

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Efektivitas Pembelajaran**

###### **a) Pengertian efektivitas**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya pengaruh atau akibat. Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. (Supardi, 2013:164). Untuk meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran harus diperhatikan beberapa faktor: antara lain kondisi kelas, sumber belajar, media dan alat bantu.

Pembelajaran yang efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Supardi, 2013:164). Keberhasilan pembelajaran akan menjadi efektif bergantung dari berbagai faktor. Salah satunya adalah bagaimana kita sebagai guru dapat mengemas strategi pembelajaran. (Saefuddin dan Berdiati, 2014 : 40)

Menurut pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Efektivitas adalah pengaruh untuk mencapai tujuan yang diterapkan. Pada penelitian ini, efektivitas yang akan digunakan adalah media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMK N 1 Kalasan

## **b) Indikator Pembelajaran Efektif**

Slavin (1994) membagi empat unsur utama dalam pengajaran yang efektif atau dipanggil QAIT (*Quality, Appropriateness, Incentive, Time*) (Supardi, 2013:169). sejalan dengan itu, prinsip yang harus dipegang dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif meliputi: mengalami, interaksi, refleksi, mengembangkan keinginan.

Terdapat beberapa aspek kunci dalam pembelajaran efektif seperti diungkapkan guntur (2004) dalam (Supardi, 2013:166-168) yaitu:

Kejelasan(*Clarity*); Variasi(*Variety*); Orientasi Tugas(*Task Orientation*); Keterlibatan siswa dalam pembelajaran (*Engagement in learning*); Pencapaian Kesuksesan siswa yang tinggi(*Student success rates*). Agar pembelajaran menjadi efektif beberapa komponen, fasilitas, dan sumber-sumber pembelajaran harus dikelola dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat dan keinginan baru dalam diri pembelajar (Saefuddin dan Berdiati, 2014:62)

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Pada penelitian ini, indikator efektivitas yang akan digunakan berfokus pada media yang digunakan yaitu video pembelajaran. Hal ini diharapkan penggunaan media berupa video dapat menyampaikan materi secara rinci, membuat proses pelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan kualitas hasil belajar dari peserta didik.

## **2. Konsep Belajar dan Hasil Belajar**

### **a) Pengertian Belajar**

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Sejalan dengan itu, Menurut (Utami, 2015:426) Belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat pengalaman dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Sadiman, 2011:2). Artinya bahwa belajar adalah proses perubahan.

Howard L. Kingskey dalam (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013:) mengatakan bahwa :

*“learning is the process by which behavior (in the broader sence) is originated or changed through practice or training.”*

Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.

Pendapat Kingskey sejalan dengan pendapat (Sugihartono, dkk, 2013:74) Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dan lingkungannya. Artinya Jika

seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Tidak semua tingkah laku dikategorikan sebagai aktivitas belajar. Adapun tingkah laku yang dikategorikan sebagai perilaku belajar menurut (Sugihartono,dkk , 2015:74) adalah:

- 1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar;
- 2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional;
- 3) Perubahan bersifat positif dan aktif;
- 4) Perubahan bersifat permanen;
- 5) Perubahan dalam belajar atau terarah;
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut Surya dalam (Rusman,dkk 2013:9-10) ada delapan ciri-ciri perubahan perilaku siswa :

- 1) Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional)
- 2) Perubahan yang berkesinambungan (Kontinu)
- 3) Perubahan yang Fungsional
- 4) Perubahan yang bersifat positif
- 5) Perubahan yang Bersifat Aktif
- 6) Perubahan yang Bersifat Permanen
- 7) Perubahan yang Bertujuan dan Terarah
- 8) Perubahan Perilaku Secara Keseluruhan

Berikut adalah gambaran perubahan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perubahan Perilaku Hasil Belajar

<i>COGNITIVE (Thinking)</i>	<i>PHYCHOMOTOR (Doing)</i>	<i>AFFECTIVE (Feeling)</i>
<i>Knowledge</i>	<i>Preception</i>	<i>Receiving</i>
<i>Comprehension</i>	<i>Set</i>	<i>Responding</i>
<i>Aplication response</i>	<i>Guided Mechanism</i>	<i>Valueig</i>
<i>Analysis</i>	<i>Complex over response by value or value complex</i>	<i>Organisation of value</i>
<i>Synthesis</i>	<i>Originating</i>	<i>Characterization</i>
<i>Evaluation</i>	-	-

Sumber : (Rusman, dkk 2013:13)

Tingkatan tingkah laku tertentu merupakan akumulasi tingkatan tingkah laku yang ada sebelumnya, baik pengetahuan (Kognitif), sikap (afektif) maupun psikomotor. Artinya seseorang mencapai tingkah laku (jenjang aplikasi), maka siswa tersebut harus menguasai tingkatan tingkah laku jenjang sebelumnya yaitu pengetahuan dan pemahaman.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang bersifat permanen. Perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat dari pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## **b) Teori Belajar**

Teori belajar adalah seperangkat pernyataan umum yang digunakan untuk menjelaskan kenyataan mengenai belajar. Ada tiga pandangan psikologi utama tentang teori belajar, yaitu; Behavioristik, Kognitif, dan Humanistik.

