

Pengaruh Media Video Tutorial dan Platform Visual Pinterest Terhadap Kreativitas Plating pada Mahasiswa Tata Boga

Ridha Hani Saufa¹ Habibatul Ummi² Laurena Ginting³ Vina Gabriella Saragih⁴

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: ridhahanisaufa@gmail.com¹ habibatul6178@gmail.com²
laurenaginting2087@gmail.com³ vinageby@unimed.ac.id⁴

Abstrak

Media video tutorial dan platform visual pinterest merupakan hal yang umum digunakan mahasiswa untuk mencari referensi plating. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video tutorial dan platform visual pinterest terhadap kreativitas plating pada mahasiswa Tata Boga Universitas Negeri Medan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Penelitian ini menggunakan teknik aksidental sampling dengan sampel sebanyak 46 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial secara parsial berpengaruh terhadap kreativitas plating, namun platform visual pinterest secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap kreativitas plating. Nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,480. Secara simultan, variabel X1 dan X2 berpengaruh terhadap variabel Y sebesar 48%. sedangkan sisanya 52% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Video Tutorial, Platform Visual Pinterest, Kreativitas Plating

Abstract

Video tutorial media and the visual platform Pinterest are commonly used by students to find plating references. This study aims to determine the effect of video tutorial media and the visual platform Pinterest on the creativity of plating among students of Food Service Management at the State University of Medan. This research is quantitative in nature with an associative causal research design. This study used accidental sampling with a sample size of 46 people. The results showed that video tutorial media partially influenced plating creativity, but the visual platform Pinterest partially did not significantly influence plating creativity. The coefficient of determination R^2 is 0.480. Simultaneously, variables X1 and X2 affect variable Y by 48%, while the remaining 52% is influenced by other variables not examined in this study.

Keywords: Video Tutorial, The Visual Platform Pinterest, Creative Plating



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Fenomena tersebut terbukti secara nyata, di mana berbagai lini kehidupan mengaplikasikan atau memanfaatkan konektivitas internet. Sama halnya dengan perkembangan media sosial. Saat ini media sosial sangat banyak jenisnya. Melalui aplikasi berjejaring tersebut, pengguna dapat mengakses segala data, saling berinteraksi dan berekspresi dengan kreativitas masing-masing. Menurut Salam (2022), kreativitas merupakan kemampuan seseorang Kemampuan seseorang untuk berpikir dan bertindak secara kreatif dan bermanfaat dalam konteks sosial, budaya, dan waktu tertentu dikenal sebagai kreatifitas. Kreativitas mencakup penerapan pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang inovatif untuk menghasilkan ide atau produk yang bernilai dan relevan dengan kebutuhan Masyarakat di era digital. Dalam konteks Pendidikan, kreativitas menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan inovasi.

Media sosial merupakan sarana untuk berbagai informasi kepada khalayak luas. Keberadaannya memudahkan setiap orang dalam mencari inspirasi dan referensi, termasuk bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Setelah menyelesaikan praktik, mahasiswa sering kali membutuhkan ide baru untuk melakukan plating agar hasil penyajian makanan terlihat lebih menarik dan kreatif. Melalui media online, mahasiswa dapat lebih mudah mengembangkan kreativitas dan estetika penyajian hidangan. Kreativitas dalam penyajian makanan (*plating*) merupakan salah satu aspek penting dalam bidang Tata Boga, karena tidak hanya menonjolkan citra rasa, tetapi juga nilai estetika. Dalam konteks pembelajaran, mahasiswa Tata Boga perlu mengasah kemampuan kreativitasnya agar dapat menyesuaikan diri dengan tren visual kuliner yang harus berkembang.

Dalam era pembelajaran modern, Memanfaatkan media digital telah menjadi strategi penting untuk meningkatkan pemikiran siswa dan meningkatkan referensi visual mereka (Meylia Manzilatur Rohmah (2025)). Media online seperti *Pinterest*, *YouTube*, *Tiktok*, dan media *online* lainnya merupakan sumber yang bisa digunakan sebagai media pencarian inspirasi maupun referensi dalam berkarya kemudian dikembangkan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Boga sesuai dengan kebutuhannya. *Pinterest* Adalah mesin penemuan visual untuk menemukan ide-ide seperti resep, *food styling*, dan konsep *plating*. Melalui fitur papan (*boards*), pengguna dapat mengelompokkan dan Menyusun gambar sesuai tema yang diinginkan. Media video adalah media yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) untuk penyerapan. Media video juga didefinisikan sebagai gabungan dari suara dan visual (Sadiman: 2008 dalam Aprillia & Dewi (2022)). Media video cocok disajikan untuk materi yang bersifat yang menjelaskan; langkah-langkah atau proses dalam pembuatan sesuatu. Media video juga masuk dalam dominan pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga menyajikan video dalam pembelajaran juga Karena itu, penggunaan video dalam pembelajaran juga dianggap mampu mengatasi masalah pembelajaran siswa (Smaldino: 2014 dalam Aprillia & Dewi (2022)).

