

Evaluation of English-Language Learning Video on Food and Beverage Service Using the CIPP Model

SALIMATUN¹, EDDY SUTADJI²

¹SMKN 3 Blitar, East Java, Indonesia

²Universitas Negeri Malang, East Java, Indonesia

¹salimatun61@guru.smk.belajar.id

²eddy.sutadji.ft@um.ac.id

Abstract

This study aims to evaluate and develop an English-language learning video for the Food and Beverage Service subject using the Research and Development (R&D) approach and the CIPP evaluation model (Context, Input, Process, Product). The learning video was developed to improve students' understanding of concepts in the hospitality field, specifically in the context of Food and Beverage Service, as well as to enhance their English language proficiency. Data were collected through questionnaires, interviews, and direct observation during the learning process with the video. The evaluation results have shown that the learning video is effective in meeting the needs of students and instructors, increasing student engagement in the learning process, and improving students' understanding of English terms used in the hospitality field. Although there were some technical issues, such as device compatibility problems, overall, this video proved effective in improving students' English language skills in the context of Food and Beverage Service. This study recommends further development of the learning video by addressing the technical issues and adding more varied content to improve the effectiveness of learning in the future.

Keywords: evaluation, learning video, English language, food and beverage service, CIPP model



Copyright © 2025 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

Evaluasi Video Pembelajaran Berbahasa Inggris Pelajaran Food and Beverage Service dengan Model CIPP

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi video pembelajaran berbahasa Inggris pada pelajaran *Food and Beverage Service* dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product). Video pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep dalam bidang perhotelan, khususnya dalam konteks pelayanan makanan dan minuman, serta memperbaiki penguasaan bahasa Inggris mereka. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan observasi langsung selama proses pembelajaran dengan video. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa dan pengajar, meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta memperbaiki pemahaman siswa terhadap istilah-istilah dalam bahasa Inggris yang digunakan dalam bidang kuliner. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti masalah kompatibilitas perangkat, secara keseluruhan video ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa dalam konteks pelayanan makanan dan minuman. Penelitian ini menyarankan pengembangan lebih lanjut dari video pembelajaran dengan memperbaiki kendala teknis yang ada dan menambah variasi materi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di masa mendatang.

Kata kunci: evaluasi, video pembelajaran, bahasa inggris, pelayanan makan dan minum, model CIPP

PENDAHULUAN

Komunikasi dan teknologi informasi pada perkembangan era sekarang memberikan pengaruh yang cukup besar dalam berbagai sektor, termasuk pada sektor pendidikan. Ada satu jenis inovasi yang terus mengalami perkembangan yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran. Video pembelajaran memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara lebih interaktif dan menarik, karena memadukan elemen visual dan auditory yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Mayer, 2009). Pada bidang pendidikan vokasi, terutama dalam sektor pariwisata dan perhotelan, penggunaan video pembelajaran semakin penting, mengingat semakin tingginya permintaan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan para siswa, terutama dalam menghadapi tuntutan industri yang semakin global (Seery, 2015; Kay, 2012).

Pembelajaran *Food and Beverage Service* merupakan salah satu materi yang cukup penting dalam pembelajaran vokasi di bidang pariwisata dan perhotelan. Materi dari mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan teori tentang layanan makanan dan minuman, tetapi juga keterampilan praktis yang diperlukan untuk bekerja di restoran, hotel, atau industri terkait lainnya (Tiwari & Bhat, 2020). Salah satu tantangan dalam mengajarkan pelajaran ini adalah penggunaan bahasa Inggris, yang seringkali menjadi hambatan bagi siswa yang belum mahir berbahasa asing. Mengingat industri perhotelan yang beroperasi secara internasional, kemampuan berbahasa Inggris menjadi keterampilan yang tidak bisa ditawar lagi (Goh & Blake, 2005).

Video pembelajaran dengan bahasa Inggris bisa menjadikan tawaran yang efektif untuk mengatasi masalah ini, karena tidak hanya membantu siswa memahami teori tetapi juga menyampaikan terminologi bahasa Inggris yang digunakan dalam industri makanan dan minuman terutama di restoran dan hotel. Dengan demikian, pemanfaatan video pembelajaran berbahasa Inggris juga mendukung sarana yang baik dan efisien dalam menambah kompetensi siswa di bidang *Food and Beverage Service*, sekaligus mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara kontekstual (Neo & Neo, 2009).

