

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran merupakan salah satu topik yang penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini akan menciptakan *learning community* dalam kelas dan tentu saja seorang guru tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan informasi kepada siswa.

Menurut Arief S. Sadiman (2012: 7), kata media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi

Dalam bukunya, Pujiriyanto (2012: 19) menjelaskan bahwa media memiliki hubungan yang erat dengan alat peraga atau alat bantu mengajar. Sementara Heinich, dkk yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2014: 4) mengungkapkan bahwa media disebut sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara untuk menyalurkan materi atau informasi

pembelajaran dari guru ke peserta didik sehingga dapat memotivasi minat belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

#### b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan rangsangan keaktifan peserta didik dan memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. media pembelajaran dapat menghidupkan proses pembelajaran (Ega Rima Wati, 2016: 8). Sementara itu, Daryanto (2013: 8) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Azhar Arsyad (2014: 19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Dina Indriana (2011: 49-51) media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran.
- 3) Media harus melibatkan peserta didik sehingga mereka mampu belajar dengan lebih baik.
- 4) Media pembelajaran berguna membantu proses belajar.
- 5) Media pembelajaran berguna dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- 6) Media dapat mengurangi penyajian yang bersifat verbalistik.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2014: 26), ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

- sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses, serta hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
  - 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu yaitu:
    - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
    - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar yang diperbesar
    - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* disamping secara verbal.
    - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, atau slide.
    - e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) yang nantinya akan membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu juga media pembelajaran memiliki kegunaan untuk dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang ada saat ini sangat beragam jenisnya. Keberagaman media dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang semakin maju. Jenis media beragam mulai dari yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Guna mempelajari berbagai jenis media, karakter, dan kemampuannya, maka ada pengklasifikasian jenis media.

Azhar Arsyad (2014: 31) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologinya, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, gambar, foto, dsb.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual meliputi film, televisi, video.
- 3) Media hasil teknologi komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Ada pula Smaldino yang dikutip dalam Pujiriyanto (2012: 24) mengatakan bahwa pada dasarnya ada enam bentuk dasar media, yaitu:

- 1) Teks berupa huruf-huruf maupun angka yang disajikan dalam format seperti buku, poster, tulisan di papan tulis, layar komputer dan sebagainya.
- 2) Audio meliputi segala sesuatu yang dapat didengar seperti suara orang, musik, suara mekanis, dan sebagainya.
- 3) Visual seperti diagram atau poster, gambar di papan tulis, foto, grafik, buku, kartun dan sebagainya.
- 4) Media gerak yang menunjukkan gerakan seperti video, animasi, dan sebagainya.
- 5) Tiruan berupa media tiga dimensi yang bisa disentuh dan dipegang.

Pendapat terakhir adalah menurut Ega Rima Wati (2016: 5) yang membagi media pembelajaran ke dalam enam jenis sebagai berikut:

- 1) Media visual yang merupakan media dengan unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur. Media visual ini dapat ditayangkan dalam bentuk gambar diam maupun gambar bergerak.
- 2) Audio visual yang merupakan media dengan unsur gambar dan suara yang ditayangkan secara bersamaan. Alat yang digunakan dalam penayangan audio visual ini biasanya adalah mesin proyektor film, *tape recorder* dan proyektor visual.

- 3) Komputer yang merupakan media dengan beberapa aplikasi menarik di dalamnya.
- 4) Microsoft *Power Point* yang merupakan media perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan untuk perancangan presentasi grafis. Dengan menggunakan media ini, informasi dapat disampaikan melalui tayangan *slide* yang dapat dibuat menarik.
- 5) Internet yang merupakan media pembelajaran yang memiliki jangkauan luas sehingga dapat membuka wawasan dan pengetahuan peserta didik untuk dapat berkembang dengan luar biasa.
- 6) Multimedia yang merupakan gabungan dari beberapa elemen informasi antara lain teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video sehingga mempunyai kemampuan interaktif sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media itu beragam, yang terdiri dari media teks, media visual, media audio dan media audio visual dan media gerak. Media juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap guru perlu memiliki pemahaman tentang media sehingga dapat menentukan media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran untuk memperlancar pembelajaran.

Pada penelitian ini, jenis media pembelajaran yang akan digunakan berupa video. Video merupakan contoh audio visual yang dapat diproyeksikan, sangat efektif untuk memperagakan suatu peristiwa yang memiliki daya liput luas atau memperjelas materi yang membutuhkan unsur gerak salah satunya pada materi *Russian Service* serta merupakan media yang kompleks dan juga mengacu

pada hasil perkembangan teknologi yaitu DVD. Alasannya adalah DVD mampu menyimpan gambar video dengan kualitas gambar yang lebih baik serta memiliki kapasitas yang lebih besar untuk menampung video pembelajaran, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

#### d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pengajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pengajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan (Arief S. Sadiman, 2012: 83).

