan kriteria nilai baik (B), cukup (C) dan kurang (K). Peranan yang paling penting dalam menggunakan metode observasi adalah pengamat. Pengamat harus jeli dalam mengamati setiap kejadian, gerak, atau proses. Mengamati bukanlah pekerjaan yang mudah karena manusia banyak dipengaruhi oleh pemahaman dan kecenderungan-kecenderungan yang ada padanya. Dengan lain perkataan, pengamatan harus objektif (Nur Aedi, 2010).

3. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan dalam penelitian untuk mencari bukti-bukti sejarah, landasan hukum dan peraturan-peraturan yang pernah berlaku. Subjek penelitiannya dapat berupa buku-buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian bahkan benda-benda bersejarah seperti prasasti dan artefak (Nur Aedi, 2010). Pada penelitian ini, dokumentasi proses pembelajaran dengan menggunakan media video masakan kontinental dalam standar kompetensi masakan kontinental akan menggunakan media video dan foto. Dokumentasi ini digunakan untuk merekam proses pembelajaran dan *treatment* yang dilakukan dari awal hingga akhir proses penelitian.

G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Pengujian instrumen meliputi uji validitas dan reabilitas. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kesahihan butir, sedangkan uji reabilitas bertujuan mengukur sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data.

1. Uji Validitas

Alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur itu dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Dalam penentuan tingkat validitas butir soal digunakan korelasi point biserial yang diterapkan pada data, variabel-variabel yang dikorelasikan sifatnya masing-masing berbeda satu sama lain. Variabel soal bersifat dikotomi sedangkan variabel skor total atau sub skor total bersifat kontinum. Variabel soal dinamakan dikotomi karena skor-skor yang terdapat pada soal hanya ada satu dan nol. Seperti halnya pada bentuk soal pilihan ganda, soal yang benar diberi angka satu dan yang salah diberi angka nol. Variabel skor total atau sub skor

total peserta tes bersifat kontinum atau non dikotomi yang diperoleh dari jumlah jawaban yang benar. Korelasi point biserial ditentukan dengan menggunakan persamaan (Suharsimi Arikunto, 2020: 19-20):

$$r_{pbis} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X - (\sum X)^2][N \sum Y - (\sum Y)^2]}}$$

atau:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_r}{S_r} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} : koefisien korelasi point biserial

M_p : *mean* skor pada tes dari peserta tes yang memiliki jawaban benar pada butir soal

M_r : *mean* skor total

S_r : deviasi standar skor total

p : proporsi peserta tes yang jawabannya benar pada butir soal

q : 1 - p

Kriteria pengujian butir dikatakan sah jika koefisien korelasi (r_{xy}) berharga sama dengan atau lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5% dan suatu butir dikatakan tidak sah jika terjadi sebaliknya. Sebelum soal tes dipakai harus di uji coba terlebih dulu, kemudian dilakukan pengujian validitas. Validitas yang digunakan adalah validitas isi untuk menentukan kesesuaian antara soal dengan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi-kisi yang dibuat.

Adapun ketentuan untuk menyatakan hasil uji validitas menggunakan korelasi point biserial yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$, r_{hitung} didapatkan dari perhitungan menggunakan rumus *cronbach alpha*, sedangkan r_{tabel} didapatkan dari tabel

distribusi. Validitas ini dilakukan dengan konsultasi kepada para ahli dalam bidang yang bersangkutan, dalam penelitian ini ditunjuk sebagai ahli adalah dosen pembimbing dan dua guru ahli pada mata pelajaran mengolah tata hidang.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 30) dikatakan bahwa suatu tes dapat dikatakan mempunyai kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat. Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk memperoleh instrumen yang benar-benar dapat dipercaya sehingga dapat digunakan pada penelitian berikutnya. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan perhitungan iteman untuk aspek kognitif dan untuk aspek afektif dan aspek psikomotorik menggunakan bantuan program SPSS versi 13. Pada penelitian ini, uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *cronbach alpha*, adapun rumus koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* adalah:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11}	= reliabilitas instrumen
k	= banyaknya butir pertanyaan atau soal
$\sum \sigma_b^2$	= jumlah varians butir
$\sigma^2 t$	= varians total

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan pada 33 responden dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 32 butir pernyataan. Uji instrumen menggunakan program SPSS versi 13.00 *for windows*. Syarat sebuah instrumen dikatakan valid apabila nilai r hitung \geq nilai r tabel. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 32 butir pernyataan

yang mewakili terdapat 2 butir soal dinyatakan tidak valid atau gugur karena nilai r hitung $< r$ tabel (0,344) pada $n=33$, yaitu butir soal nomor 8 dan butir soal nomor 19. Sedangkan, sisanya sebanyak 30 butir soal dinyatakan valid karena nilai r hitung $\geq r$ tabel sebesar 0,344 pada $n=32$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,952	32

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *cronbach alpha* sebesar 0,952. Berdasarkan koefisien reliabilitas diketahui bahwa nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,952 lebih besar dari 0,6 maka variabel penelitian memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran yaitu media video di SMK N 3 Sukoharjo Program keahlian Tata Boga, maka untuk analisisnya menggunakan teknik pengujian statistik deskriptif dan juga menggunakan uji persyaratan analisis yang terdiri dari beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Sedangkan untuk pengujian hipotesis menggunakan Uji T atau *T Test*.

1. Uji Kategorisasi

Uji Kategorisasi dimaksudkan untuk penggambaran dari skor jawaban responden, atau bisa dikatakan untuk melihat kecenderungan dari skor jawaban responden. Uji kategorisasi ini memiliki rumus untuk kategori penilaian Baik, Cukup, dan Kurang. Rumusnya adalah sebagai berikut :

Baik : $X \geq M + SD$
 Cukup : $M - SD \leq X < M + SD$
 Kurang : $X < M - SD$

Keterangan :

X = Skor Jawaban Responden (nilai siswa)
 M = Rata-rata nilai siswa
 SD = Simpangan Baku dari nilai siswa

Setelah dilakukan uji kategorisasi akan diketahui hasil perolehan skor dari para responden dan dapat dimasukkan dalam kategori penilaian Baik, Cukup, dan Kurang.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan Uji-t terlebih dahulu dilakukan pengkajian asumsi. Pengkajian asumsi meliputi pemilihan uji normalitas, dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan teknik *kolmogorov Smirnov* dengan bantuan computer program SPSS 16, *for windows*. Rumusnya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2006: 389):

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1-n_2}}$$

Keterangan:

KD : Harga K-Smirnov yang dicari
 N1 : Jumlah sampel yang diperoleh
 N2 : Jumlah sampel yang diharapkan.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama dan tidak menunjukkan

perbedaan atau bermakna satu sama lain. Uji statistik untuk homogenitas adalah uji F dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Rumusnya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2006: 140):