Meskipun video pembelajaran memiliki potensi yang cukup besar, namun penerapannya harus dievaluasi secara menyeluruh untuk memastikan efektivitas dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengevaluasi keefektifan dari pengembangan video pembelajaran adalah melalui pendekatan evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) yang dirancang oleh Stufflebeam (2003). Kerangka evaluasi yang ditawarkan model ini bersifat menyeluruh dan dapat digunakan untuk menilai empat aspek penting dalam keefektifan pada penerapan video pembelajaran, yaitu konteks, masukan, proses, dan hasil.

Dalam ruang lingkup evaluasi pembelajaran kejuruan, (Rohman, Mojibur; Sutadji, 2018) menjelaskan Evaluasi model CIPP tidak hanya berarti mengevaluasi aspek-aspek tertentu, tetapi juga dapat digunakan secara komprehensif untuk melihat berbagai hal yang berkaitan dengan program yang ditujukan untuk perbaikan, termasuk di bidang pendidikan. Model ini sangat relevan diimplementasikan dalam pengembangan media berbasis teknologi, seperti video pembelajaran, karena mampu memberikan gambaran utuh mengenai keefektifan media tersebut dari awal hingga akhir proses pengembangan dan implementasi. Evaluasi konteks berfokus pada analisis kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran

kuliner. Dalam konteks ini, evaluasi konteks akan melihat apakah pengembangan video pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi *Food and Beverage Service* serta cara berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Evaluasi input menilai sumber daya yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran, seperti kualitas materi, alat yang digunakan, dan kemampuan pengajar dalam memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Evaluasi proses mengkaji sejauh mana video pembelajaran diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dampaknya terhadap interaksi siswa dan pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan, evaluasi produk akan menilai hasil dari pemanfaatan video pembelajaran, termasuk pencapaian kompetensi siswa dan peningkatan komunikasi bahasa Inggris siswa.

Pemanfaatan video pembelajaran telah banyak dibahas dan dikaji dalam berbagai penelitian. Menurut Mayer (2005), multimedia belajar mengajar, yang mengkombinasikan elemen teks, visual, dan audio, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karena menyajikan informasi dalam berbagai format yang lebih mudah diproses oleh otak manusia. Konsep ini relevan dalam pembelajaran *Food and Beverage Service*, yang bukan hanya memerlukan pemahaman tentang konsep, tetapi juga kemampuan praktek yang bisa diamati dan dipelajari secara langsung melalui video. Oleh karena itu, video pembelajaran yang dilengkapi dengan ilustrasi visual dari proses-proses yang ada di industri restoran dan perhotelan dapat memfasilitasi pemahaman siswa dalam praktik layanan makanan dan minuman.

Salah satu pendekatan yang mendasari penggunaan video dalam pembelajaran yaitu teori belajar kognitif. Teori ini menekankan pentingnya pengolahan informasi dalam otak siswa, yang dipengaruhi oleh cara penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan video dapat meningkatkan kualitas pengolahan informasi tersebut dengan memanfaatkan prinsip *dual-channel processing*, yaitu penggunaan saluran visual dan auditory secara bersama-sama. Dengan cara ini, siswa dapat menangkap materi dengan lebih cepat dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Sweller, 2011).

Sesuai konteks pembelajaran *Food and Beverage Service*, penggunaan bahasa Inggris menjadi penting karena sebagian besar istilah yang digunakan dalam industri ini adalah dengan menggunakan bahasa Inggris. Dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang kontekstual, seperti yang terdapat pada video pembelajaran dengan fokus pada industri pariwisata, dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Richards dan Rodgers (2001) bahwa pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang terintegrasi

dengan konteks nyata lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya berfokus pada teori saja.

Penilaian terhadap model CIPP hasil pengembangan oleh Stufflebeam (2003) juga telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk menilai kualitas program pendidikan, termasuk pembelajaran berbasis media. Evaluasi konteks dalam model ini membantu untuk menilai sejauh mana program yang dilakukan atau materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Evaluasi input berfokus pada pemilihan dan pemanfaatan sumber daya, seperti teknologi atau alat dan materi ajar. Evaluasi proses mengkaji implementasi dan pengaruh pemanfaatan video dalam kelas, sedangkan evaluasi produk menilai hasil dari proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap siswa setelah dilakukan pembelajaran.