Menurut Azhar Arsyad (2014: 74) ada enam kriteria pemilihan media yang patut diperhatikan:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu harus menyangkut pada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Ketepatan pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis dimana pengembangan visual maupun audio memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sementara Dick dan Carey yang dikutip oleh Arief S. Sadiman (2012: 86) mengemukakan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan belajarnya,

setidaknya ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: 1) ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, sehingga harus dibeli, atau harus dibuat, 2) ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitasnya, 3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, dan 4) efektivitas biaya dalam jangka panjang.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemilihan media video dalam penelitian harus mempertimbangkan setidaknya enam kriteria pemilihan media, yaitu:

- 1) Media sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran secara umum yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan kognitif adalah peserta didik memiliki pengetahuan dan wawasan tentang cara pelayanan secara *russian service* dengan baik dan benar, tujuan afektif mengacu pada dampak sikap siswa ketika mengikuti pelajaran tersebut misalnya melatih, ketekunan, kesabaran, kedisiplinan, dsb. Sementara tujuan psikomotor diwujudkan dalam kemampuan siswa dalam menggunakan sensor motorik dengan keluwesan *body language* khususnya tangan saat menggunakan *service set* serta pikiran mereka dalam *Russian Service*.
- 2) Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas.
- 3) Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka panjang.

- 4) Ketepatan pengelompokan sasaran yaitu dapat digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil/perorangan.
- 5) Media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.
- 6) Guru terampil dan familiar dalam mengoperasikan media tersebut.

e. Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman (2012: 100) mengemukakan bahwa dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, urutan yang perlu diutarakan adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Kita perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya siswa yang akan kita layani dengan media tersebut, serta mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal yang dimiliki siswa.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) untuk memberi arah tindakan yang kita lakukan apakah berhasil atau gagal. Hal yang perlu diingat adalah tujuan instruksional harus berorientasi pada hasil yang diperoleh siswa bukan pada guru, serta tujuan dinyatakan dalam kata kerja operasional yang menunjukkan perbuatan yang dapat diamati dan terukur misalnya: mengidentifikasi, membuat, menulis, memecahkan, dsb.
- 3) Mengembangkan materi pembelajaran yaitu dengan cara merumuskan butir materi secara lebih terperinci dengan menganalisis kemampuan yang harus dimiliki siswa sebelum memiliki kemampuan yang dituntut. Dengan demikian, kita akan mendapatkan sub kemampuan dan sub keterampilan,



serta sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan untuk dapat kita susun sebagai bahan instruksional yang terperinci.

- 4) Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan dilakukan untuk mengkaji apakah tujuan instruksional berhasil atau tidak. Alat pengukuran dapat berupa tes maupun lembar daftar cek perilaku untuk mengukur sikap.
- 5) Menulis naskah media yang bertujuan sebagai penuntun ketika kita akan memproduksi program media tersebut.
- 6) Mengadakan tes dan revisi.

Azhar Arsyad (2014: 101-102) mengemukakan bahwa dalam pengembangan suatu media perlu dikemukakan prinsip umum yang disajikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Sudahkah anda mengidentifikasi dan mengungkapkan dengan jelas gagasan anda dan membatasi topik bahasan?
- 2) Apakah program yang dikembangkan memiliki tujuan untuk menginformasikan, memotivasi, atau menginstruksional?
- 3) Apakah anda sudah merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui program ini?
- 4) Sudahkah anda mengevaluasi karakteristik dan gaya belajar siswa yang akan menggunakan program ini?
- 5) Sudahkah anda siapkan kerangka (*outline*) isi pelajaran?
- 6) Sudahkah dipertimbangkan bahwa media apa saja yang paling sesuai dengan fasilitas yang ada?
- 7) Sudahkah anda membuat *storyboard* untuk paket pelajaran ini, jika diperlukan?
- 8) Apakah anda telah menyiapkan naskah untuk *frame* per *frame* untuk dijadikan penuntun saat mengambil gambar?
- 9) Jika perlu, sudahkah anda menentukan orang tertentu yang ahli di bidang masing-masing untuk membantu anda mempersiapkan materi pelajaran?

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan oleh beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan program media dalam penelitian ini diperlukan persiapan dan perencanaan yang meliputi:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan dan karakter siswa serta konsep.

- 2) Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Menentukan media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 4) Mempersiapkan kerangka isi materi pembelajaran.
- 5) Mengembangkan materi pembelajaran dengan cara merumuskan butir-butir materi secara lebih rinci.
- 6) Membuat *storyboard* untuk media yang akan dibuat.
- 7) Membuat naskah media.
- 8) Menentukan ahli di masing-masing bidang untuk membantu mempersiapkan materi pelajaran.
- 9) Mengadakan tes dan revisi.

## **2. Video Pembelajaran**

### **a. Pengertian Video Pembelajaran**

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 126) video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Azhar Arsyad (2014: 50) menyatakan bahwa video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Menurut Cheepy Riyana (2007: 5) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah media yang menggambarkan gerak suatu objek yang bergerak secara bersamaan atau suara yang sesuai berisi pesan pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

#### b. Tujuan Video Pembelajaran

Anderson dalam Pujiriyanto (2012: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu:

- 1) Tujuan kognitif:
  - a) Mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
  - b) Menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekominis.
  - c) Melalui video dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
  - d) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.
- 2) Tujuan afektif:
  - a) Video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam mitra afektif.
  - b) Dapat menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- 3) Tujuan psikomotorik:
  - a) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
  - b) Melalui video siswa dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba ketrampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Sedangkan menurut Cheepy Riyana (2007: 6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

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

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media video pembelajaran adalah mempermudah materi pembelajaran agar tidak terlalu verbalistis yang digunakan secara tepat dan bervariasi serta dapat memperlihatkan tujuan secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu dapat mengatasi keterbatasan waktu ruang dan daya indera peserta didik maupun pendidik.