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

3. Penetapan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Menurut Bogdan yang dikutip oleh Sugiyono (2006: 88), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil angket, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, maka analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2006: 23) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan computer program SPSS 16, *for windows*. Uji-t ini, dilakukan bagi sampel mandiri (*independent sampel*). Sampel ini disebut mandiri karena ditarik secara mandiri (sendiri-sendiri) dari suatu populasi tanpa ada pasangannya atau tanpa adanya hubungan lain diantaranya kedua kelompok. Uji-t ini untuk menguji hipotesis yang berbunyi ada pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada mata pelajaran tata hidang siswa kelas X

di SMK N 3 Sukoharjo. Rumus uji t bagi uji *Paired t-test* adalah (Anas Sudijono, 2006: 347):

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1} - SE_{M_2}}$$

Keterangan :

M1 : Nilai rata-rata kelompok 1
M2 : Nilai rata-rata kelompok 2
SEm1 : Standar Error *Mean* Kelompok 1
SEm2 : Standar Error *Mean* Kelompok 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Sukoharjo merupakan SMK yang berada di Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo yang penyelenggaraan kegiatan belajar mengajarnya dimulai sejak tahun 2007/2008. Berdirinya SMK Negeri 3 Sukoharjo diharapkan dapat membantu pemerintah dalam mengatasi pengangguran. Sebagai sekolah baru secara bertahap SMK Negeri 3 Sukoharjo memerlukan peningkatan mutu pendidikan sebagaimana tertuang dalam “Renstra” (Rencana Strategi) SMK Negeri 3 Sukoharjo periode 2007 – 2012 dan Prodek (Program Jangka Pendek) tahun 2007 – 2009. Untuk memenuhi tuntutan tersebut memerlukan dana, membutuhkan peningkatan Manajemen Kepala Sekolah, peningkatan kualitas guru serta pengadaan tehnik sekolah maupun penyediaan peralatan penunjang yang kesemuanya untuk peningkatan mutu pendidikan di SMK Negeri 3 Sukoharjo.

Visi di SMK Negeri 3 Sukoharjo yaitu menjadikan SMK Negeri 3 memiliki tamatan yang produktif, kompetitif, serta berbudi pekerti luhur. Misi di SMK Negeri 3 Sukoharjo yaitu mengelola SMK Negeri 3 Sukoharjo dengan sistem manajemen mutu yang mengakar pada kepribadian bangsa, mengajarkan Ilmu Pengetahuan dan ketrampilan yang menuju produktifitas, melatih jiwa wirausaha yang produktif, kreatif dan inovatif, dan mendidik siswa berakhlak mulia, sehingga menghasilkan tamatan yang berkualitas tinggi. Tujuan di SMK Negeri 3 Sukoharjo yaitu mencapai dan mewujudkan Misi dan Visi SMK Negeri 3 Sukoharjo, meningkatkan kualitas tamatan SMK Negeri 3 Sukoharjo sesuai SKNI

serta cakap hidup/ *Life Skill*, mewujudkan SMK sesuai lingkungan industri sehingga tamatan SMK Negeri 3 Sukoharjo dapat produktif dan kompetitif.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Data *Pretest* (Sebelum Menggunakan Media Video *Table Set Up*)

Dalam penelitian ini data *pretest* diperoleh dari data tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up*. Data *pretest* terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 33 siswa. Terdapat dua alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 1 dan jawaban terendah bernilai 0.

Berdasarkan data hasil *pretest*, diperoleh nilai terendah sebesar 18,00; nilai tertinggi sebesar 25,00; *median* sebesar 22,00; *modus* sebesar 21,00; *mean* sebesar 21,87 dan standar deviasi sebesar 2,01. Dari data tersebut akan dibuat tabel distribusi frekuensi. Sugiyono (2005: 29) mengatakan bahwa tabel distribusi frekuensi dapat dibuat dengan menggunakan rumus H.A Sturges dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas.

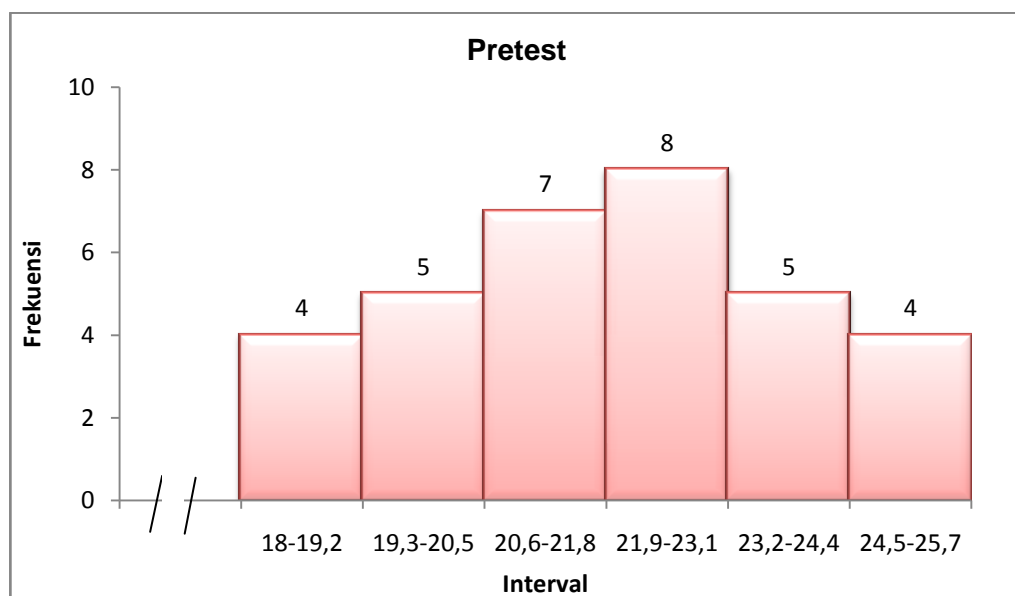
Untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas = $1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel atau responden. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 33$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3,3 \log 33 = 6,01$ dibulatkan menjadi 6. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $25 - 18 = 7$. Sedangkan panjang kelas (rentang)/K = $(7)/6 = 1,2$.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

No.	Interval	f	%
1	24,5 - 25,7	4	12,1
2	23,2 - 24,4	5	15,2
3	21,9 - 23,1	8	24,2
4	20,6 - 21,8	7	21,2
5	19,3 - 20,5	5	15,2
6	18,0 - 19,2	4	12,1
Jumlah		33	100,0

Sumber: Data Primer Diolah, 2016

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *pretest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* melalui diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, mayoritas frekuensi tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* terletak pada interval 21,9-23,1 sebanyak 8 siswa (24,2%) dan paling

sedikit terletak pada interval 18,0-19,2 dan pada interval 24,5-25,7 masing-masing sebanyak 4 siswa (12,1%).

Pengkategorian data hasil *pretest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang sebelum menggunakan video *table set up* menggunakan rumus dari Azwar (2011: 109) berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi di atas yaitu sebagai berikut.