### I. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Thorndike dalam Sugihartno, dkk (2015:91) Teori behavioristik berpandangan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Sebagai konsekuensi dari teori ini, para guru menggunakan paradigma behaviorisme akan menyusun bahan pelajaran dalam bentuk yang sudah siap, sehingga tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa disampaikan secara utuh oleh guru. Guru tidak banyak memberikan ceramah, tetapi instruksi singkat yang diikuti contoh-contoh baik dilakukan sendiri maupun melalui simulasi.

### II. Teori Belajar Kognitif

Menurut Sugihartno, dkk (2015:104) psikologi kognitif menekankan arti penting proses internal mental manusia. Tingkah laku yang tampak, tidak dapat diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental. Artinya adalah, proses belajar akan berjalan dengan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi (bersinambung) secara tepat dan serasi dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa. Jadi, proses ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

### III. Teori Belajar Humanistik

Menurut Sugihartno, dkk (2015:116), Teori humanistik mempunyai tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.

Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya.

### **c) Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan umum yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Majid, 2015:27). Artinya hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kompetensi pencapaian. Menurut (Depdiknas:2003) dalam (Waluyanti, 2010:126) Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Sejalan dengan itu, tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswa (Rusman, 2012:123). Menurut (Haryanto & Khairudin, 2014:36) Konsep pendidikan tidak hanya bertumpu pada ujian yang hanya mengukur transfer pengetahuan, namun lebih luas mencakup pembentukan karakter dan keterampilan.

Menurut (Widoyoko, 2014: 15) Prinsip penilaian hasil belajar didasarkan pada prinsip-prinsip seperti : 1) Sahih atau valid; 2) Objektif; 3) Adil; 4) Terpadu; 5) Terbuka; 6) Menyeluruh dan berkesinambungan; 7) Sistematis; 8) Ekonomis; 9) AkunTabel; 10) Edukatif.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan terselesaikannya bahan pelajaran. (Majid,2015:28) artinya hasil belajar adalah perubahan dari yang tidak tau menjadi tau.

Hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam (Sudjana , 2014 : 22) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Sejalan dengan itu, Bloom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan "*The taxonomy of education objectives*". Menurut Bloom dalam (Rusman, 2012:125) tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah (domain), yaitu :

- a. Domain Kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir;
- b. Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan,sikap dan nilai;
- c. Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

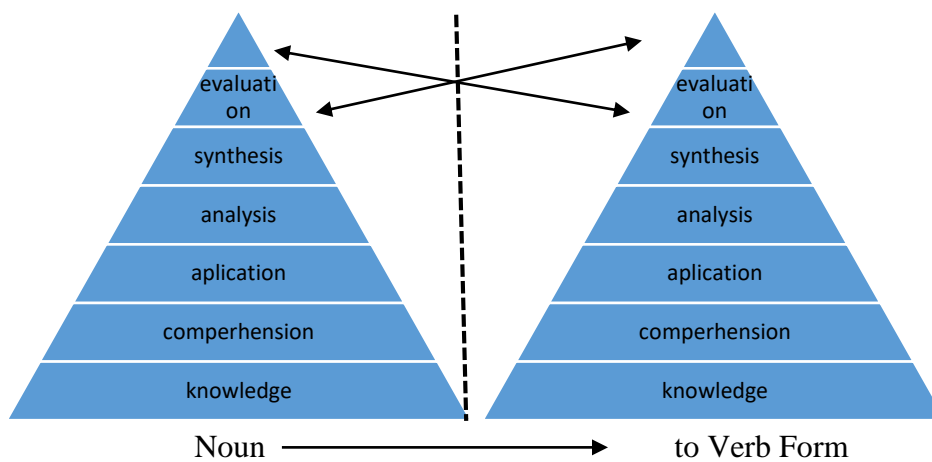
Hasil belajar inilah yang akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran telah dicapai. Namun hasil belajar pada penelitian ini difokuskan kepada ranah kognitif dan ranah afektif saja.