#### c. Karakteristik Video Pembelajaran

Karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2014: 37-52) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Pengoperasiannya relatif mudah.
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

Menurut Cheepy Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

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

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, *sound*, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara

klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Daryanto (2013: 86-88) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
- 2) Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 3) Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.
- 4) Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
- 5) Video dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu memberikan kejelasan pesan yang akan disampaikan yang dikombinasikan dengan visualisasi media sesuai dengan tuntutan materi dengan kejelasan resolusi yang tinggi sehingga dapat digunakan secara individual maupun berkelompok sehingga memudahkan siswa belajar meskipun dalam situasi kelas yang berbeda atau dijadikan sebagai media bagi guru untuk menjalani pembelajaran jarak jauh.

#### d. Kelebihan Video Pembelajaran

Daryanto (2013: 90-91) mengungkapkan beberapa kelebihan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Video bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung.
- 3) Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Dalam bukunya, Arief S. Sadiman (2012: 74-75) mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
- 6) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 7) Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 50-51) mengungkapkan bahwa kelebihan media pembelajaran video adalah sebagai berikut:

- 1) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 2) Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif.
- 3) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video sebagai media pembelajaran adalah

mampu menampilkan gambar yang bergerak secara berulang-ulang maupun dihentikan pada bagian tertentu sehingga memudahkan mengulang materi yang belum dipahami, fleksibel yaitu praktis dan efisien waktu, mampu menarik perhatian siswa dengan tampilannya yang menarik, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok.

#### e. Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Cheepy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

##### 1) Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat *cake* yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

##### 2) Durasi Waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

##### 3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatik yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang



ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

#### 4) Ketentuan Teknis

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

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extreme close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar (*blur*) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan *proverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengaburkan objek.
- d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

## 5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Beberapa ketentuan tentang *music* dan *sound effect* diantaranya:

- a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas *volume* yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- b) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.
- d) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Dalam pengembangan media video pembelajaran *Russian Service* pada penelitian ini, peneliti menggunakan format sajian gabungan dimana materi disajikan oleh presenter disertai adegan wawancara dengan tokoh/ narasumber. Hal ini dianggap cocok dengan konsep video yang akan dikembangkan dimana pendahuluan materi pembelajaran akan dijelaskan oleh presenter dan cara pelayanan serta dialog yang harus diucapkan akan disajikan oleh *waiter* pada pelayanan.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam membuat video sebagai media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu dipenuhi diantaranya yaitu tipe materi, durasi waktu, format video, ketentuan teknis, musik dan *sound effect*. Materi yang akan dimasukkan ke dalam video ini adalah melayani makan dan minuman tipe *Russian Service* sehingga cocok apabila menggunakan media video sebagai media pembelajaran.

## f. Pengembangan Video Pembelajaran

### 1) Kerangka Video Pembelajaran

Menurut Cheepy Riyana (2007: 15) kerangka dalam membuat media video terdiri atas tiga bagian yaitu:

#### a) Pendahuluan

Pada sajian pendahuluan meliputi tayangan pembuka dan pengantar. Tayangan pembuka diperlukan untuk menarik minat dan memotivasi agar siswa tertarik mempelajari materi lebih lanjut. Sementara pengantar berisi judul dan tujuan pembelajaran serta bagaimana kaitan dengan materi-materi yang lainnya.

#### b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap seperti dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi, demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video berlangsung lebih banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

#### c) Penutup

Kegiatan penutup berisi kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilakukan siswa.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media video dalam penelitian ini video terdiri atas tiga kerangka utama, yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pendahuluan dapat berisi tayangan pembuka yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan pengantar yang berisi judul dan tujuan pembelajaran serta bagaimana kaitan dengan

materi-materi yang lainnya. Pada bagian inti berisi tentang inti materi yang akan diajarkan yaitu demonstrasi cara pelayanan secara *Russian Service* dari awal *welcoming guest* sampai *farewell*. Pada bagian penutup berisi tentang kesimpulan dari pelayanan *Russian Service*.

## 2) Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

Secara garis besar menurut Rayandra Asyhar (2012: 94-100), prosedur produksi media audio-visual melalui beberapa tahap berikut:

### a) Tahap pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahap perencanaan dan persiapan yang meliputi beberapa kegiatan yaitu penentuan/identifikasi program media, penyusunan garis besar isi media video, penyusunan jabaran materi media, penyusunan naskah (sinopsis dan *treatment*).

### b) Tahap produksi

Tahap produksi terdiri dari rembuk naskah (*script conference*), pembentukan tim produksi (*production crews*), membuat *story board/shooting script*, penghitungan dan penyusunan anggaran, pemilihan pemain (*casting*), pencarian lokasi (*hunting*), rapat tim produksi (*production meeting*), *setting* lokasi (*blocking area/location set*), pengambilan gambar dan suara.

### c) Tahap *pasca* produksi

Langkah-langkah kegiatan *pasca* produksi yaitu *video editing*, macam-macam *editing*, perangkat lunak *editing*, *mixing*, *preview*, uji coba, revisi, produksi dan distribusi.