Tinggi : $X \geq M + SD$
 Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$
 Rendah : $X < M - SD$

Keterangan:

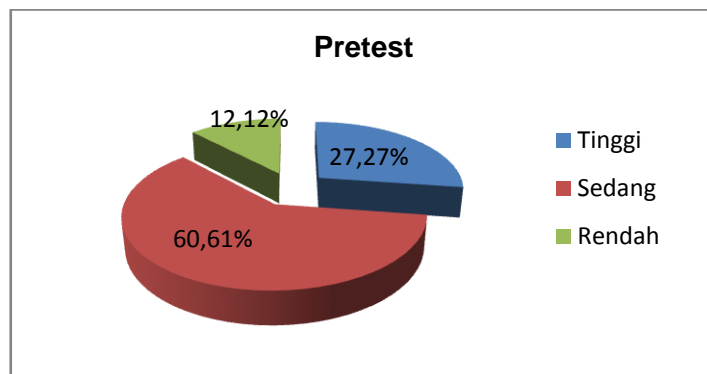
X : skor hasil *pretest*
 M : *mean*
 SD : standar deviasi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa *mean* (M) sebesar 21,87 dan standar deviasi sebesar 2,02. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Kategori *Pre-test*

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$\geq 23,89$	9	27,27	Tinggi
2	$19,87 \leq X < 23,89$	20	60,61	Sedang
3	$< 19,87$	4	12,12	Rendah
Jumlah		33	100,00	

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 5. *Pie Chart* Hasil Uji Kategorisasi Pada *Pretest*

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil *pre-test* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang sebelum menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 9 siswa (27,27%), kategori sedang sebanyak 20 siswa (60,61%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa (12,12%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* berada dalam kategori sedang (60,61%).

2. Data *Posttest* (Sesudah Menggunakan Media Video *Table Set Up*)

Dalam penelitian ini data *posttest* diperoleh dari data tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up*. Data *posttest* terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 33 siswa. Terdapat dua alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 1 dan jawaban terendah bernilai 0.

Berdasarkan data hasil *posttest*, diperoleh nilai terendah sebesar 23,00; nilai tertinggi sebesar 30,00; *median* sebesar 27,00; *modus* sebesar 24,00; *mean*

sebesar 26,78 dan standar deviasi sebesar 2,35. Dari data tersebut akan dibuat tabel distribusi frekuensi. Sugiyono (2005: 29) mengatakan bahwa tabel distribusi frekuensi dapat dibuat dengan menggunakan rumus H.A Sturgees dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas.

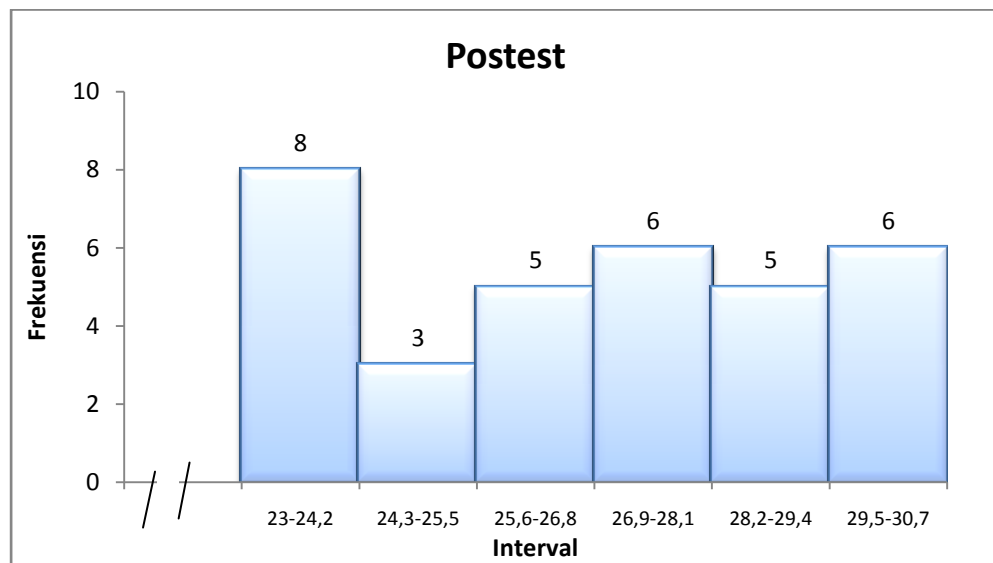
Untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas = $1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel atau responden. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 76$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 76 = 7,2$ dibulatkan menjadi 7. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $29 - 22 = 7$. Sedangkan panjang kelas (rentang)/K = $(7)/7 = 1,0$.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

No.	Interval	f	%
1	29,5 - 30,7	6	18,2
2	28,2 - 29,4	5	15,2
3	26,9 - 28,1	6	18,2
4	25,6 - 26,8	5	15,2
5	24,3 - 25,5	3	9,1
6	23,0 - 24,2	8	24,2
Jumlah		33	100,0

Sumber: Data Primer Diolah, 2016

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *posttest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* di atas dapat digambarkan melalui diagram batang sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, mayoritas frekuensi tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* terletak pada interval 23-24,2 sebanyak 8 siswa (24,2%) dan paling sedikit terletak pada interval 24,3-25,5 sebanyak 3 siswa (9,1%).

Pengkategorian data hasil *posttest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang sesudah menggunakan video *table set up* menggunakan rumus dari Azwar (2011:109) berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi diatas yaitu sebagai berikut.

Tinggi : $X \geq M + SD$
 Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$
 Rendah : $X < M - SD$

Keterangan:

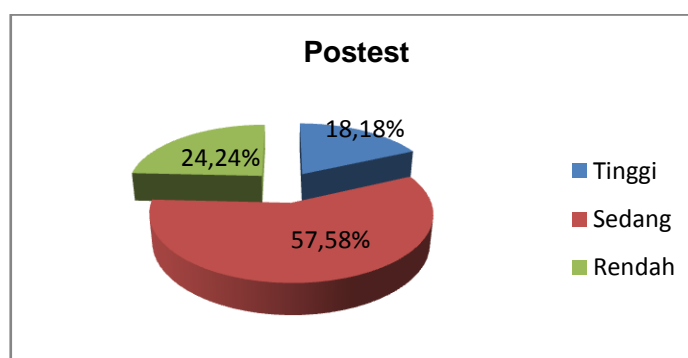
X : skor hasil *pretest*
 M : *mean*
 SD : standar deviasi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa *mean* (M) sebesar 26,78 dan standar deviasi sebesar 2,35. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Kategori *Posttest*

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$\geq 29,14$	6	18,18	Tinggi
2	$24,43 \leq X < 29,14$	19	57,58	Sedang
3	$< 24,43$	8	24,24	Rendah
Jumlah		33	100,00	

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 7. *Pie Chart* Hasil Uji Kategorisasi Pada *Posttest*

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil *posttest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang sesudah menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (18,18%), kategori sedang sebanyak 19 siswa (57,58%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (24,24%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* berada dalam kategori sedang (57,58%). Pada *posttest* sebanyak 8 siswa berada pada kategori rendah karena pada saat

penelitian berlangsung beberapa siswa sedang sakit terserang flu berat sehingga dimungkinkan beberapa siswa tersebut kurang fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.