## **I. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual (aspek pengetahuan) yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah



dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi (Sudjana, 2016:22). Namun anderson dan krathwohl dalam hubungan ini membuat revisi pada tahun 2001 terhadap taksonomi blomm pada tataran *high order thinking skills*, sehingga menjadi Mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), Menerapkan (*Applying*), Menganalisis (*Analysing*), Menilai (*evaluating*), dan Menciptakan (*Creating*) (Majid,2015:47). Untuk melihat penjelasan ranah kognitif akan dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1. Taksonomi Bloom  
Sumber : (Majid, 2015:47)

Jika dilihat dari gambar 1, hilangnya sintesis menjadi kreasi (menciptakan), ada perubahan ranah yang dinyatakan dalam kata benda menjadi kata kerja. Hal ini sesuai semangat bahwa pada pembelajaran yang penting adalah keaktifan siswa dalam mengerjakan sesuatu.

Pengetahuan pada penelitian ini berkaitan dengan kompetensi dasar keselamatan dan kecelakaan kerja. Ketika peserta didik mempunyai pengetahuan yang baik, diharapkan lebih bisa menguasai tentang pentingnya penerapan ruang lingkup K3, cara mencegah resiko bahaya dan kecelakaan yang ada di dapur pengolahan.

Pengetahuan merupakan unsur penting dalam pembentukan sikap seseorang, apabila seseorang mempunyai pengetahuan yang baik, maka dapat membedakan dan mengetahui bahaya yang ada disekitarnya serta dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan prosedur yang ada karena sadar akan resiko yang akan diterima sehingga dapat mencegah suatu kecelakaan.

## **II. Ranah Afektif**

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif nampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial (Sudjana, 2016:30) Ada beberapa jenis ranah afektif sebagai hasil pembelajaran. Katagorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks. Jenjang kemampuan dalam ranah afektif yaitu: Menerima (*Receiving*); Menjawab (*Responding*); Menilai (*Valuing*); Organisasi (*Organization*) (Majid 2015:48). Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan dan konsistensi terhadap sesuatu.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, hasil belajar ranah afektif berhubungan dengan sikap dan tingkah laku siswa selama disekolah. Ranah afektif tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan sikap siswa, terkhususnya untuk siswa jasa boga dimana sikap dan tingkah laku berhubungan langsung dengan keselamatan kerja.

Sikap kerja yang baik dapat mencegah terjadinya suatu kecelakaan dengan cara menghindari sebab sebab yang bisa mendorong faktor penyebab

kecelakaan kerja. Sikap pencegahan bisa ditandai dengan rasa tanggung jawab, mengetahui apa yang harus dilakukan saat terjadi kecelakaan dan segera melaporkan jika terdapat kejanggalan dan hal yang bisa menyebabkan resiko kecelakaan saat bekerja.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin yang mempunyai arti perantara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Karsidi, 2018:2) Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Menurut (Sadiman, 2011:7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Jadi untuk melaksanakan proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Menurut UNESCO dalam (Karsidi, 2018:5), telah terjadi beberapa fase perkembangan media, diantaranya disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan sosial, dan globalisasi. Sejarah

penggunaan media dalam proses pembelajaran sendiri tidak terlepas dari sejarah perkembangan konsep media dalam pendidikan. Menurut (Anggraeni, A.A, dkk: 2017:12) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

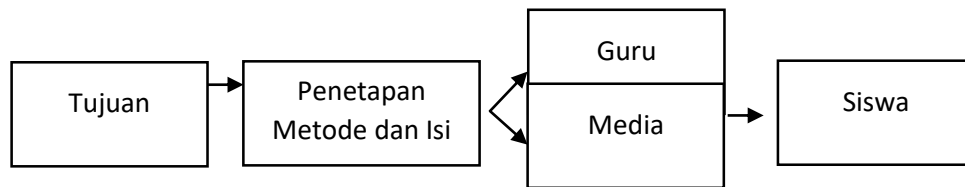
Menurut Ashby (1972) dalam (Karsidi, 2018:7) telah terjadi rovolusi dalam dunia pendidikan, dan media memiliki peran besar didalamnya. Garis waktu menunjukkan bentuk-bentuk media yang dikembangkan di beberapa negara dari masa ke masa. Media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Tabel. 2.

Tabel 2. Garis Waktu Perkembangan Media

<b>Akhir Tahun 1400-an</b>	<b>Tahun 1800-an</b>	<b>Awal 1900-an</b>
<p>Perkembangan percetakan di Cina yang menyebar ke Eropa.</p> <p>Surat kabar pertama dicetak pada tahun 1600-an, dan majalah pertama pada 1700-an</p>	<p>Media berkembang seiring pesatnya perkembangan teknologi, dengan ditemukannya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografi</li> <li>• Telepon</li> <li>• Sinematografi</li> <li>• Gramopon</li> <li>• Agensi iklan</li> </ul>	<p>Telah dikembangkannya media modern pertama seperti, :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Film roman pertama</li> <li>• Gramophon yang portable</li> <li>• Ditemukannya radio dan stasiun radio darurat.</li> </ul>
<b>Awal 2000-an</b>	<b>Akhir 1900-an</b>	<b>Pertengahan 1900-an</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkembangnya media interaktif bagian dari internet</li> <li>• Munculnya film digital dan TV</li> <li>• Kemajuan elektronik, film, dll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikenalnya komputer.</li> <li>• Munculnya internet, dan komputer portable</li> <li>• Video dan DVD</li> <li>• Munculnya game di komputer</li> <li>• Adanya siaran TV satelit dan kabel</li> <li>• Perkembangan CD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Televisi pertama disiarkan dan televisi berwarna memasuki pasar Amerika Serikat</li> <li>• Surat kabar dan majalah digital</li> <li>• periklanan</li> </ul>