Menurut Daryanto (2010: 104-106) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat video pembelajaran adalah

a) Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

b) Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi. Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

c) Melakukan *survey*

*Survey* ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program akan dibuat.

d) Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui *survey* tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

e) Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

f) Buat *treatment*

*Treatment* adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca *treatment* kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

g) Buat *storyboard*

*Storyboard* sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu *scene* dan *setting*, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarnya bisa diisi dengan dua sampai tiga *scene/setting*. *Storyboard* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

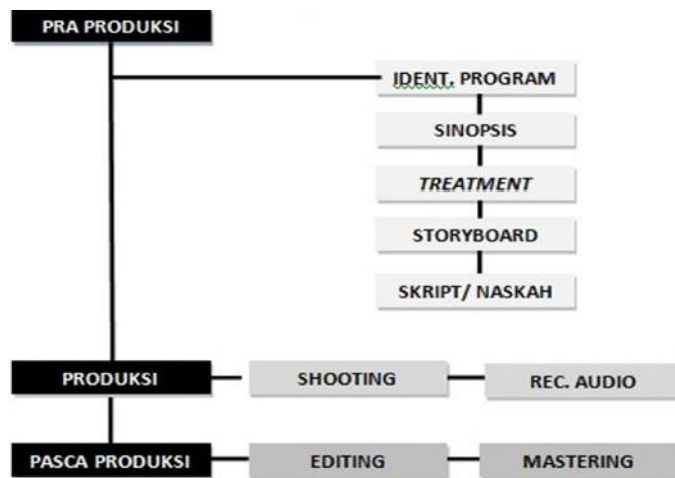
h) Menulis naskah

Naskah pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu:

- (1) Pergunakan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- (2) Kalimat harus jelas, singkat dan informatif.

(3) Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang *audiens*.

Menurut Cheepy Riyana (2007: 17-18) secara garis besar terdapat tiga kegiatan utama dalam memproduksi pengembangan program video yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang dijelaskan melalui gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahap Kegiatan Produksi Video

Berdasarkan gambar di atas dapat diuraikan beberapa langkah dalam pengembangan video, yaitu:

a) Pra produksi

(1) Identifikasi program

Sebelum kegiatan penulisan naskah, dilakukan terlebih dahulu identifikasi program. Identifikasi program merupakan kegiatan beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yang meliputi:

- (a) Judul program: Judul program berisi tentang judul/ tema program yang dirumuskan dengan kalimat yang singkat, padat, dan menarik.
- (b) Tujuan/kompetensi: Berisi tujuan umum yang ingin dicapai oleh sasaran setelah mengikuti program ini.

- (c) Pokok bahasan: Penulisan pokok bahasan dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada. Pokok bahasan yang ada di dalam video ini meliputi: persiapan alat dan bahan, cara pelayanan *Russian Service* dari *welcoming guest* sampai *farewell* dan teknik menggunakan *service set* dengan benar.
- (d) Sub pokok bahasan: Penulisan sub pokok bahasan ini juga dilakukan terutama program video pembelajaran yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada. Sub pokok bahasan merupakan penjabaran dari pokok bahasan dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada pokok bahasan jenis pelayanan makan dan minuman, maka sub pokok bahasannya menjelaskan teknik pelayanan tipe *Russian Service*.
- (e) Sasaran: Sasaran merupakan target *audience* yang menjadi sasaran utama program ini. Dalam penulisannya mesti dituliskan secara jelas untuk siapa media ini dibuat. Dalam penelitian ini, maka sasaran utama program ini ditujukan kepada peserta didik program keahlian Kuliner di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

## (2) Sinopsis

Sinopsis berarti ringkasan cerita yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat dari sebuah karya tulis maupun film. Sinopsis digunakan untuk memberikan gambaran singkat, padat, dan jelas tentang tema dari materi yang akan diproduksi. Tujuannya adalah untuk mempermudah menangkap



pesan dan konsep yang akan divideokan. Dalam penulisannya, kalimat tidak diuraikan dengan kalimat yang panjang melainkan dikemas dengan kalimat yang sederhana dan bisa mencakup tema dan alur dari video tersebut.

### (3) *Treatment*

*Treatment* sedikit berbeda dengan sinopsis. *Treatment* memberikan gambaran yang lebih mendetail. Jika sinopsis memberikan ringkasan cerita yang sangat singkat, maka *treatment* memberikan gambaran deskriptif tentang alur cerita yang akan divideokan. *Treatment* dimulai dari awal kemunculan gambar sampai akhir cerita yang diceritakan secara kronologis. Akan tetapi di dalam *treatment* tidak diuraikan teknis-teknis pengambilan gambar yang akan dilakukan.

### (4) *Storyboard*

Langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video. Deskripsi rangkaian peristiwa tersebut akan dituangkan ke dalam gambar-gambar sket/foto untuk melihat apakah rangkaian peristiwa tersebut sudah sesuai dengan plot cerita dari video tersebut. Penggambaran dalam *storyboard* ini tidak dilakukan secara detail akan tetapi lebih ke gambaran umum tentang peristiwa yang akan direkam. Dalam pembuatan *storyboard*, sebaiknya gambaran umum dibuat lembar per lembar berisi satu *scene* dan seting. Namun bagi yang masih pemula, per lembar dapat dibuat dua sampai tiga *scenes*.

#### (5) Skrip atau naskah video

Setelah membuat *Storyboard* kemudian membuat naskah video. yang didapat dari hasil eksperimen dengan *storyboard* tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk naskah dengan tata urutan yang sudah benar. Format penulisan skrip untuk program video ini hampir mirip dengan *storyboard* dimana naskah dibuat dalam bentuk halaman berkolom dua. Kolom sebelah kiri berupa kolom visualisasi dan sebelah kanan segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara. Pada pembuatan skrip sudah dilengkapi dengan istilah *shooting* di lapangan.

#### b) Produksi

Tahap produksi merupakan tahap merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra produksi. Pada tahap produksi berisi kegiatan pengambilan gambar (*shooting*), dan rekaman suara sesuai tuntutan naskah. Dalam proses produksi perlu dibentuk tim produksi untuk menyusun perencanaan produksi dan persiapan produksi. Tim produksi dipimpin oleh seorang sutradara. Kegiatan perencanaan dan persiapan produksi meliputi: survei lokasi, perencanaan jadwal pengambilan gambar, berkoordinasi dengan tim, dan mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan saat pengambilan gambar dan perekaman suara.