Penelitian tentang penggunaan video pembelajaran dalam pendidikan vokasi di bidang pariwisata juga telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran tidak semata-mata meningkatkan kemampuan teknis siswa, namun juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan bahasa Inggris mereka (Ali & Irwansyah, 2020; Wijayanti & Suryani, 2021). Hal ini disebabkan oleh kemampuan video dalam menyajikan situasi kontekstual yang realistis dan berulang, sehingga siswa dapat memahami tidak hanya prosedur kerja, tetapi juga ekspresi dan kosakata yang digunakan dalam lingkungan kerja secara nyata. Selain itu, pemanfaatan video berbasis simulasi layanan pelanggan juga terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan interaksi siswa di bidang perhotelan (Handayani & Sutrisno, 2019). Akan tetapi, penggunaan video pembelajaran juga memiliki tantangan, terutama terkait dengan kualitas teknologi yang digunakan dan ketersediaan perangkat yang memadai di kelas. Hambatan teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet, keterbatasan perangkat, serta kurangnya pelatihan bagi guru dalam merancang dan menggunakan video pembelajaran turut memengaruhi keefektifannya (Yunita, 2020).

Berdasarkan tinjauan literatur di atas maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan video pembelajaran berbahasa Inggris dalam mata pelajaran *Food and Beverage Service* memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan siswa. Namun, evaluasi yang menyeluruh dan mendalam menggunakan model CIPP sangat diperlukan untuk mengidentifikasi aspek dan komponen yang perlu diperbaiki agar video pembelajaran bisa dimanfaatkan secara lebih efektif dalam proses pembelajaran pendidikan.

Dengan menggunakan evaluasi model CIPP, studi ini dilakukan guna mengevaluasi keefektifan video pembelajaran berbahasa Inggris pada pelajaran *Food and Beverage Service* dalam konteks pendidikan vokasi. Adapun hasil dari riset ini diupayakan mampu memberikan pandangan yang konkret mengenai kekuatan maupun kelemahan penggunaan video pembelajaran serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini memanfaatkan pendekatan *Research and Development* (R&D) guna merancang dan mengevaluasi video pembelajaran berbahasa Inggris pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* dengan pendekatan evaluasi berbasis model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Adapun sumber data utama untuk dijadikan subyek penelitian berasal dari siswa Kelas XI Kuliner dan pengajar Kuliner di SMK Negeri 3 Blitar. Teknik penentuan informan dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung siswa dan pengajar dalam proses pembelajaran *Food and Beverage Service*. Instrumen data kuantitatif dalam penelitian ini berupa angket berbasis skala Likert yang diberikan kepada 30 siswa kelas XI Kuliner di SMK Negeri 3 Blitar untuk mengukur persepsi mereka terhadap kualitas dan efektivitas video pembelajaran *Food and Beverage Service*.

Instrumen penelitian meliputi angket berbasis skala Likert untuk mengumpulkan data kuantitatif diberikan kepada 30 siswa kelas XI Kuliner dan 3 guru di SMK Negeri 3 Blitar untuk mengukur persepsi siswa dan guru, pedoman wawancara untuk mendalami pengalaman penggunaan video pembelajaran, dan lembar observasi untuk menilai interaksi serta kendala teknis yang terjadi selama proses belajar mengajar.

Metode pengumpulan data diterapkan melalui pengisian angket, wawancara terstruktur, dan observasi langsung di kelas yang menggunakan video pembelajaran. Data yang didapatkan dianalisis dengan metode deskriptif, mengkategorikan temuan berdasarkan komponen model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) serta merumuskan rekomendasi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut untuk media pembelajaran berbasis video yang telah digunakan. Adapun sumber data evaluasi video pembelajaran dengan model CIPP dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Sumber Data Evaluasi Video Pembelajaran Bahasa Inggris Berdasarkan Model CIPP

Komponen	Aspek yang Dievaluasi	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Context	Kesesuaian materi	Kesesuaian konten video dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran	Siswa, Guru	Angket, Wawancara
	Lingkungan pembelajaran	Dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran digital	Guru, Kepala Program	Wawancara
Input	Kualitas media video	Kualitas visual, audio, bahasa, dan desain penyajian video	Siswa, Guru	Angket, Observasi
	Kesesuaian dengan kurikulum	Video mendukung pencapaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	Guru	Wawancara, Dokumen
Process	Interaksi pembelajaran	Respons siswa terhadap video, keterlibatan dalam diskusi, dan keaktifan belajar	Siswa, Guru	Observasi, Angket
	Kemudahan penggunaan	Kemudahan akses dan pemahaman isi video oleh siswa	Siswa	Angket
Product	Dampak terhadap hasil belajar	Peningkatan pemahaman, minat, dan motivasi belajar setelah penggunaan video	Siswa, Guru	Angket, Wawancara, Tes
	Keberlanjutan penggunaan	Potensi video digunakan kembali dalam pembelajaran lain	Guru	Wawancara