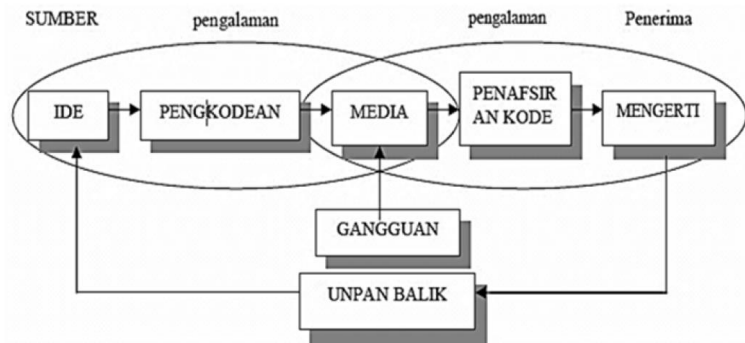
Berdasarkan Tabel diatas, Perkembangan media yang semakin pesat juga mendorong pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengikuti perkembangan media, baik berupa buku, televisi, *website*, *e-learning* dan berbagai media lainnya.

Pola pembelajaran memberikan gambaran bahwa seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan atau materi ajar. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar. Seperti yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran turut mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013 :44) pola pembelajaran guru dan media dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pola Pembelajaran Guru dan Media

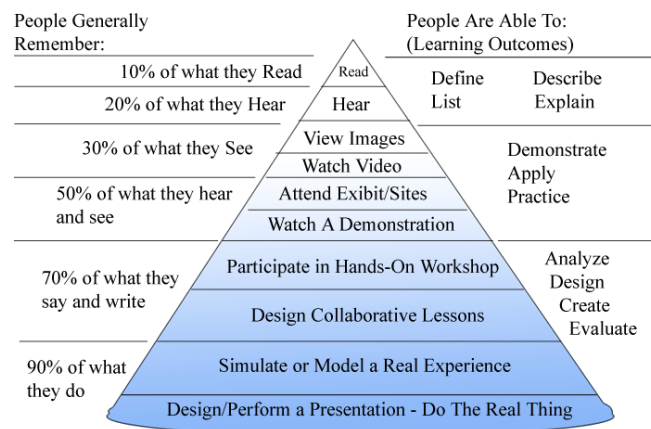
Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan perantara proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Posisi media diilustrasikan dan disejajarkan dengan proses komunikasi yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Posisi Media dalam Pembelajaran (Daryanto 2010:7)

Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode merupakan proses yang digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola informasi yang disampaikan oleh guru untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Artinya adalah bawa ada kaitannya antara media dengan proses pembelajaran.

Sejalan dengan beberapa teori tersebut, Edgar Dele memaparkan kerucut pembelajaran sebagai landasan teori media pembelajaran yang akan digambarkan pada gambar 4.



Dale's Cone of Experience

Gambar 4. Kerucut Pegalaman Edgar Dale (Khoirun, Apriantika. 2017)

Berdasarkan paparan tentang pembelajaran menurut kerucut pengalaman Edgar Dale, maka dapat dikatakan suatu sistem yang kompleks dan dapat disimpulkan

bahwa pembelajaran akan mencapai hasil 10% dengan mengingat, 20% dengan mendengar, 30% dengan melihat gambar dan menonton video, 50% dengan mengunjungi suatu tempat dan menonton demonstrasi, 70% dengan menulis dan mengingat, 90% dengan simulasi model pembelajaran dan presentasi.

Pembelajaran dengan menggunakan media video merupakan cara pembelajaran dimana siswa akan menggunakan indera pengelihatan dan pendengaran untuk menerima respon dari apa yang disampaikan dari isi materi pembelajaran. Untuk meningkatkan pengalaman siswa, dalam penelitian ini pengalaman melihat dan menonton gambar akan menggunakan video, sedangkan untuk menulis, mengingat dan presentasi akan menggunakan model pembelajaran *scientific learning* dan menggunakan pendekatan *problem based learning*. Hal ini dipilih karena model pembelajaran dan pendekatan tersebut dapat meingkatkan Efektivitas dalam pembelajaran.