Setelah semua persiapan selesai, maka pengambilan gambar video dan perekaman suara dapat dilakukan. Salah satu hal yang perlu dicermati dalam proses produksi adalah dalam pengambilan gambar, maka *shoot* atau *scene* yang sudah diambil harus dicatat dan disesuaikan dengan *shooting script*/naskah yang sudah dibuat.

### c) Pasca produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam produksi video sebelum video disajikan/ didistribusikan. Dalam proses pasca produksi ini diperlukan *software editing video* dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses *editing* dan *mastering*. *Editing* adalah kegiatan penyuntingan suatu adegan dalam video seperti pemotongan adegan, penambahan potongan-potongan video, menyisipkan transisi, pengaturan cahaya dengan sebuah *software* agar tampak lebih menarik dan pantas untuk dipublikasikan. Di dalam proses *editing* terdapat kegiatan *mixing* yaitu proses menggabungkan atau mensinkronisasikan antara video dan audio termasuk di dalamnya adalah suara narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik. Sedangkan *mastering* merupakan proses memasukkan file ke dalam kepingan VCD atau DVD master sebagai finalisasi/ tahap akhir dalam pembuatan sebuah video.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil garis besar dari prosedur pengembangan video pembelajaran dengan memperhatikan tahapan produksi yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi video pembelajaran *Russian Service*. Tahapan produksi yang digunakan meliputi:

a) Pra produksi meliputi: identifikasi program yaitu membuat garis besar program media/GBPM (judul, tujuan, sasaran, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan), membuat sinopsis, *treatment*, *storyboard*, dan skrip/naskah. Judul program dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Pembelajaran *Russian Service* untuk mata pelajaran Tata Hidang. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah menganalisis

jenis pelayanan makan dan minuman dengan materi *Russian Service*. Dalam penelitian ini sinopsis digambarkan dalam bentuk keterangan table yang terdapat kolom visual dan audio agar lebih mudah dipahami. Sementara penulisan *treatment* dalam penelitian ini diuraikan sama dengan kita menceritakan kembali pengalaman menonton kepada orang lain namun belum menggunakan istilah-istilah dalam video. Dalam penelitian ini pembuatan *storyboard* memuat unsur-unsur visual dan audio yang digambarkan secara lebih spesifik dan juga menggunakan istilah-istilah teknis dalam video. Setelah itu, *storyboard* dikembangkan menjadi naskah yang utuh.

- b) Produksi meliputi: mengambil gambar (*shooting*), dan rekaman suara. Pengambilan gambar pada penelitian ini disesuaikan dengan tipe materi sehingga didominasi oleh tipe *shoot medium, close up*, dan *caption (Text)*.
- c) *Pasca* produksi meliputi: *editing* dan *mastering* (finalisasi). Dalam pengembangan media video ini proses *editing* meliputi kegiatan penyuntingan adegan dalam video seperti pemotongan adegan, penambahan potongan- potongan video, menyisipkan transisi, pengaturan cahaya dengan sebuah *software* agar tampak lebih menarik dan pantas untuk dipublikasikan, sedangkan *mixing* adalah proses menggabungkan gambar dan suara agar dapat berjalan dengan selaras. Proses *mastering* dilakukan dimana file yang telah diolah kemudian diubah ke dalam bentuk file DVD dengan format mp4 yang bisa dimainkan di berbagai perangkat lunak pemutar video.

### 3. *Russian Service*

#### a. Pengertian *Russian Service*

Cara pelayanan Rusia atau *Russian service* adalah salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang biasanya diberikan di restoran-restoran mewah maupun restoran dalam hotel. Menurut Marsum W. A. (2005: 295) menyatakan bahwa *Russian service* sering juga disebut sebagai *Modified French service* dikarenakan mempunyai beberapa kesamaan dengan *French service*. *Russian service* memiliki sifat pelayanan yang sangat formal, mewah dan para tamu merasa mendapatkan perhatian yang luar biasa dari *waiter*. Pada *Russian service*, makanan diatur di atas *silver platter* dari dapur, lalu dibawa oleh *waiter* ke atas *side stand* bersama dengan piring panas kosong. Setelah *waiter* meletakkan piring di atas meja tamu, *silver platter* diambil lalu *waiter* memperlihatkan makanan kepada tamu. Setelah itu makanan dipindahkan dari atas *platter* ke piring tamu menggunakan *serving fork* dan *serving spoon*.

Ada pula pendapat lain menurut Heru Riyadi (2015: 103) *Russian service* disebut juga dengan istilah *platter service*, yaitu bentuk pelayanan yang *elegant* dan harus dilakukan oleh *waiter* yang terampil dan terlatih dengan baik. Bentuk pelayanan Rusia ini sering digunakan dalam jamuan makan resmi dan jamuan makan kenegaraan. Pada pelayanan ini, makanan di atas *platter* diperlihatkan kepada tamu sambil disebutkan namanya. Lalu makanan disajikan dari sebelah kiri tamu menggunakan *serving clamp/serving fork* dan *serving spoon*.

Selain itu, Prihastuti Ekawatiningsih (2017) juga mengatakan bahwa *Russian service* sering disebut dengan istilah *platter service*, dengan cara penghidangan

makanan yang sepenuhnya sudah diracik, disiapkan dan dipotong-potong kemudian diatur dengan rapi di atas *platter*. Setelah itu *platter* dibawa ke ruang makan oleh waiter dan makanan disajikan kepada tamu dengan mempergunakan *serving spoon* dan *fork*.