Sumber: Disusun berdasarkan model evaluasi CIPP oleh Stufflebeam (2003)

Berikut disajikan tabel yang merinci aspek dan kriteria evaluasi pembelajaran, sebagai dasar penguatan hasil observasi yang relevan dengan tujuan penelitian pengembangan video pembelajaran Bahasa Inggris pada mata pelajaran *Food and Beverage Service*:

Tabel 2. Aspek dan Kriteria Evaluasi Pembelajaran

Aspek Evaluasi	Kriteria Penilaian
Peserta Didik	Keterlibatan aktif, motivasi belajar, persepsi terhadap media pembelajaran
Kurikulum	Kesesuaian isi video dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
Kegiatan Belajar Mengajar	Efektivitas penggunaan video dalam mendukung proses belajar, interaksi guru-siswa
Penilaian Hasil Belajar	Relevansi isi video terhadap peningkatan pemahaman materi dan kemampuan komunikasi
Fasilitas	Ketersediaan sarana prasarana (proyektor, speaker, koneksi internet, LCD, laptop)
Hasil Belajar	Nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan video, penguasaan konsep, serta penerapan

Sumber: Disusun berdasarkan teori evaluasi pembelajaran oleh Sudjana (2010; Hamalik (2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan dan evaluasi video pembelajaran berbahasa Inggris pada pelajaran *Food and Beverage Service* ini, dilaksanakan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) serta menggunakan model evaluasi CIPP. Pendekatan R&D dinilai efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang dapat diuji dan disempurnakan berdasarkan masukan dari pengguna (Sugiyono, 2016). Sementara itu, model evaluasi CIPP digunakan untuk menilai efektivitas program secara menyeluruh, mulai dari konteks, input, proses, sampai produk (Rohman, Mojibur; Sutadji, 2018). Fokus utama pada penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan video pembelajaran yang efektif dan mengevaluasi dengan model CIPP dampaknya terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa, serta penguasaan bahasa Inggris mereka dalam konteks pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi, diperoleh data yang menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas XI Kuliner SMKN 3 Blitar. Pendekatan ini juga sesuai dengan temuan dari Yusri et al. (2020) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media video berlandaskan kontes mampu menambah interpretasi konsep sekaligus keterampilan komunikasi siswa secara simultan. Hasil data kuantitatif berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa dan guru menunjukkan bahwa video pembelajaran *Food and Beverage Service* berbahasa Inggris secara umum dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Sebanyak 85% responden menyatakan materi dalam video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (komponen konteks), sementara itu 88% menilai kualitas teknis video, seperti audio, visual, dan penggunaan bahasa, berada dalam kategori baik (komponen input). Dari sisi proses, 82% siswa melaporkan video mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar, sedangkan pada aspek produk, 80% siswa merasa adanya peningkatan pemahaman materi setelah mencermati video tersebut.

Pada tahap evaluasi Konteks (Context), dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh siswa dan pengajar. Hasil identifikasi mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami hambatan dalam memahami istilah-istilah bahasa Inggris yang digunakan dalam pelajaran *Food and Beverage Service*, serta dalam menerapkan bahasa Inggris dalam konteks pelayanan makanan dan minuman. Temuan ini sesuai dengan studi riset yang dilakukan oleh (Fitri et al., 2025) mengungkapkan bahwa siswa menghadapi

kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris terkait makanan, disebabkan oleh kurangnya eksposur, metode pengajaran yang kurang menarik, dan minimnya media pembelajaran inovatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan video pembelajaran sebagai sarana untuk memperjelas istilah-istilah tersebut menjadi hal penting. Menurut (Hakim, 2024), pemanfaatan video pembelajaran dan media interaktif berbasis teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital sudah menjadi elemen penting dalam pendidikan vokasi, khususnya dalam upaya meningkatkan mutu pada proses pembelajaran (Lumbantobing et al., 2024). Pengajar juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat menjadi alternatif yang baik dan efektif untuk mengatasi keterbatasan waktu maupun sumber daya dalam memberikan penjelasan langsung kepada siswa. Video pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi kapan saja, dimana saja, supaya mereka mampu belajar dengan mengikuti ritme siswa masing-masing.