3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan analisis data. Persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas variansi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data pada uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan komputer program *SPSS for windows 13.00* dengan rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} (1,96) atau signifikansi lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$). Berikut adalah hasil uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Z_{hitung}	P (Sig.)	Ket
<i>Pretest</i>	0,883	0,416	Normal
<i>Posttest</i>	0,916	0,370	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa nilai Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} (1,96) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ($p > 0,05$); sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian pada *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas.

b. Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Dalam penelitian ini, tes statistik yang digunakan adalah Uji F. Uji F adalah tes yang dilakukan dengan membandingkan varian terbesar dan varian terkecil. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} pada signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan uji homogenitas data dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows 13.0* menunjukkan bahwa $F_h < F_t$ dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05; berarti data kedua kelompok tersebut bersifat homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas variansi data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F_h	F_t	P(Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i>	1:64	1,597	4,001	0,211	Homogen
<i>Post-test</i>					

Dari data di atas menunjukkan bahwa untuk data *pre-test* dan *post-test* diketahui nilai F_{hitung} (F_h) lebih kecil dari F_{tabel} (F_t) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), artinya data *pre-* dan *post-test* kedua kelompok tersebut bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji-t.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berbunyi “terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo”. Untuk pengujian hipotesis, langkah yang dilakukan adalah menganalisis hasil uji-t. Kriteria hipotesis akan diterima apabila harga t_{hitung} lebih

besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, dan signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis dalam penelitian ini dapat **diterima**.

Tabel 9. Hasil Uji *Paired Test* (Uji T)

Kelompok	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	21,87	16,220	2,042	0,000	$T_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ (signifikan)
<i>Posttest</i>	26,78				

Dari tabel di atas, hasil analisis data diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 16,220 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 2,042. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($16,220 > 2,042$). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan **diterima**. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

Selanjutnya, untuk melihat keefektifan penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata dimana diketahui bahwa nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 21,87 dan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 26,78. Artinya, penggunaan media video *table set up* efektif diterapkan dalam pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo, yang ditunjukkan dari nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada *pretest* ($26,78 > 21,87$). Besarnya peningkatan tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang sesudah menggunakan video *table set up* sebesar 4,909. Artinya

penggunaan video *table set up* dapat meningkatkan pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

C. Pembahasan

1. Tingkat Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Siswa Kelas X di SMK N 3 Sukoharjo Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Sebelum Menggunakan Video Table Set Up

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* diketahui bahwa tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 9 siswa (27,27%), kategori sedang sebanyak 20 siswa (60,61%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa (12,12%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* berada dalam kategori sedang (60,61%).

Selain itu, berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa nilai ulangan siswa kelas X belum memenuhi standar KKM yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 70 dan pada kelas *pretest* ini memiliki rata-rata sebesar 21, 87. Hal ini dikarenakan siswa masih diajar menggunakan pembelajaran konvensional salah satunya adalah melalui metode ceramah. Pembelajaran secara konvensional ini dianggap kurang memberikan hasil yang maksimal, siswa merasa jenuh, motivasi siswa menjadi rendah dan nilai yang diperoleh kurang maksimal.

Pembelajaran konvensional seperti ceramah merupakan metode yang mengharuskan guru menyampaikan materi secara mendetail dengan kata-kata,

dimana yang dituntut untuk lebih aktif disini adalah gurunya. Siswa duduk, diam, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka cenderung pasif. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa menjadi objek pembelajaran bukan sebagai subyek pembelajaran. Hal ini menyebabkan tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang tidak dapat dimaksimalkan karena kebanyakan siswa hanya duduk diam dan mendengarkan tanpa interaksi dengan sesama teman maupun guru.

Proses pembelajaran akan dapat berjalan dan berhasil dengan baik apabila guru atau pendidik mampu mengubah diri siswa atau peserta didik selama ia terlibat dalam proses pembelajaran itu, sehingga dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Disamping itu pula, media pembelajaran selalu mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain mempunyai perbedaan. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai media pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran sehingga dapat tuntas seperti yang telah diharapkan.

2. Tingkat Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Siswa Kelas X di SMK N 3 Sukoharjo Pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Pelayanan Restoran) Sesudah Menggunakan Video *Table Set Up*

Berdasarkan hasil analisis data *posttest* diketahui bahwa tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada

Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (18,18%), kategori sedang sebanyak 19 siswa (57,58%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (24,24%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* berada dalam kategori sedang (57,58%).

Salah satu usaha meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang yaitu dengan menggunakan video *table set up*. Setelah diterapkan media tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang sebelumnya 21,87 meningkat menjadi 26,78. Media video ditujukan agar siswa tidak merasa bosan dan akan membuat siswa terus merasa tertarik untuk belajar. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran itu akan terjadi apabila pembelajaran tersebut menarik dan terdapat kaitan antara apa yang akan dipelajari di dunia nyata siswa. Sehingga dengan seringnya menggunakan media video, kompetensi siswa dapat tercapai seperti yang diharapkan.

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Penggunaan media video pada proses pembelajaran yang diterapkan di kelas X di SMK N 3 Sukoharjo dianggap dapat membantu meningkatkan efektivitas belajar, memperjelas penyampaian pesan isi pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data yang menarik dan mempermudah penafsiran data dan informasi.

3. Pengaruh Penggunaan Media Video *Table Set Up* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pada Mata Pelajaran Tata Hidang (Pelayanan Restoran) Siswa Kelas X Di SMK N 3 Sukoharjo

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($16,220 > 2,042$), dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata pada nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada pada *pretest* ($26,78 > 21,87$). Artinya, penggunaan media video *table set up* efektif diterapkan dalam pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo. Besarnya peningkatan tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* sebesar 4,909. Artinya penggunaan video *table set up* dapat meningkatkan pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo.

Pengetahuan adalah informasi yang telah dikombinasikan dengan pemahaman dan potensi untuk menindaki, yang lantas melekat di benak seseorang. Pada umumnya, pengetahuan memiliki kemampuan prediktif terhadap sesuatu sebagai hasil pengenalan atas suatu pola. Ketidaktuntasan nilai pencapaian kompetensi di bawah standar KKM bagi siswa yang tidak diberi perlakuan disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang hanya mengandalkan verbalisme (pengertian kata-kata), sukar mengontrol sejauh mana perolehan belajar siswa, komunikasi hanya satu arah dan menyebabkan siswa pasif di

dalam kelas. Sedangkan, untuk pencapaian kompetensi bagi siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar diatas 70 karena sudah diberikan perlakuan sehingga memberikan pengaruh dalam pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang. Hal ini disebabkan karena informasi dari media berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, media membuat mata pelajaran yang sebelumnya monoton menjadi sangat menarik bagi siswa, sehingga kelas menjadi dinamis dan antusias.