Video tutorial merupakan sarana pembelajaran audio visual yang menyajikan materi melalui penjelasan yang terstruktur dan mudah diikuti. Umumnya, media ini berisi petunjuk langkah atau demonstrasi langsung terhadap suatu konsep atau keterampilan tertentu. Hal tersebut berperan signifikan untuk menguraikan dan memperinci materi yang berorientasi pada penerapan nyata, contohnya prosedur penyajian hidangan pada bidang tata boga. (Nasution, M. et al. (2025)). Melalui *platform* seperti *YouTube*, mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga dapat memanfaatkan video tutorial untuk memperdalam pemahaman mereka tentang cara penyajian makanan yang estetik. Dengan durasi yang relatif singkat dan penyampaian yang sistematis, video tutorial memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri, mengulang substansi pelajaran sesuai laju belajar, dan mengoptimalkan efektivitas serta kemampuan inovatif dalam praktek *plating* (Wati & Oktaviani, 2021).

Penelitian Nabila Marshanada et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran *pastry* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditandai terbantunya pemahaman langkah kerja dan meningkatnya kemandirian belajar. Temuan ini diperkuat oleh Aprillia & Dewi (2022) yang menyatakan bahwa media tutorial berdaya guna dalam memperjelas materi praktik dan meningkatkan keringkasan waktu pembelajaran. Dengan demikian, media video tutorial dapat dijadikan sarana kreativitas melalui pengalaman visual dan praktik langsung. Sementara itu, *platform* visual seperti *Pinterest* juga berperan penting dalam pengembangan ide kreatif mahasiswa. Heru et al. (2021) mengungkapkan bahwa *Pinterest* efektif digunakan sebagai media referensi visual karena memungkinkan pencetusan pemikiran inovatif dan peningkatan pemahaman seni rupa di kalangan mahasiswa.. Hal serupa ditemukan oleh Aufa Fandiya & Johari (2021), bahwa

penggunaan *Pinterest* secara aktif memainkan peran terhadap peningkatan kemampuan berinovasi mahasiswa di bidang desain. Dengan kemampuan mengumpulkan, mengorganisasi, dan menampilkan ide visual, *Pinterest* berpotensi menjadi sumber inspirasi dalam pembelajaran *plating* di bidang Tata Boga.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa video tutorial dan *Pinterest* memiliki peran saling melengkapi dalam proses pembelajaran kreatif. Video menekankan aspek prosedural dan keterampilan praktik, sedangkan *Pinterest* memperkaya referensi visual dan gagasan estetika. Namun, penelitian yang mengaji kedua media tersebut secara simultan terhadap kreativitas mahasiswa Tata Boga masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan media video tutorial dan platform visual *Pinterest* terhadap kreativitas *plating* pada mahasiswa program studi Pendidikan tata boga Unimed. Melalui penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memperoleh ide serta inspirasi dalam penyajian makanan yang menarik dan estetis. Pemanfaatan kedua media tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas, efisiensi waktu, serta efektivitas dalam proses penyajian hidangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Hubungan kausal merupakan hasil pengaruh dari variabel X sebagai variabel independen terhadap variabel Y sebagai variabel dependen, (Sahir, 2021: 15). Penelitian ini menganalisis hubungan antara Media Video Tutorial (X1) dan Platform Visual *Pinterest* (X2) terhadap Kreativitas *Plating* (Y).

Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Medan. Penelitian dilakukan selama satu bulan, dari bulan September hingga bulan Oktober 2025, yang mencakup observasi, penyebaran kuesioner, pengumpulan data, analisis data, dan penulisan hasil penelitian.