Evaluasi Input berpusat pada penilaian terhadap sumber daya yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemilihan materi ajar yang telah disesuaikan dengan standar kurikulum *Food and Beverage Service* sangat penting untuk memastikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Wati et al., 2021) menekankan pentingnya kesesuaian materi video dengan standar KKNi untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi uji kompetensi. Selain itu, penggunaan teknologi dan alat yang tepat dalam pembuatan video, seperti kamera, aplikasi Filmora, dapat menghasilkan visual yang menarik dan audio yang jelas, hal ini mempermudah siswa dalam menangkap isi materi yang disajikan. Penggunaan bahasa dalam video pembelajaran juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mereka merasa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Doriza, Sinta; Hamiyati; Safitri, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran *Food and Beverage Service* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, pemilihan sumber daya yang sesuai dan relevan memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Evaluasi Proses bertujuan untuk menilai sejauh mana video pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil

pengamatan dan interview, bahwa video pembelajaran telah terbukti sangat membantu dalam meningkatkan partisipasi siswa. Para siswa menjadi lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar karena mereka dapat melihat visualisasi secara langsung dari materi yang diajarkan, serta meningkatkan penguasaan mereka dalam hal konsep-konsep dari materi yang disampaikan. Namun, terdapat beberapa hambatan teknis, seperti masalah kualitas video pada perangkat dan fasilitas yang digunakan oleh beberapa siswa. Beberapa siswa menyampaikan bahwa video tidak dapat diputar dengan baik dan lancar pada perangkat mereka, sehingga mempengaruhi pengalaman pembelajaran mereka. Meskipun demikian, pengajar dapat mengatasi masalah ini dengan memberikan pengertian dan menyediakan fasilitas dan perangkat yang lebih memadai untuk sesi pembelajaran mendatang.

Pada evaluasi Produk (*Product*), hasil penggunaan video pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi *Food and Beverage Service* dan kemampuan praktis berbahasa Inggris siswa. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih yakin dan memiliki rasa percaya diri tinggi ketika menggunakan bahasa Inggris dalam konteks pelayanan makanan dan minuman setelah mengikuti pembelajaran dengan video. Peningkatan ini juga terlihat jelas dalam keterampilan praktis siswa yang lebih baik dalam melakukan interaksi dan komunikasi layanan pelanggan menggunakan bahasa Inggris serta penggunaan istilah yang tepat dalam konteks pelayanan. Evaluasi model CIPP ini juga menunjukkan bahwa video pembelajaran membantu siswa dalam mengingat dan menguasai istilah-istilah yang sulit lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil evaluasi model CIPP maka, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbahasa Inggris yang dikembangkan memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pelajaran *Food and Beverage Service*. Pada komponen konteks, video pembelajaran berhasil mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami istilah bahasa Inggris yang digunakan dalam bidang kuliner dan perhotelan. Pada komponen input, pemilihan materi dan penggunaan alat dan teknologi yang tepat dalam pembuatan video terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Video yang dikembangkan dapat memberikan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dengan mudah.

Pada tahap proses, meskipun terdapat beberapa hambatan secara teknis, namun keseluruhan video pembelajaran berhasil menumbuhkan partisipasi siswa

dan membantu siswa dalam menguasai materi dengan lebih optimal. Evaluasi produk memperlihatkan keefektifan video pembelajaran berhasil menumbuhkan ketrampilan praktis berbahasa Inggris siswa dan keterampilan teknis dalam konteks pelayanan makanan dan minuman. Berdasarkan tahapan tersebut, dapat disimpulkan media video pembelajaran berbahasa Inggris ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran *Food and Beverage Service* pada siswa kelas XI Kuliner di SMKN 3 Blitar.

Hasil penelitian ini secara umum mengindikasikan bahwa media video pembelajaran berbahasa Inggris merupakan media yang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa di bidang kuliner, restoran dan perhotelan, khususnya dalam penguasaan bahasa Inggris untuk konteks pelayanan makanan dan minuman. Pengembangan lebih lanjut dari video pembelajaran ini, dengan memperbaiki hambatan teknis yang ada dan terus menyempurnakan kualitas kontennya, sehingga diharapkan dapat semakin mendukung efektivitas pembelajaran pelayanan makan dan minum di masa depan.