Video pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam meniru, mengikuti, mencontoh dan memahami urutan tindakan yang harus di kuasai suatu mata pelajaran. Terlebih lagi untuk mata pelajaran praktik, hal ini akan sangat membantu siswa cara memegang peralatan praktik, urutan pengoperasian dan perawatan setelah penggunaan. Mengingat jumlah materi yang harus dikuasai sangat banyak, maka setiap kompetensi tentu tidak cukup disajikan dalam satu tatap muka. Siswa dituntut agar lebih cakap lagi dalam menyampaikan apa yang mereka ketahui tentang tata hidang pada kelas Tata Boga. Tata hidang adalah suatu tata cara menghidangkan makanan ataupun minuman kepada tamu dengan multi pelayanan seperti keramahan, kecepatan dan juga ketelitian dalam melayani tamu (Sukresno, 2013: 66). Saat menghidangkan diperlukan perhatian yang fokus karena kita langsung berhadapan dengan tamu dan juga gambaran baik buruknya kinerja restoran akan sangat terlihat dari caranya memberikan pelayanan terhadap para tamu. Oleh karena itu, siswa tidak hanya dituntut untuk bagus di dalam praktik saja, tetapi siswa juga dituntut untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan informasi yang

telah diterima sebelumnya tentang tata hidang, sehingga siswa dapat menyeimbangkan antara pengetahuan dan praktik secara bersama-sama.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 9 siswa (27,27%), kategori sedang sebanyak 20 siswa (60,61%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa (12,12%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* berada dalam kategori sedang (60,61%) dengan nilai rata-rata sebesar 21,87.
2. Tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (18,18%), kategori sedang sebanyak 19 siswa (57,58%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (24,24%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* berada dalam kategori sedang (57,58%) dengan nilai rata-rata sebesar 26,78.

3. Terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($16,220 > 2,042$), dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan agar senantiasa mempertahankan semangat dan motivasi pada Mata Pelajaran Tata Hidang supaya dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan media video sebagai variasi mengajar, supaya siswa akan lebih giat dan aktif selama pembelajaran berlangsung, dan tetap menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajarannya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain disarankan supaya menggunakan pendekatan yang berbeda, dan metode yang berbeda supaya hasil penelitian dapat lebih digeneralisasikan dalam lingkup luas. Salah satu contohnya dengan cara mengembangkan penelitian ini menggunakan modul pembelajaran tata hidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat 2010. *Metode Dan Tehnik Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badarudin. 2011. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran. <http://ayahalby.wordpress.com/2011.02/23/model-pengembangan-perangkat-pembelajaran>. (Diakses: tanggal 25 Oktober 2015).
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Hauff, Mechthild & Laaser, Wolfram. 1996. Educational Video and TV in Distance Education-Production and Design Aspects. *Journal of Universal Computer Science*. vol. 2, no. 6 (1996), 456-473).
- Kartono, K. 1985. *Kepribadian: Siapakah Saya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rianawaty. 2011. *Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Level Thinking)*. <http://idarianawaty.wordpress.com/2011/08/10/berpikir-tingkat-tinggi-higher-order-thinking/>. (Diakses: tanggal 15 Oktober 2015).
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sastrawijaya. 1988. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Soekresno. 2013. *Petunjuk Praktek Pramusaji Food & Beverage Service*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiarto. 1998. *Pengantar Akomodasi Dan Restoran, Cetakan Kedua*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Cetakan Kedua belas. Edisi Revisi V. Penerbit Rineka Cipta: Jakarta.

Sungkono. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.

Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.

LAMPIRAN

LEMBAR TES SISWA

Nama : _____

No Absen : _____

Kelas : _____

Petunjuk Khusus :

- a. Soal dalam bentuk pilihan ganda, pilihlah jawaban yang paling tepat
- b. Dengan penuh keyakinan dan percayadiri, kerjakan soal-soal dengan teliti tanpa kerjasama

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Yang dimaksud dengan tata hidang adalah
 - a. Tata cara menghidangkan makanan ataupun minuman kepada tamu
 - b. Tata cara menghidangkan makanan kepada tamu
 - c. Tata cara menghidangkan minuman kepada tamu
 - d. Tata cara menghidangkan hidangan penutup kepada tamu
2. Fungsi utama dari tata hidang yaitu...
 - a. Memberikan layanan makanan dan minuman
 - b. Memberikan layanan makanan dan minuman selingan
 - c. Memberikan layanan makanan
 - d. Memberikan layanan minuman
3. Menutup meja dasar ditambah dengan sendok soup (*soup spoon*) di sebelah kanan pisau makan utama (*dinner knife*) dengan posisi tegak lurus dengan tepi meja makan atau sejajar dengan *dinner knife* adalah pengertian dari
 - a. *Buffet table set up*
 - b. *Basic table set up*
 - c. *Standard table set up*
 - d. *Elaborate table set up*
4. Yang tidak termasuk ruang lingkup tata hidang diantaranya ...
 - a. *Kitchen* c. *Cafe*
 - b. *Restaurant* d. Meja Makan

5. Pilihlah tiga prinsip penataan tata hidang yang benar yang kamu ketahui..
 - a. Rasanya enak, Mengenyangkan, dan aromanya sedap
 - b. Kebersihan, Keseimbangan, dan Keindahan
 - c. Mengenyangkan, Keserasian, dan Kebersihan
 - d. Rasanya enak, Ketepatan, dan Keindahan
6. Pengaturan meja *buffet* didasarkan pada
 - a. Acara yang akan diselenggarakan, besarnya ruangan yang digunakan, jumlah tamu yang akan diundang
 - b. Acara yang akan diselenggarakan, jenis makanan yang akan dihidangkan, jumlah tamu yang akan diundang
 - c. Besarnya ruangan, jumlah makanan yang akan dihidangkan dan acara yang akan diselenggarakan
 - d. Besarnya ruangan, jumlah makanan yang akan dihidangkan dan jumlah tamu yang akan diundang
7. Table *set up* harus dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang benar. Ada 5 hal yang harus dilakukan pada tahap persiapan, yaitu
 - a. Menyiapkan *lenan*, *laying table cloth*, *folding napkin*, menyiapkan *cutlery*, *polishing*
 - b. Menyiapkan *lenan*, *laying table cloth*, *folding napkin*, *polishing*, *crumbing down*
 - c. *Polishing*, *crumbing down*, menyiapkan *cutlery*, menyiapkan *lenan*, *folding napkin*
 - d. *Laying table cloth*, *crumbing down*, *polishing*, menyiapkan *cutlery*, *folding napkin*
8. Standard *Table Set Up* dapat digunakan dalam berbagai waktu makan, diantaranya
 - a. *Breakfast, Brunch, Lunch*
 - b. *Breakfast, Lunch, Dinner*
 - c. *Brunch, Lunch, Dinner*
 - d. *Dinner, Breakfast, Brunch*
9. Penataan *assesories* dilakukan di awal tahapan *table set up* dengan alasan
 - a. Membantu *waiter* menata peralatan yang lain
 - b. Menjadi *centre* untuk menata peralatan yang lain