Populasi dan sampel

Menurut Sugiyono (2013), Populasi adalah area generalisasi yang mencakup subjek atau objek yang memiliki kualitas dan fitur spesifik yang dipilih oleh peneliti sebagai sasaran telah dan kemudian dapat ditarik sebuah simpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan stambuk 2023 yang sudah pernah memakai aplikasi *Pinterest* dan menonton video tutorial menggunakan aplikasi *YouTube*. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling aksidental (*accidental sampling*). Metode sampling aksidental adalah Teknik penentuan sampel menurut kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui tersebut cocok sebagai sumber data. Banyaknya sampel didapatkan dengan menggunakan perhitungan rumus Slovin, sebagai Berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n= jumlah anggota sampel

N= Populasi

e= *Margin of Error* atau kesalahan maksimum yang bisa ditoleransi (10%)

Dengan menggunakan rumus di atas, perhitungan sampelnya menjadi sebagai berikut:

$$n = \frac{85}{1 + 85 \times 0,10^2}$$

$$n = \frac{85}{1 + 0,85}$$

$$n = \frac{85}{1,85}$$

$n = 45,94$ dibulatkan menjadi 46

Variabel penelitian

Penelitian ini juga menggunakan Metode pengumpulan data dengan observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan untuk mengamati bagaimana responden memanfaatkan video tutorial dan *platform* visual *Pinterest*. Kuesioner dibagikan kepada mahasiswa prodi Pendidikan Tata Boga dengan pengukuran terhadap persepsi responden dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 4. Skala Likert 1-4 ini terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Setuju), dan 4 (Sangat Setuju).

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini juga menggunakan Metode pengumpulan data dengan observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan untuk mengamati bagaimana responden memanfaatkan video tutorial dan *platform* visual *Pinterest*. Kuesioner dibagikan kepada mahasiswa prodi Pendidikan Tata Boga dengan pengukuran terhadap persepsi responden dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 4. Skala Likert 1-4 ini terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Setuju), dan 4 (Sangat Setuju).

Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas & Reliabilitas – memastikan instrumen layak digunakan.
2. Uji Asumsi Klasik – meliputi uji normalitas residual (Kolmogorov-Smirnov), uji multikolinearitas ($VIF < 10$), dan uji heteroskedastisitas
3. Analisis Regresi Linier Berganda – digunakan untuk mengukur pengaruh X_1 , X_2 , dan X_3 terhadap Y secara simultan maupun parsial.
4. Uji t (parsial) – mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap Y .
5. Uji F (simultan) – menguji pengaruh ketiga variabel bebas secara bersama-sama terhadap Y .
6. Koefisien Determinasi (R^2) – mengetahui seberapa besar kontribusi ketiga variabel terhadap variasi Y .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 27, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X1	X1.1	0,909	0,384	Valid
	X1.2	0,882	0,384	Valid
	X1.3	0,920	0,384	Valid
	X1.4	0,769	0,384	Valid
	X1.5	0,876	0,384	Valid

X2	X2.1	0,950	0,384	Valid
	X2.2	0,903	0,384	Valid
	X2.3	0,785	0,384	Valid
	X2.4	0,851	0,384	Valid
	X2.5	0,894	0,384	Valid
Y	Y.1	0,725	0,384	Valid
	Y.2	0,429	0,384	Valid
	Y.3	0,747	0,384	Valid
	Y.4	0,809	0,384	Valid
	Y.5	0,702	0,384	Valid

Uji validitas dilakukan terhadap jawaban 46 responden. Hasil uji menunjukkan bahwa variabel Media Video Tutorial (X1) dan Platform Visual Pinterest (X2) terhadap Kreativitas Plating (Y) dinyatakan valid karena nilai nilai r hitung $>$ r tabel. Hal ini berarti bahwa seluruh item pada pernyataan yang digunakan pada penelitian ini valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Reabilitas

Hasil uji reabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Batas Normal	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Media Video Tutorial	0,70	0,912	Reliabel
Platform Visual Pinterest	0,70	0,922	Reliabel
Kreativitas Plating	0,70	0,914	Reliabel

Hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa variabel X1 memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,928; variabel X2 memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923; dan variabel Y sebesar 0,914. Nilai ketiga variabel tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga dinyatakan reliabilitas atau layak digunakan untuk alat ukur instrument kuesioner dalam penelitian ini.

Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier digunakan untuk memprediksi seberapa besar pengaruh Media Video Tutorial dan Platform Visual Pinterest terhadap Kreativitas Plating, Dimana hasil yang dapat dicapai dengan program SPSS Versi 27 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	
1	(constant)	18.032	2.618	
	Media Video Tutorial	-0,385	0,118	0,469
	Platform Visual Pinterest	-0,033	0,131	0,036

a. Dependent Variable: Kreativitas Plating

Adapun persamaan regresi linier berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 $KP = 18.032 - 0,385 Mvt - 0,033 Pvp + e$
 Hasil persamaan regresi linier berganda tersebut di atas memberikan pengertian bahwa: (1) Konstanta: nilai konstanta (α) Adalah sebesar 18.032 artinya jika variabel Media Video Tutorial (X1), dan Platform Visual Pinterest (X2) tetap atau sama dengan nol ($=0$), maka nilai Kreativitas Plating (Y) adalah sebesar 18.032. (2) Koefisien Media Video Tutorial (Mvt): Koefisien regresi (β_1) sebesar -0,385 yang artinya setiap kenaikan satu satuan pada Media Video Tutorial akan menyebabkan penurunan sebesar 0,385 pada

Kreativitas Plating. Tanda negatif menunjukkan arah hubungan negatif (berlawanan) antara Media Video Tutorial dengan Kreativitas Plating. Hasil ini menunjukkan bahwa ketika Media Video Tutorial meningkat, Kreativitas Plating menurun. Artinya semakin tinggi Media Video Tutorial semakin rendah Kreativitas Plating. (3) Koefisien Platform Visual Pinterest (Pvp): Koefisien regresi (β_2) sebesar 0,033 menunjukkan arah hubungan negatif (berlawanan) antara Platform Visual Pinterest dengan Kreativitas Plating. Hasil ini menunjukkan bahwa Ketika Platform Visual Pinterest meningkat, Kreativitas Plating juga meningkat. Artinya semakin tinggi Kreativitas Plating, semakin tinggi Kreativitas Plating.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Dengan analisis regresi, persyaratan pertama yang harus dipenuhi Adalah total keseluruhan sampel harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji statistik yang dilakukan untuk menguji normalitas distribusi total keseluruhan dalam penelitian ini Adalah uji Kolmogorov-Smirnov, dengan hasil sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		46	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.79469011	
Most Extreme Differences	Absolute	.126	
	Positive	.077	
	Negative	-.126	
Test Statistic		.126	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.063	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.061	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.055
		Upper Bound	.067

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 92208573.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi uji normalitas Media Video Tutorial (X1) dan Platform Visual Pinterest (X2) terhadap Kreativitas Plating (Y) lebih besar dari 0,05 ($0,063 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data ketiga variabel yang diuji dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Media Video Tutorial	0,890	1.123
	Platform Visual Pinterest	0,890	1.123
a. Dependent Variable: Kreativitas Plating			

Dalam pengujian multikolinearitas terlihat bahwa nilai VIF < 10. Artinya tidak terjadi multikolinearitas pada variabel Media Video Tutorial (X1), Platform Visual Pinterest (X2), dan Kreativitas *Plating* (Y)

Uji Heteroskedastisitas

Hasil heteroskedastisitas dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model		Sig.
1	(Constant)	0,084
	Media Video Tutorial	0,135
	Platform Visual Pinterest	0,762

a. Dependent Variable: Kreativitas *Plating*

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat nilai signifikansi (sig) > 0,05. artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan, sehingga harus diujikan kebenarannya secara empiris. Uji hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari uji t secara parsial dan uji f secara simultan.

Uji Parsial (Uji t)

Uji t merupakan pengujian koefisien regresi parsial individu yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel teknologi Media Video Tutorial (X1), dan Platform Visual Pinterest (X2), secara individual mempengaruhi variabel Kreativitas *Plating* (Y).

Tabel 7. Hasil Uji Parsial

Model		t	Sig.
1	(Constant)	5.129	0,001
	Media Video Tutorial	4.164	0,001
	Platform Visual Pinterest	-1.116	0,271

a. Dependent Variable: Kreativitas *Plating*

Dari hasil uji T dapat disimpulkan bahwa signifikansi X1 adalah 0,001 dan signifikansi X2 adalah 0,271 di mana nilai X1 lebih kecil dari 0,05 dan nilai X2 lebih besar dari 0,05. Hal ini mengartikan bahwa variabel independen (X1) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y), namun variabel independen (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y)

Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

Tabel 8. Hasil Uji Simultan

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	97.939	2	48.970	21.758	<.001 ^b
	Residual	96.778	43	2.251		
	Total	194.717	45			

a. Dependent Variable Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Dari tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan terdapat pengaruh secara bersama-sama variabel (X1) dan variabel (X2), terhadap variabel (Y).