## **b. Tujuan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

### **1) Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Sanaky (2013) Tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas; meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar; membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran (Karsidi, 2018:9). Sejalan dengan itu, secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis(dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); mengatasi keterbatasan ruang, waktu

dan daya indera; penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik (Sadiman, 2011:17)

Seperti yang diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pembelajaran akan meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan pengelihatannya. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. (Karsidi,2018:9) Hubungan daya ingat peserta didik dan berbagai cara komunikasinya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat (%)	
		3 Jam	3 Hari
✓		70	10
	✓	72	20
✓	✓	85	65

Sumber : diadaptasi dari rayandra Ashar,2011 (Karsidi,2018:9)

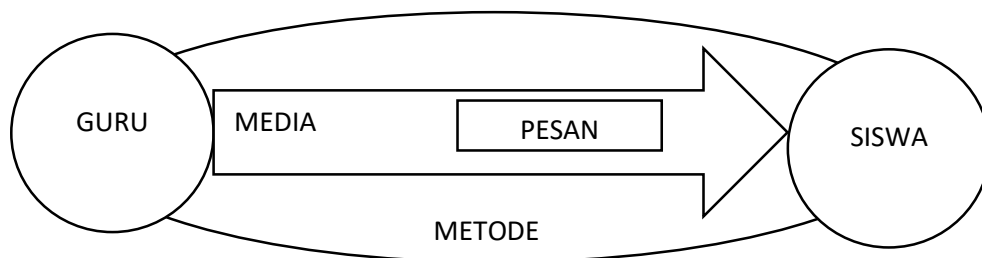
Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan konsentrasi dan perhatian peserta didik. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran keamanan pangan agar materi disampaikan mudah dipahami siswa, sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 (*active learning*) dan sesuai dengan



konsep pembelajaran abad 21 yang bertujuan untuk menjamin peserta didik terampil dalam menggunakan teknologi informasi.

## 2) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran dikelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan dikelas. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran dapat diilustrasikan pada gambar 5.



Gambar 5. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran  
(Daryanto, 2013:8)

Berdasarkan gambar diatas, pada penelitian ini guru sebagai sumber dari informasi untuk menyampaikan materi keselamatan dan kecelakaan kerja (K3) pada pembelajaran keamanan pangan, media pembelajaran yang digunakan adalah video, sedangkan metode pembelajaran yang digunakan yaitu diskusi dan tanya

jawab. Namun, yang diukur untuk bahan penelitian ini hanya Efektivitas penggunaan media pada hasil belajar siswa.

Menurut Sanaky (2013) dalam (Karsidi,2018:10) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- a) Menghadirkan objek sebenarnya;
- b) Membuat tiruan objek sebenarnya;
- c) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret;
- d) Menyamakan persepsi;
- e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak;
- f) Menyajikan ulang secara konsisten;
- g) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Sedangkan menurut (Sadiman,2011:17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indera
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik

Berdasarkan uraian dan pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk menyamakan presepsi. Fungsi lain dari media pembelajaran adalah untuk mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak agar siswa pun dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

### **3) Manfaat Media Pembelajaran**

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat,

intelegensi, keterbatasan daya indera, dsb. *Encyclopedia of Educational Research* dalam (Karsidi 2018,:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme
- b) Menarik perhatian siswa
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- d) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari
- f) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- g) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut;

- a) Manfaat media bagi guru adalah : 1) membantu menarik dan memotivasi siswa untuk belajar; 2) memiliki pedoman, arah, dan uruan pengajaran yang sistematis; 3)membantu kecermatan dan ketelitian dalam menyajikan materi pelajaran; 4)membantu menyajikan materi lebih kongkret, terutama materi pelajaran yang abstrak; 5) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan; 6) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan; 7) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan; 8) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
- b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah: 1) merangsang rasa ingin tahu untuk belajar; 2) memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri; 3) memudahkan siswa memahami pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media; 4) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran; 5) memberikan siswa

kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperjelas materi pembelajaran agar mudah dipahami sehingga guru dapat menyampaikan pesan dengan baik, menjajikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan dan membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan presentasi.

### **c. Video Pembelajaran**

Video pembelajaran merupakan salah satu dari jenis media audio visual. Menurut (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013:218) media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA), yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Pengajaran melalui audio visual menurut Arsyad (2010) dalam (Karsidi, 2018:53) memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar.