- c. Merupakan hiasan meja yang harus ditata di awal
 - d. Mengganggu *waiter* dalam melakukan *table set up*
10. Perbedaan alat yang digunakan pada *Basic Table Set Up* dan *Standard Table Set Up* adalah terletak pada penambahan
- a. *Dessert fork*
 - b. *Dessert knife*
 - c. *Dessert spoon*
 - d. *Soup spoon*
11. Assesories meja disebut juga *table accompaniment* yaitu barang-barang yang menyertai perlengkapan meja makan. Yang termasuk assesories meja makan adalah
- a. *Table number, salt and pepper shaker, napkin*
 - b. *Table number, flower vas, salt and pepper shaker*
 - c. *Napkin, flower vas, salt and pepper shaker*
 - d. *Flower vas, astray, napkin, table number*
12. *Basic Table Set Up* biasa digunakan untuk
- a. menutup meja prasmanan (buffet)
 - b. menutup meja makan pagi (*breakfast*)
 - c. menutup meja makan siang (lunch)
 - d. menutup meja makan malam (dinner)
13. *Standard Table Set Up* dapat digunakan dalam berbagai waktu makan, diantaranya
- a. *Breakfast, Brunch, Lunch*
 - b. *Breakfast, Lunch, Dinner*
 - c. *Brunch, Lunch, Dinner*
 - d. *Dinner, Breakfast, Brunch*
14. Segala sesuatu yang terletak di meja makan meliputi assesories meja serta dilengkapi dengan *dinner fork, dinner knife, napkin, B&B plate, B&B knife, dan water goblet*. Pernyataan di atas merupakan pengertian
- a. *Basic table set up*
 - b. *Standard table set up*
 - c. *A'la carte table set up*
 - d. *Elaborate table set up*

15. Penataan *assesories* dilakukan di awal tahapan *table set up* dengan alasan
- a. Menjadi *centre* untuk menata peralatan yang lain
 - b. Merupakan hiasan meja yang harus ditata di awal
 - c. Membantu *waiter* menata peralatan yang lain
 - d. Mengganggu *waiter* dalam melakukan *table set up*
16. Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya meja, kecuali...
- a. Biaya yang dikeluarkan
 - b. Ruangan
 - c. Jumlah tamu
 - d. Hidangan
17. Pengertian napkin adalah...
- a. Taplak meja yang terbuat dari katun
 - b. Serbet makan yang terbuat dari linen dapat dilipat berbagai macam variasi
 - c. Kain yang digunakan untuk menutup noda pada meja
 - d. Pengganti taplak meja yang terbuat dari linen
18. Berikut ini fungsi dari napkin, kecuali...
- a. Untuk menghias meja makan
 - b. Untuk menutup pangkuan saat makan
 - c. Untuk menggelap meja makan
 - d. Untuk membersihkan mulut jika ada sisa makan yang tertinggal
19. Pengertian pramusaji adalah...
- a. Orang yang bertanggung jawab atau bertugas melayani hidangan di restoran serta mempunyai hubungan yang dekat dengan tamu.
 - b. Orang yang melayani tamu
 - c. Orang yang menerima pesanan dari tamu
 - d. Orang yang bertugas membersihkan restoran
20. Salah satu tugas dari pramusaji sebelum restoran buka adalah...
- a. Memeriksa *table set up* secara keseluruhan
 - b. Menerima tamu
 - c. Merapikan kembali semua meja dan kursi
 - d. Menyimpan semua dengan rapi

21. Yang dilakukan pertama kali oleh pramusaji ketika melayani tamu adalah...
- Mendudukan tamu
 - Memberikan daftar menu kepada tamu
 - Menerima tamu
 - Mencatat pesanan tamu
22. Yang dilakukan pramusaji setelah restoran tutup adalah...
- Mengemasi meja dan kursi
 - Memberikan bill kepada tamu
 - Menyiapkan lenan
 - Menyiapkan meja sideboard
23. Langkah pertama dalam melakukan laying table cloth adalah?
- Ambil linen pada side board.
 - Memasang molton.
 - Periksa kondisi meja dan kursi.
 - Memasang taplak meja.
24. Yang termasuk table accessories adalah?
- Plate, goblet, table number.
 - Ashtray, table number, flower vase.
 - Cutlery, ashtray, table number.
 - Plate, cutlery, ashtray.
25. Pesanan dari konsumen atau pelanggan. Disebut?
- Taking order.
 - Menu.
 - Bill.
 - Daftar.
26. Prosedur pelaksanaandasar yang merupakan suatu ketentuan yang terstandar untuk mempertahankan kualitas dan hasil pekerjaan. Sering disebut juga?
- Pelayanan.
 - Service.
 - SOP.
 - Taking order.
27. Prosedur Clear up yang benar dilakukan dari sebelah?
- Kiri tamu.
 - Kanan tamu.
 - Belakang tamu.
 - Depan tamu.
28. Semua jenis minuman baik itu panas atau dingin, beralkohol atau non alkohol disajikan dari sebelah?
- Kiri tamu.
 - Kanan tamu.
 - Belakang tamu.
 - Depan tamu.
29. Dalam restaurant order yang dibuat tiga rangkap, lembar terakhir akan dibawa oleh pramusaji untuk?

- a. Membuat Bill.
 - b. Untuk dapur.
 - c. Menata peralatan / Cuttlery.
 - d. Untuk tamu.
30. Proses mengambil peralatan yang kotor setelah tamu selesai makan. Disebut?
- a. Taking order.
 - b. Service.
 - c. Crumbing down.
 - d. Clear up.
31. Prosedur Claer-up untuk piring, dikerjakan dengan cara?
- a. Memutar.
 - b. Dari samping.
 - c. Berlawanan jarum jam.
 - d. Searah jarum jam.
32. Peralatan yang terakhir di Clear-up adalah?
- a. Plate.
 - b. Goblett.
 - c. Tea cup.
 - d. Soup cup.
33. Membersihkan meja dari sisa – sisa makanan (*crumbs*) ataupun jenis kotoran yang lain pada saat pelayanan. Disebut?
- a. Crumbing down.
 - b. Clear-up.
 - c. Taking order.
 - d. SOP.

DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Jml
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	28
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
4	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	6
5	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	7
7	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	30
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27
14	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	11
15	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	15
16	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	24
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	29
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	30
19	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	13
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	30
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	30

[illegible]

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	33	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	33	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,952	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	22,8182	68,966	,722	,950
Butir_2	22,8182	69,466	,651	,951
Butir_3	22,7576	71,314	,440	,952
Butir_4	22,7576	69,689	,693	,950
Butir_5	22,8788	68,110	,785	,949
Butir_6	22,8182	68,966	,722	,950
Butir_7	22,7273	69,892	,715	,950
Butir_8	23,0909	72,460	,192	,955
Butir_9	22,8182	69,778	,606	,951
Butir_10	22,7273	69,892	,715	,950
Butir_11	22,6364	72,301	,489	,952
Butir_12	22,7273	70,392	,631	,951
Butir_13	22,8788	68,422	,743	,950
Butir_14	22,6970	71,468	,500	,952
Butir_15	22,7273	70,580	,599	,951
Butir_16	22,9091	68,023	,776	,949
Butir_17	22,7576	69,502	,723	,950
Butir_18	23,1818	69,403	,572	,951
Butir_19	23,1818	72,778	,160	,955
Butir_20	22,9091	69,585	,571	,951
Butir_21	22,8182	69,903	,589	,951
Butir_22	22,7879	68,985	,757	,950
Butir_23	22,7273	70,330	,641	,951
Butir_24	22,6364	72,426	,459	,952
Butir_25	22,9091	67,960	,784	,949
Butir_26	22,7879	70,422	,543	,952
Butir_27	22,7273	70,517	,610	,951
Butir_28	22,7879	69,047	,747	,950
Butir_29	22,9697	70,280	,463	,952
Butir_30	23,0000	68,188	,716	,950
Butir_31	23,0909	68,960	,612	,951
Butir_32	22,7879	69,047	,747	,950

**DATA PENELITIAN
(PRETEST)**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jml
1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	20
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	23
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	21
4	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	21
6	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24
7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	21
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	24
10	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	18
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	24
12	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	22
13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	22
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	20
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	20
16	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20
17	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	25
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24
20	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	19

21	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25
23	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	19
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	22
25	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25
26	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	21
27	0	0	2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	21
28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	23
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	22
30	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	19
31	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	21
33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	21

DATA PENELITIAN
(POSTEST)

[illegible]

22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
23	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	27	
27	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	26	
30	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	24
33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26

RANGKUMAN DATA PENELITIAN

No	PRETEST	POSTEST
1	20	25
2	23	29
3	21	27
4	23	29
5	21	24
6	24	27
7	25	30
8	21	26
9	24	30
10	18	24
11	24	30
12	22	27
13	22	25
14	20	28
15	20	29
16	20	23
17	20	26
18	25	28
19	24	24
20	19	25
21	24	30
22	25	29
23	19	23
24	22	26
25	25	30
26	21	27
27	21	24
28	23	30
29	22	26
30	19	24
31	23	29
32	21	24
33	21	26
MEAN	21,879	26,788
GAIN SCORE	4,909	

HASIL UJI DESKRIPTIF

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	33	33
	Missing	0	0
Mean		21,8788	26,7879
Median		22,0000	27,0000
Mode		21,00	24,00 ^a
Std. Deviation		2,01180	2,35528
Minimum		18,00	23,00
Maximum		25,00	30,00

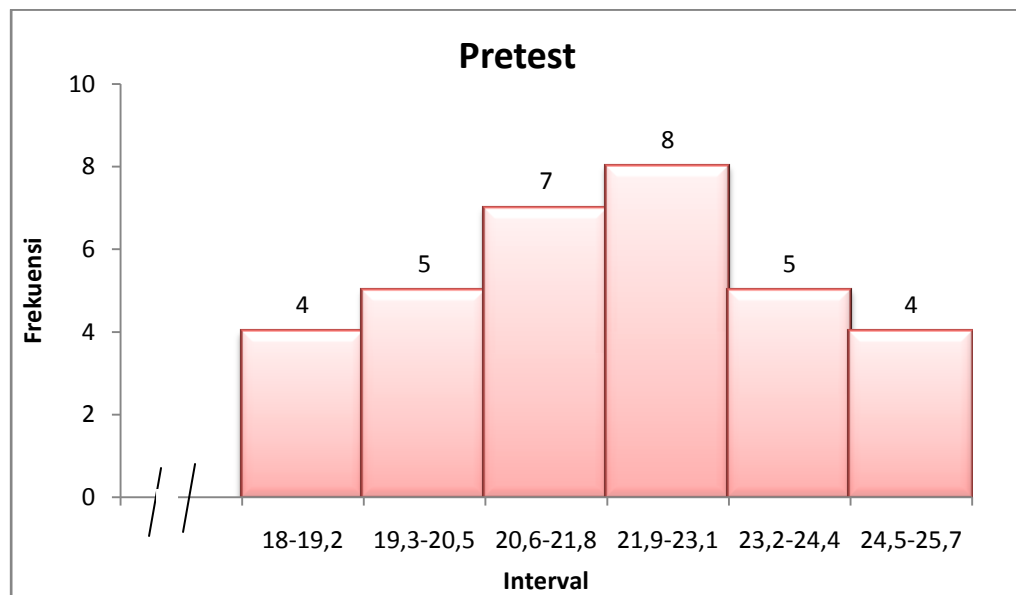
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

PERHITUNGAN KELAS INTERVAL

1. PRETEST

Min	18,0
Max	25,0
R	7,00
N	33
K	$1 + 3.3 \log n$
	6,011096002
\approx	6
P	1,1667
\approx	1,2

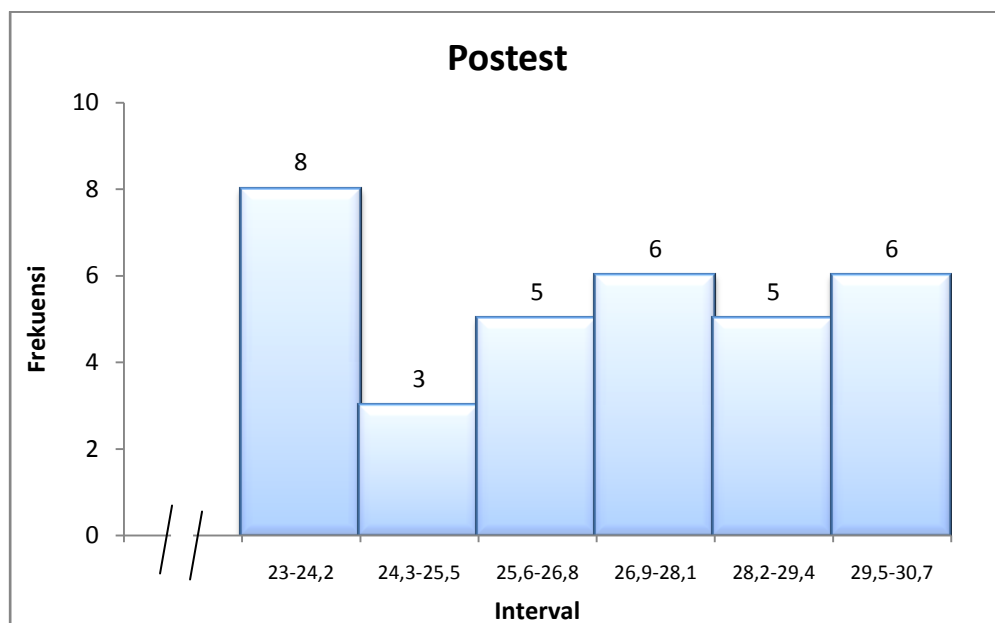
No.	Interval			f	%
1	24,5	-	25,7	4	12,1%
2	23,2	-	24,4	5	15,2%
3	21,9	-	23,1	8	24,2%
4	20,6	-	21,8	7	21,2%
5	19,3	-	20,5	5	15,2%
6	18,0	-	19,2	4	12,1%
Jumlah				33	100,0%