Hampir sama dengan pendapat di atas, menurut Sugiarto (1998: 98) *Russian service* disebut juga sebagai *Platter service* yang merupakan jenis pelayanan dasar terkenal di hotel berkelas internasional. *Russian service* dikatakan lebih cepat dan sederhana jika dibandingkan dengan *French service*. Pada *Russian service* ini makanan yang akan dihidangkan sudah ditata rapi di atas *platter* atau piring yang besar serta sudah digarnish di dapur. Setelah itu *waiter* bertugas memindahkan makanan dari atas *platter* ke piring tamu.

Dari empat penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Russian service* merupakan salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang formal dan *elegant* dengan cara membawa makanan di atas *platter* lalu disajikan dari sebelah kiri tamu dengan menggunakan *serving fork* dan *serving spoon*.

#### b. Ciri-ciri *Russian service*

Pelayanan jenis Rusia ini memiliki beberapa ciri atau kriteria dalam proses pelayanannya. Berikut ini adalah ciri-ciri dari *Russian service* menurut Prihastuti Ekawatiningsih (2017), yaitu:

- 1) Makanan yang akan dihidangkan disiapkan, diracik dan dihias dengan rapi dan menarik di atas *platter* dan dilakukan di dapur. Setelah itu makanan dibawa ke ruang makan atau diletakkan terlebih dahulu di atas *side board*.

- 2) Piring kosong sebagai piring makan tamu diletakkan di meja tamu dari sebelah kanan dan diberikan berurutan searah dengan putaran jarum jam.
- 3) Sebelum makanan dihidangkan terlebih dahulu diperlihatkan kepada tamu dengan tujuan membangkitkan selera makan serta dapat memberikan keleluasaan kepada tamu untuk menerima atau menolak makanan yang akan dihidangkan.
- 4) Makanan dihidangkan dari atas platter ke atas piring tamu dan dilakukan dari sebelah kiri tamu dan dilakukan berurutan melawan arah putaran jarum jam.

c. Keuntungan *Russian service*

Pada setiap jenis pelayanan tentunya dijumpai beberapa keuntungan yang dapat dilihat dan dirasakan selama prosesnya. Marsum W. A. (2005: 297) menyebutkan bahwa *Russian service* memiliki tujuh keuntungan, yaitu:

- 1) Hanya dibutuhkan satu orang *waiter* atau *waitress* saja untuk menghidangkan makanan.
- 2) Pelayanannya termasuk pelayanan yang *high class* serta cepat dan mewah.
- 3) Tidak membutuhkan ruangan lebih untuk melintasnya meja dorong atau sering disebut dengan *gueridon*.
- 4) Tidak memerlukan alat-alat spesial, seperti *Gueridon*.
- 5) Porsi makanan yang akan dihidangkan dapat dijamin sama besarnya karena sudah dipersiapkan dengan baik sebelumnya oleh *Chef* di dapur.
- 6) Makanan yang akan dihidangkan tidak akan banyak terbuang karena sisa makanan yang tidak dihidangkan masih ada di atas platter untuk dikembalikan ke dapur.

7) Tamu-tamu lebih terkesan karena merasa mendapatkan perhatian yang besar dari petugas.

Ada pula pendapat menurut Sugiarto Endar & Sulartiningrum Sri (1996: 99) yang menyatakan keuntungan *Russian service* sebagai berikut:

- 1) Tamu-tamu yang dilayani mendapatkan pelayanan yang anggun dari *waiter*.
- 2) Tamu yang dilayani mendapatkan perhatian yang istimewa.
- 3) Kapasitas tempat duduk yang disediakan relatif banyak.

Dari dua pendapat yang sudah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa penyajian makan dan minum jenis *Russian service* secara garis besar memiliki keuntungan adanya tamu yang dilayani merasa sangat istimewa karena pelayanan yang cepat dan mewah serta makanan yang sudah terjamin porsinya.

#### d. Kerugian *Russian service*

Selain beberapa keuntungan dari *Russian service* yang sudah disebutkan, ada pula kerugian yang dirasakan dari pelayanan cara *Russian* menurut Marsum W. A. (2005: 297) yaitu:

- 1) Alat-alat yang digunakan, khususnya *silver ware* dirasa cukup banyak, contohnya seperti *silver platter*, *silver serving fork* dan *silver serving spoon*.
- 2) Modal atau biaya yang dibutuhkan untuk pengadaan *silver ware* relatif banyak.
- 3) Jumlah tamu yang banyak mungkin dapat mempengaruhi hilangnya nafsu makan tamu yang terakhir karena saat meghidangkan makanan pada tamu terakhir susunan makanan di atas *platter* sudah tidak rapi lagi.
- 4) Jika tamu-tamu dalam *party* memesan makanan yang berbeda-beda, misalnya ada *steak* atau daging sapi, ikan, daging ayam dan sebagainya, maka *waiter*



harus membawa sejumlah *silver platter* yang isinya berlainan tersebut dari dapur ke ruang makan.

Sugiarto Endar & Sulartiningrum Sri (1996: 99) juga memberikan pendapat tentang kerugian *Russian service* seperti yang disebutkan di bawah ini:

- 1) Biaya yang diperlukan untuk penyajian makanan dirasa cukup besar.
- 2) Tamu yang mendapat giliran penghidangan makanan porsi terakhir terkesan memperoleh makanan sisa.