SIMPULAN

Merujuk pada hasil kajian penelitian yang telah dilakukan maka, dapat ditarik disimpulkan bahwa video pembelajaran berbahasa Inggris pada pembelajaran *Food and Beverage Service* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kompetensi siswa, serta penguasaan bahasa Inggris mereka dalam konteks pelayanan makanan dan minuman. Evaluasi dengan menggunakan model CIPP menunjukkan bahwa video pembelajaran berhasil memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa, mendukung proses pembelajaran dengan sumber daya yang tepat, serta meningkatkan interaksi dan komunikasi siswa selama pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa hambatan teknis, namun secara keseluruhan video ini memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran dan bisa menjadi pilihan yang efektif dalam memperbaiki mutu dan memajukan pendidikan di bidang kuliner. Pengembangan lebih lanjut dari video ini diharapkan dapat mengatasi hambatan teknis dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran untuk mendukung efektivitas pembelajaran di masa mendatang.

Rekomendasi yang dapat disampaikan berdasarkan temuan penelitian ini yaitu pentingnya perbaikan kualitas teknis video pembelajaran, seperti memperbaiki masalah kompatibilitas perangkat dan kualitas video agar dapat diakses dengan mudah oleh semua siswa. Selain itu, pengembangan video pembelajaran yang lebih interaktif dan memperkaya konten dengan contoh-contoh praktis yang lebih bervariasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menerapkan bahasa

Inggris di konteks pelayanan makanan dan minuman. Diharapkan pula agar pengajar terus memaksimalkan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dan menyediakan dukungan teknis yang memadai, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dan mendukung fasilitas siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Irwansyah, D. (2020). The effectiveness of instructional video in vocational education: Enhancing students' English and technical skills. *International Journal of Vocational Education and Training*, 28(2), 45–53.
- Doriza, Sinta; Hamiyati; Safitri, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(1), 178–187.
- Fitri, H., Dongoran, S. H., Hia, J. S., Azh-zahra, M., Manullang, G. E., Azhar, H., & Ramadani, N. (2025). Kesulitan Siswa dalam Memahami dan Menggunakan Vocabulary about Food dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SDN 060868 Medan Timur. 9, 10169–10173.
- Goh, S. C., & Blake, J. (2005). English in the hotel industry: Needs analysis and teaching practices. *English for Specific Purposes*, 24(4), 397–414.
- Hakim, I. (2024). Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Membentuk Perkembangan Kepribadian Siswa Di Pendidikan Vokasi. *Educational Journal: General and Specific ...*, 4(2), 263–270.
<https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/724%0Ahttps://adisampublisher.org/index.php/edu/article/download/724/765>
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, D., & Sutrisno, E. (2019). Simulasi layanan pelanggan berbasis video untuk meningkatkan keterampilan interaksi siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(2), 123–131.
- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831.
- Lumbantobing, M. A., Eko Suryanto, A., & Pancawati, R. (2024). Studi Penggunaan Media Virtual Pada Pendidikan Kejuruan di Indonesia. *Journal on Education*, 6(4), 20478–20487. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5988>
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Neo, M., & Neo, T. K. (2009). Engaging students in multimedia-mediated Constructivist learning—Students' perceptions. *Educational Technology & Society*, 12(2), 254–266.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Rohman, Mojibur; Sutadji, E. (2018). The Concept of Evaluating the Implementation of Honda Classes in Vocational Schools Using the CIPP Model (p. Vol. 6, Issue (2), pp. 142–146). *Jurnal Taman Vokasi*.
<http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi>
- Seery, N. (2015). Technology education: A critique of the constructivist learning approach. *International Journal of Technology and Design Education*, 25(4), 485–503.
- Stufflebeam, D. L. (2003). *The CIPP Model for Evaluation*. In T. Kellaghan & D. L. Stufflebeam (Eds.), *International Handbook of Educational Evaluation* (pp. 31–62). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and development (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76.
- Tiwari, R., & Bhat, R. (2020). *Food and Beverage Service*. Oxford University Press.
- Wati, S., Mashabi, N. A., & Oktaviani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Provide Food and Beverage Service dengan Standar KKNI Sebagai Persiapan Uji Kompetensi. *Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan (JPP)*, 1(2), 26–38.
<https://doi.org/10.21009/jppv1i2.03>
- Wijayanti, D., & Suryani, N. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbasis konteks untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa perhotelan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 56–67.
- Yunita, R. (2020). Kendala penggunaan media pembelajaran berbasis video di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 23–32.
- Yusri, M., Suparman, & Amir, Z. (2020). Penggunaan video pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 27(2), 188–195.