2. POSTEST

Min	23,0
Max	30,0
R	7,00
N	33
K	$1 + 3.3 \log n$
	6,011096002
\approx	6
P	1,1667
\approx	1,2

No.	Interval			f	%
1	29,5	-	30,7	6	18,2%
2	28,2	-	29,4	5	15,2%
3	26,9	-	28,1	6	18,2%
4	25,6	-	26,8	5	15,2%
5	24,3	-	25,5	3	9,1%
6	23,0	-	24,2	8	24,2%
Jumlah				33	100,0%



RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

PRETEST				
MEAN		=	21,879	
SD		=	2,012	
Tinggi	: $X \geq M + SD$			
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$			
Rendah	: $X < M - SD$			
Kategori		Skor		
Tinggi	:	$X \geq 23,89$		
Sedang	:	$19,87 \leq X < 23,89$		
Rendah	:	$X < 19,87$		

POSTEST				
MEAN		=	26,788	
SD		=	2,355	
Tinggi	: $X \geq M + SD$			
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$			
Rendah	: $X < M - SD$			
Kategori		Skor		
Tinggi	:	$X \geq 29,14$		
Sedang	:	$24,43 \leq X < 29,14$		
Rendah	:	$X < 24,43$		

RANGKUMAN HASIL UJI KATEGORISASI

NO	PRETEST	KTG	POSTEST	KTG
1	20	Sedang	25	Sedang
2	23	Sedang	29	Sedang
3	21	Sedang	27	Sedang
4	23	Sedang	29	Sedang
5	21	Sedang	24	Rendah
6	24	Tinggi	27	Sedang
7	25	Tinggi	30	Tinggi
8	21	Sedang	26	Sedang
9	24	Tinggi	30	Tinggi
10	18	Rendah	24	Rendah
11	24	Tinggi	30	Tinggi
12	22	Sedang	27	Sedang
13	22	Sedang	25	Sedang
14	20	Sedang	28	Sedang
15	20	Sedang	29	Sedang
16	20	Sedang	23	Rendah
17	20	Sedang	26	Sedang
18	25	Tinggi	28	Sedang
19	24	Tinggi	24	Rendah
20	19	Rendah	25	Sedang
21	24	Tinggi	30	Tinggi
22	25	Tinggi	29	Sedang
23	19	Rendah	23	Rendah
24	22	Sedang	26	Sedang
25	25	Tinggi	30	Tinggi
26	21	Sedang	27	Sedang
27	21	Sedang	24	Rendah
28	23	Sedang	30	Tinggi
29	22	Sedang	26	Sedang
30	19	Rendah	24	Rendah
31	23	Sedang	29	Sedang
32	21	Sedang	24	Rendah
33	21	Sedang	26	Sedang

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequency Table

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	9	27,3	27,3	27,3
	Sedang	20	60,6	60,6	87,9
	Rendah	4	12,1	12,1	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	6	18,2	18,2	18,2
	Sedang	19	57,6	57,6	75,8
	Rendah	8	24,2	24,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	21,8788	26,7879
	Std. Deviation	2,01180	2,35528
Most Extreme Differences	Absolute	,154	,160
	Positive	,154	,124
	Negative	-,127	-,160
Kolmogorov-Smirnov Z		,883	,916
Asymp. Sig. (2-tailed)		,416	,370

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL UJI HOMOGENITAS

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,597	1	64	,211

HASIL UJI *PAIRED T TEST*

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	21,8788	33	2,01180	,35021
	Posttest	26,7879	33	2,35528	,41000

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	33	,693	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean				Std. Deviation
Pair 1	Pretest - Posttest	-4,90909	1,73860	,30265	-5,52557	-4,29261	-16,220	32	,000

HASIL KETUNTASAN KKM PADA SAAT OBSERVASI

No	Nilai	Ketuntasan Siswa	
1	67,86		Tidak Tuntas
2	62,50		Tidak Tuntas
3	58,93		Tidak Tuntas
4	67,86		Tidak Tuntas
5	69,64		Tidak Tuntas
6	76,79	Tuntas	
7	85,71	Tuntas	
8	71,43	Tuntas	
9	75,00	Tuntas	
10	64,29		Tidak Tuntas
11	60,71		Tidak Tuntas
12	60,71		Tidak Tuntas
13	75,00	Tuntas	
14	51,79		Tidak Tuntas
15	53,57		Tidak Tuntas
16	50,00		Tidak Tuntas
17	64,29		Tidak Tuntas
18	73,21	Tuntas	
19	71,43	Tuntas	
20	71,43	Tuntas	
21	67,86		Tidak Tuntas
22	67,86		Tidak Tuntas
23	53,57		Tidak Tuntas
24	58,93		Tidak Tuntas
25	67,86		Tidak Tuntas
26	64,29		Tidak Tuntas
27	75,00	Tuntas	
28	73,21	Tuntas	
29	60,71		Tidak Tuntas
30	58,93		Tidak Tuntas
31	57,14		Tidak Tuntas
32	71,43	Tuntas	
33	73,21	Tuntas	
Mean	66,13	$\Sigma=12$ (36,36%)	$\Sigma=21$ (63,63%)

SURAT IJIN PENELITIAN



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Alamat: Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp.(0274) 586168 psw.276,289,292 (0274) 586734 Fax.(0274)
586784



Website: <http://ft.uny.ac.id> email: ft@uny.ac.id; teknik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN PENYERAHAN JOURNAL STUDENT

Nama : Agnes Prihatiningtyas
NIM : 13511247012
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Jurusan : PTBB
Fakultas : Fakultas Teknik UNY
Dosen Pembimbing : Dr. Prihastuti Ekawatiningsih, M. Pd.
Judul Skripsi :

**"PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TABLE SET UP UNTUK
MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI MATA PELAJARAN
TATA HIDANG".**

Yogyakarta, Mei 2016

Reviewer Jurnal Skripsi,

Dr. Marwanti, M.Pd.
NIP. 195703131983 2 001

DOKUMENTASI