Menurut heinich, Molenda, Russel (1993:188) dalam (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013:218) video dapat diartikan sebagai berikut :

*The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means "i see" any media format that employs a chatode-ray screen to present the picture portion of the massege be reffered to as video.*

Apabila diterjemahkan dapat diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai

“saya lihat (*i see*). Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok (Daryanto, 2013:86). Sejalan dengan itu, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dan televisi mampu menayangkan pesan pembelajaran secara realistik. (Sanaky,2009:106)

Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping itu suara yang menyertainya. Sehingga, siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu kewaktu (Daryanto,2013:89). Artinya kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Adapun beberapa format video menurut Heinich, Molenda, Russel dalam (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013:219) adalah sebagai berikut :

- 1) Pita Video (*Video Tape*), adalah format media video yang terpaket dalam bentuk gulungan pita yang terbuka (*open reel*) atau yang tertutup di dalam sebuah kaset

- 2) Kaset video
- 3) Piringan video
- 4) *Compac Disc*
- 5) *High Definition Television*

Media video VDC, sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Gambar bergerak, yang disertai unsur suara; 2) dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh; 3) memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung (Sanaky, 2009:106)

Berdasarkan paparan tentang video pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah jenis media audio visual yang mampu menyampaikan pesan gambar dan suara secara bersamaan dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Video pembelajaran juga mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran karena dikombinasikan dengan unsur gambar dan suara.

#### **d. Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran**

Suatu materi yang telah direkam direkam dalam bentuk video dapat digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka langsung maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah teknologi video banyak digunakan sebagai satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di negara-negara maju. Adapun kelebihan dan kelemahan media video menurut (Sanaky,2009:106-107) adalah sebagai berikut :

- 1) Kelebihan media video dan VCD adalah sebagai berikut :
  - Menyajikan objek belajar yang konkret atau pesan pembelajaran secara reliistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar
  - Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar
  - Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik
  - Dapat mengurangi kejenuhan belajar

- Menambah daya ingat atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar
  - *Portable* dan mudah didistribusikan
- 2) Kelemahan media video dan VCD adalah sebagai berikut:
- Pengadaannya memerlukan biaya mahal
  - Tergantung pada energi listrik
  - Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberikan peluang untuk terjadinya umpan balik
  - Mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Menurut (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013:210) kelebihan dan kelemahan media video adalah :

1. Kelebihan:
  - a. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
  - b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
  - c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
  - d. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
  - e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa
2. Kelemahan:
  - a. Jangkauannya terbatas
  - b. Sifat komunikasinya satu arah
  - c. Gambarnya relatif kecil
  - d. Kadang kala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik

Sejalan dengan itu keuntungan media video menurut (Daryanto, 2013: 90) antara lain: ukuran tampilan fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Sedangkan kelemahan video antara lain: *fine details, size information, third dimention, opposition, setting*, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada

didalamnya dan *budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

#### 4. Kompetensi Dasar Keselamatan dan Kecelakaan Kerja

Kompetensi dasar keselamatan dan kecelakaan kerja merupakan bagian dari mata pelajaran keamanan pangan yang wajib ditempuh oleh siswa SMK N 1. Mata pelajaran Keamanan Pangan merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan dan sikap kerja siswa untuk kegiatan praktikum disekolah maupun di industri. Adapun kompetensi dasar mata pelajaran keamanan pangan akan dijabarkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Keamanan Pangan

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.1 Memahami sanitasi dan higiene di bidang makanan	4.1 Memahami sanitasi dan higiene di bidang makanan
3.2 Memahami mikroorganisme terkait bidang makanan	4.2 Memahami mikroorganisme terkait bidang makanan
3.3 Mengevaluasi resiko higiene terkait kerusakan makanan	4.3 Melakukan pemeriksaan kerusakan makanan
3.4 Mengevaluasi resiko higiene terkait keracunan makanan	4.4 Melakukan pemeriksaan kasus keracunan makanan
3.5 Menerapkan personal higiene	4.5 Melakukan penerapan personal higiene saat mengolah dan melayani makan
3.6 Menerapkan kesadahan air	4.6 Melakukan proses kesadahan air
3.7 Menerapkan pembersihan dan sanitasi peralatan dan ruang	4.7 Membersihkan peralatan dan ruang kerja
3.8 Menganalisis sampah	4.8 Melakukan penanganan sampah
3.9 Menganalisis keselamatan dan kecelakaan kerja	4.9 Melakukan identifikasi resiko bahaya untuk mencegah kecelakaan kerja
3.10 Menerapkan pertolongan pertama pada kecelakaan kerja	4.10 Melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan kerja
3.11 Menganalisis kesehatan kerja	4.11 Melakukan pemeriksaan kesehatan lingkungan kerja
3.12 Menganalisis penyakit akibat kerja	4.12 Melakukan pencegahan terjadinya penyakit akibat kerja



Penelitian ini dilakukan pada kelas X program keahlian Jasa Boga dengan kompetensi dasar 3.9 Menganalisis keselamatan dan kecelakaan kerja dan 4.9 Melakukan identifikasi untuk mencegah kecelakaan kerja. Kompetensi dasar menganalisis keselamatan dan kecelakaan kerja dipilih karena siswa harus mampu menguasai tentang keselamatan kerja di dapur, mengetahui jenis kecelakaan kerja dan cara penanganannya di dapur, maupun melakukan identifikasi resiko bahaya untuk mencegah kecelakaan kerja.