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besar presentase perubahan variabel dependen (Y) yang disebabkan variabel (X). Koefisien Determinasi (R^2) berdasarkan perhitungan SPSS versi 27 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,709 ^a	0,503	0,480	1.500
a. Predictors: (Constant), X2, X1				
b. Dependent Variable: Y				

Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,480. Hal ini menjelaskan bahwa variabel X1 dan X2 berpengaruh terhadap variabel Y sebesar 48%. sedangkan sisanya 52% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

Pengaruh Media Video Tutorial terhadap Kreativitas *Plating*

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh signifikansi dengan nilai Sig. $0,002 < 0,05$. dapat disimpulkan bahwa Media Video Tutorial (X1) secara parsial berpengaruh terhadap Kreativitas *Plating* (Y). Sedangkan koefisien regresi (β) bernilai negatif (0,385). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi pemanfaatan media video tutorial, maka semakin rendah kreativitas plating. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marshananda et al. (2005) dan Ade Putri Aprillia (2022) menyatakan bahwa video tutorial berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan kemandirian, serta memperjelas materi praktik. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak sejalan dengan teori atau temuan umum dari penelitian-penelitian terdahulu. adanya hubungan negatif di penelitian ini diduga disebabkan oleh (1) video tutorial justru membatasi ide mahasiswa karena mereka cenderung meniru mentah-mentah tanpa melakukan inovasi (2) Kelelahan visual yang dialami mahasiswa yang disebabkan oleh paparan video tutorial secara berulang atau terlalu cepat yang dapat mengurangi fokus mahasiswa untuk memahami langkah-langkah penyusunan plating.

Pengaruh Platform Visual *Pinterest* Terhadap Kreativitas *Plating*

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh signifikansi dengan nilai $0,802 > 0,05$. dapat disimpulkan bahwa Platform Visual *Pinterest* (X2) secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas *Plating* (Y). Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian Adytia dan Sahputra (2021) serta Fandiya et al. (2022) yang menyatakan bahwa *Pinterest* efektif sebagai media referensi visual untuk menstimulasi ide-ide baru dan meningkatkan kreativitas di bidang desain. Ketidaksignifikanan pada penelitian ini dapat disebabkan oleh tingkat penggunaan *Pinterest* oleh mahasiswa hanya sebatas melihat dan bukan sebagai media pengembangan ide.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh Media Video Tutorial (X1) dan Platform Visual *Pinterest* (X2) terhadap Kreativitas *Plating* (Y) pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Berdasarkan hasil analisis, instrumen

penelitian dinyatakan valid karena seluruh item memiliki r-hitung lebih besar dari r-tabel, dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,7. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial, variabel media video tutorial berpengaruh signifikan terhadap kreativitas *plating*. namun variabel *platform* visual *pinterest* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel kreativitas *plating*. Sedangkan secara simultan, media video tutorial, dan *platform* visual *pinterest* berpengaruh secara bersama-sama terhadap kreativitas *plating*. Besarnya pengaruh variabel media video tutorial dan *platform* visual *pinterest* terhadap kreativitas *plating* adalah sebesar 48%, sedangkan sisanya 52% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Saran

Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian lanjutan dengan menambahkan variabel lain yang dapat menjelaskan hubungan negatif pada Media Video Tutorial (X1).

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, A. P., & Dewi, U. (n.d.). Pengembangan Media Video Tutorial Materi Potongan Bahan Makanan pada Mata Pelajaran Boga Dasar bagi Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga di SMKN 3 Kediri.
- Aufa Fandiya, R., & Johari, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Online Pinterest Terhadap Pembelajaran Mahasiswa. <https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056>
- Heru, M., Edytia, A., & Sahputra, Z. (n.d.). Pinterest sebagai Media Referensi Visual pada Mata Kuliah Perencanaan Arsitektur (Vol. 8).
- Majid Nasution, A., Cahyana, C., Kandriasari, A., Studi Pendidikan Tata Boga, P., Teknik, F., & Negeri Jakarta Abstrak, U. (n.d.). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Kreasi Menghias Donat PADA Mata Kuliah Dasar-Dasar Seni Dekorasi Hidangan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2025(A), 40–49.
- Meylia Manzilatur Rohmah, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana di SMK Dharma Wanita Gresik. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 03(04), 776–782.
- Nabila Marshanada, Elida Elida, Kasmita Kasmita, & Ezi Anggraini. (2025). Media Video Tutorial sebagai Inovasi Pembelajaran Pastry : Dampaknya terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Batusangkar. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(1), 87–96. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i1.4190>
- Salam, A. & N. E. (2022). Meningkatkan Kreativitas Enterpreneur Di Era Digital. Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Syafrida Hafni Sahir. (2021). Metodologi Penelitian. Penerbit KBM Indonesia.
- Wati, S., & Oktaviani, M. (n.d.). Rawamangun Muka Raya RT. 11/ RW 14 Rawamangun. Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220.