Setelah memahami dua pendapat tentang kerugian *Russian service* di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Russian service* dirasa membutuhkan modal atau biaya yang cukup besar dalam pelayanannya.

#### e. Prosedur *Russian service*

Tata cara atau urutan pelayanan jenis *Russian* ini tidak jauh berbeda dengan konsep dasar pelayanan, hanya saja pada *Russian service* hidangan disajikan oleh pramusaji dari atas *platter* ke alat hidang tamu. Prihastuti Ekawatiningsih (2017) menjelaskan dengan rinci tahapan *Russian service* berikut ini:

- 1) Pramusaji atau *waiter* mempersilahkan duduk para tamu untuk menempati meja yang sudah dipilih lalu membantu tamu untuk menggunakan *napkin*.
- 2) Pramusaji atau *waiter* menuangkan air putih ke dalam *water goblet* dari sebelah kanan tamu, dan dilakukan berurutan kepada semua tamu searah dengan putaran jarum jam.
- 3) Pramusaji atau *waiter* memberikan menu, mempresentasi menu melakukan *taking order* atau mengambil pesanan makanan dan mengulang kembali pesanan tamu.

- 4) Pramusaji mengganti alat makan tamu sesuai dengan menu yang disajikan dan mengambil cover elaborate jika tidak digunakan.
- 5) Pramusaji atau *waiter* menyajikan *dinner roll* dan *butter* dari sebelah kiri tamu, dan dilakukan berurutan kepada semua tamu berlawanan arah dengan putaran jarum jam.
- 6) Pramusaji atau *waiter* menyajikan hidangan pembuka atau *appetizer*, dengan langkah pertama meletakkan piring kosong dari sebelah kanan tamu dan dilakukan berurutan kepada semua tamu searah dengan putaran jarum jam. Kemudian pramusaji menyajikan hidangan dari atas *platter* ke piring tamu dengan menggunakan *service set* dan dilakukan dari sebelah kiri tamu serta berlawanan arah dengan putaran jarum jam. Sebelum hidangan disajikan harus dipresentasikan terlebih dahulu kepada tamu.
- 7) Setelah tamu selesai menikmati hidangan, pramusaji atau *waiter* mengambil alat kotor dari sebelah kanan tamu dan dilakukan berurutan pada semua tamu searah dengan putaran jarum jam.
- 8) Pramusaji atau *waiter* menyajikan giliran hidangan *soup* dengan tahapan meletakkan *soup cup and saucer* dan dilakukan dari sebelah kanan tamu. Selanjutnya pramusaji menyajikan *soup* menggunakan *soup ladle* dari sebelah kiri tamu dan dilakukan berurutan pada semua tamu berlawanan arah dengan putaran jarum jam. Sebelumnya hidangan *soup* diperlihatkan dulu kepada tamu. Setelah tamu selesai menikmati hidangan, pengambilan alat kotor dilakukan dari sebelah kanan tamu.

- 9) Giliran selanjutnya adalah pramusaji atau *waiter* menyajikan *wine* sesuai jenis *main course* yang disajikan.
- 10) Kemudian pramusaji atau *waiter* meletakkan alat hidang atau *dinner plate* kosong ke meja tamu dan dilakukan dari sebelah kanan tamu. Selanjutnya pramusaji menyajikan hidangan *main course* yang sebelumnya diperlihatkan dulu kepada tamu dengan mentransfer dengan menggunakan *service set* dan dilakukan dari sebelah kiri tamu berurutan melawan arah putaran jarum jam.
- 11) Langkah berikutnya adalah pramusaji atau *waiter* melakukan *clear-up*, yaitu mengambil peralatan yang sudah tidak terpakai sebelum penyajian *dessert*, antara lain meliputi: *dinner plate*, *salt & pepper*, *ashtray*, *wine glass*, *B&B plate* dan *butter spreader*.
- 12) Selanjutnya pramusaji atau *waiter* melakukan *crumbing down*, yaitu membersihkan meja dari kotoran sisa-sisa makanan dengan menggunakan *napkin* dan *dessert plate*, serta memindahkan alat makan untuk *dessert* di sebelah kanan tamu.
- 13) Giliran selanjutnya adalah pramusaji atau *waiter* menyajikan *dessert*, diawali dengan meletakkan alat hidang atau *dessert plate* kosong dari sebelah kanan tamu. Hidangan *dessert* disajikan dari sebelah kiri tamu dan bergerak berlawanan arah dengan putaran jarum jam. Selanjutnya pramusaji mengambil alat kotor dari sebelah kanan tamu setelah tamu selesai menikmati hidangan.
- 14) Langkah berikutnya pramusaji atau *waiter* menyajikan minuman *tea* atau *coffee*, dari sebelah kanan dan bergerak searah dengan putaran jarum jam.

15) Langkah terakhir pramusaji atau *waiter* menyerahkan *bill* yaitu kartu bon pembayaran di restoran tersebut.