Kompetensi dasar menganalisis keselamatan dan kecelakaan kerja membutuhkan media pembelajaran yang dapat menampilkan penampakan seperti kebakaran, terjatuh, luka teriris, tersengat arus listrik serta cara pencegahan dan cara penanganannya. Jika proses pembelajaran menggunakan media yang sederhana dan metode ceramah akan membuat siswa kebingungan dalam proses pembelajaran.

## **B. Penelitian yang relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Fitri Royani (2015) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video *Table Set Up* Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sewon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 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 *thitung*  $< t_{Tabel} (-0.913 < 1.671)$ , maka  $H_0$  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 ( $P$ )  $0.006 < \alpha (0.05)$  dan  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  ( $2.845 > 1.671$ ) maka  $H_a$  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. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada Perbedaan Pengetahuan Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video dan Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional.

2. Abdul Azis (2019) yang berjudul Efektivitas Metode Tutorial dengan Media Video Tentang Kecelakaan Kerja pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan di SMK Negeri 3 Magelang. Penelitian ini berjenis PTK, metode analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode pembelajaran tutorial dengan media video diterapkan pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Jasa Boga II di SMK Negeri 3 Magelang dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Perbedaan efektivitas dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *gain* pada siklus I sebesar 0,49 masuk dalam kategori sedang, sedangkan *gain* nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 0,84 masuk dalam kategori tinggi.
3. Sayyidah Fatimah (2018) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Animasi pada Mata Pelajaran Sanitasi, *Hygiene* dan Keselamatan Kerja Di SMK N 1 Sewon. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Subjek

penelitian ini adalah dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja, dan 81 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi literature, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang dilakukan menggunakan teknik analisis stastitik deskriptif. kelayakan pengembangan produk media pembelajaran dalam bentuk animasi pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja, hasil dari penilaian dosen ahli materi presentase kelayakan 100% layak digunakan berdasarkan kualitas isi dan tujuan dan presentase kelayakan berdasarkan kualitas instruksional 100% layak digunakan. Dari perhitungan kualitas teknik oleh dosen ahli media 26,66% sangat layak dan 73,33% layak digunakan. Penilaian guru mata pelajaran berdasarkan kualitas isi dan tujuan 100% layak digunakan, berdasarkan kualitas instruksional 100% layak digunakan dan berdasarkan kualitas teknik 90% sangat layak dan 10% layak. Penilaian uji skala kecil pada 12 siswa berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik sebesar 66,67% sangat layak dan 33,33% layak. Penilaian uji skala besar pada 81 siswa berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik siswa 88,89% sangat layak dan 11,11% layak.

4. Muhammad Chusnul Al Fasyi (2015) yang berjudul Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis

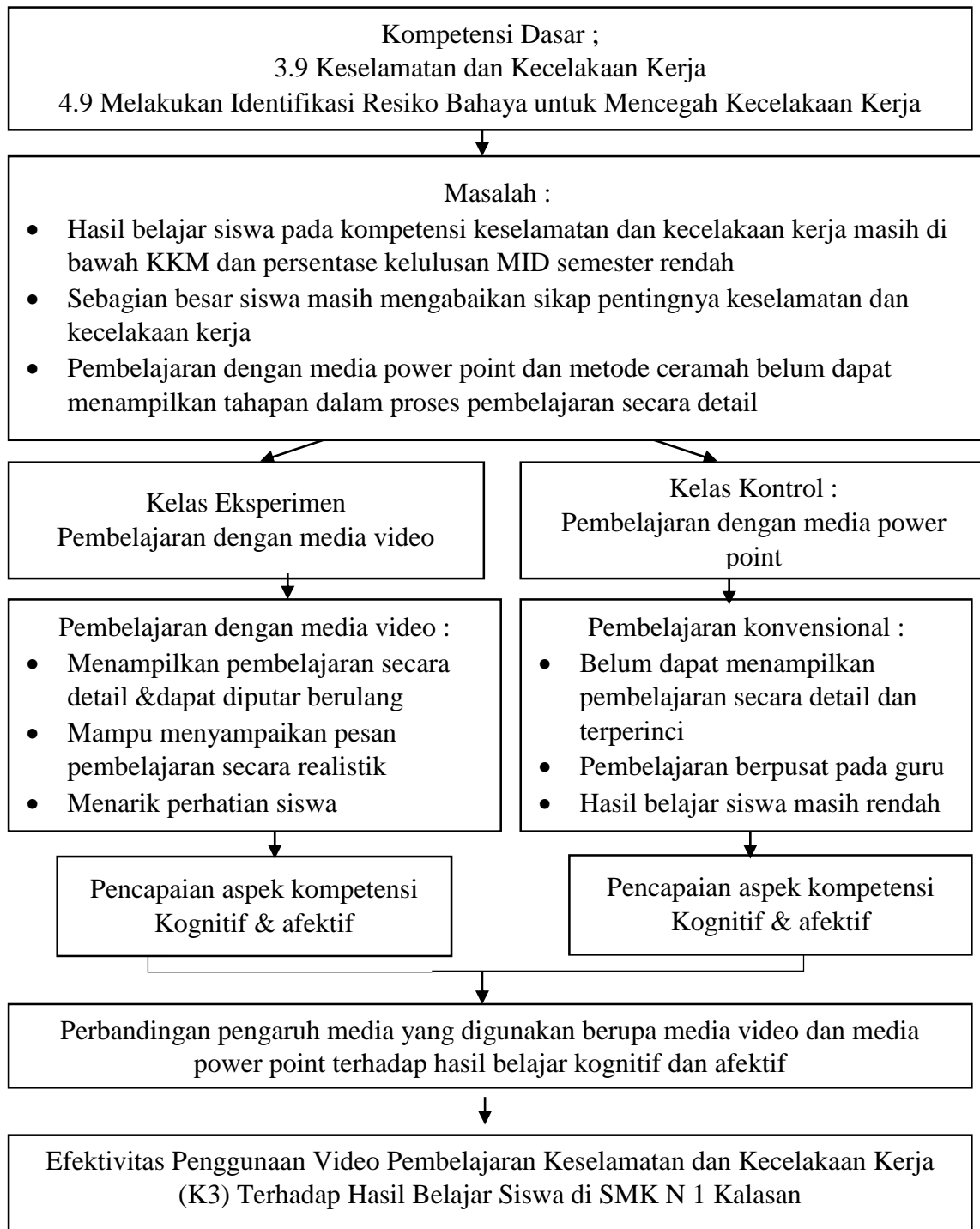
data menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 82,36 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 76,18. Hasil analisis data menunjukkan nilai  $t$  hitung  $3,473 > t$  Tabel 2,023. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas control yang menggunakan ceramah dan media power point. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta.

5. Ahmad Wildan (2014) yang berjudul Efektivitas Pemanfaatan video pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *pretest posttest control group design*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar. Penelitian ini dilakukan di MAN Salatiga yang mana kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media video pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar dimana nilai rata-rata kelas tersebut sebesar 84,5. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol hanya sebesar 76,8. Dengan demikian pemanfaatan media video pembelajaran pada mata pelajaran geografi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran keamanan pangan kelas X Jasa boga di SMK N 1 Kalasan ialah guru pengampu menerapkan metode ceramah dan media power point. Penggunaan media sederhana dalam mata pelajaran keamanan pangan tidak sepenuhnya salah, hanya saja dalam pelaksanaannya guru kurang maksimal dalam menggunakan metode tersebut sehingga bersifat, tidak ada variasi dalam pembelajaran serta guru pengampu belum menerapkan pola pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi dan pembelajaran abad 21 yaitu, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan paparan tersebut, perlu adanya media pembelajaran berupa video yang membuat proses pembelajaran menjadi *active learning* dan siswa mampu menguasai pengetahuan dan teknologi informasi. Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran Keamanan Pangan menjadi lebih menarik, efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat dilihat dan dapat didengar karena merupakan gabungan dari dua atau lebih media (gambar, suara, teks, dan video) yang dalam pengoperasiannya memerlukan alat bantu seperti, laptop, LCD proyektor atau alat pendukung yang mampu memutar video pembelajaran. Ilustrasi gambar untuk berpikir



Gambar 6. Skema alur berfikir

## **D. Hipotesis dan Pertanyaan Penelitian**

### **1. Hipotesis Penelitian**

Penggunaan media pembelajaran berupa video dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas X SMK Negeri 1 Kalasan, sehingga dari video tersebut para siswa mendapatkan tambahan wawasan selain yang telah dipelajari secara langsung di sekolah. Media video ini diharapkan dapat menjadi media bagi siswa untuk belajar lebih giat memperdalam materi yang belum dikuasai siswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif antara pembelajaran menggunakan media video dengan pembelajaran konvensional
- b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah afektif antara pembelajaran menggunakan media video dengan pembelajaran konvensional

### **2. Pertanyaan Penelitian**

- a. Bagaimana efektivitas penggunaan media video keselamatan dan kecelakaan kerja di dapur ditinjau dari aspek kognitif kelas X di SMK N 1 Kalasan?
- b. Bagaimana efektivitas penggunaan media video keselamatan dan kecelakaan kerja di dapur ditinjau dari aspek kognitif kelas X di SMK N 1 Kalasan?