Seorang petugas restoran harus mampu dan bisa melaksanakan penggunaan *service spoon* dan *service fork* dalam menghidangkan suatu jenis makana, terlebih pada restoran yang mempergunakan cara penghidangan *Russian service*. Penjelasan tentang cara menggunakan *service spoon* dan *fork* (*service set*) yang benar dibahas oleh Prihastuti Ekawatiningsih, dkk (2008: 425-427) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika menyajikan irisan daging (*sliced meat*):
  - a) Ambillah *platter* yang berisi irisan daging, dan letakkan di atas telapak tangan kiri, yang telah terlindung oleh *service cloth*.
  - b) Ambillah *service spoon* dan *fork* bersama-sama dengan tangan kanan (punggung garpu pada sendok).
  - c) Peganglah tangkai dari *service spoon* dan *fork* di tengah-tengah telapak tangan, pada jari manis kelingking, yang berkaitan antara jari satu dengan yang lainnya.
  - d) *Service spoon* harus dibantu dengan jari tengah dan *service fork* harus dipegang kuat-kuat antara ujung telunjuk dan ibu jari.
  - e) Gerak dari *service fork* harus diatur oleh telunjuk dan ibu jari dengan membuka dan menutup jepitan kedua jari tersebut.
  - f) Pindahkan daging ke piring tamu.
  - g) Masukkan *service spoon* di bawah irisan daging dan jepitlah dengan *service fork* dan angkatlah daging tersebut ke piring tamu dan kemudian bukalah *service spoon* dan *service fork* dari jepitan daging tersebut. Tempatkanlah kembali *service spoon* dan *service fork* ke *platter*.
- 2) Jika penyajian kentang rebus (*boiled potatoes*) dan jenis makanan tebal besar dan bulat (*bulky items*):
  - a) Ambillah *vegetables dish* yang berisi kentang rebus (*boiled potatoes*), dan letakkan pada telapak tangan kiri yang telah tertutup oleh *service cloth*.
  - b) Ambillah *service spoon* dan *fork* bersama-sama dengan tangan kanan (ujung garpu/fork pada sendok/*spoon bowl*).
  - c) Peganglah tangkai dari *service spoon* dan *fork* di tengah-tengah telapak tangan, pada jari manis dan kelingking yang berkaitan.
  - d) *Service spoon* dibantu oleh jari tengah dan *service fork* harus dipegang kuat-kuat antara ujung telunjuk dan ibu jari.
  - e) Pengaturan gerak dari *service fork* tersebut sepenuhnya tergantung dari kedua jari tersebut.
  - f) Pindahkan *boiled potatoes* (kentang rebus) tersebut ke piring tamu, dengan menjapitnya di antara sendok (*spoon bowl*) dengan garpu (*fork prongs*) untuk

mencegah tergelincirnya kentang tersebut. Lanjutkan dengan cara yang sama sampai satu porsi kentang, berada pada piring tamu.

- 3) Jika menyajikan telur dadar (*omelettes*) ataupun jenis makanan yang lunak lainnya:
  - a) Ambillah *platter* berisi telur dadar dan letakkanlah pada telapak tangan kiri yang telah tertutup dengan *service cloth*.
  - b) Ambillah *service spoon* dan *fork* bersama-sama dengan tangan kanan.
  - c) Pindahkan *service fork* ke sebelah kanan *service spoon* dengan mempergunakan telunjuk dan ibu jari pada tangkai garpu.
  - d) Letakkanlah telunjuk di bawah dan menyilang dari tangkai *service spoon* dan *fork*.
  - e) Peganglah secara saksama tangkai dari kedua *service spoon* tersebut.
  - f) *Service spoon* dan *fork* adalah dalam posisi sejajar.
  - g) Pindahkan telur dadar tersebut ke piring tamu dengan cara menyelipkan *service spoon* dan *fork* tersebut di bawah telur dadar dan kemudian diangkat serta dipindahkan ke piring tamu secara berhati-hati.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mempergunakan *service spoon* dan *fork* ini:

- 1) Pergunakanlah *service spoon* dan *fork* tersendiri pada setiap makanan.
- 2) Dua garpu dipergunakan pada saat menghidangkan makanan seperti *omelettes*. Tetapi tidak akan pernah dipergunakan dua *service spoon*.
- 3) Cegahlah supaya makanan yang dihidangkan tersebut tidak tergelincir.
- 4) Makanan harus selalu diperlihatkan tuan rumah (*host*) sebelum menyajikannya.
- 5) Pada umumnya pengaturan makanan pada piring adalah daging dan ikan-ikanan di sebelah tangan bawah, kentang/nasi di sebelah kiri atas dan sayur-sayuran di sebelah kanan atas dari piring.

Selain itu, Hadi Riyadi (2015: 104) menjelaskan cara penyajian makanan utama dengan menggunakan metode *Russian service* sebagai berikut:

- 1) Pada *Russian service* persiapan dilakukan di atas meja troli dan di dekat meja tamu. Posisi *waiter* menghadap ke arah tamu agar tamu yang dilayani dapat melihat apa yang disajikan.
- 2) Makanan yang sudah diambil dipersiapkan terlebih dahulu di meja *side stand*.
- 3) *Waiter* meletakkan *vegetable bowl* di atas *rechaud* (alat pemanas) untuk menjaga makanan tetap dalam kondisi hangat atau panas.

- 4) *Waiter* meletakkan *potato bowl* di atas *rechaud* (alat pemanas) untuk menjaga makanan tetap dalam kondisi hangat atau panas.
- 5) *Waiter* mengambil *gratin dish* (makanan utama) dari *tray* di atas *side stand* untuk dipindahkan ke atas *trolley*, akan tetapi terlebih dahulu dipresentasikan kepada para tamu.
- 6) *Waiter* meletakkan *gratin dish* (makanan utama) di atas troli setelah selesai dipresentasikan kepada tamu.
- 7) Sebelum mempori makanan di meja tamu, *waiter* membuka penutup *vegetable* dan *potato bowl* terlebih dahulu.
- 8) *Waiter* mempersiapkan *sauce boat* untuk saus makanan utama dan simpan di *trolley*.
- 9) *Waiter* meletakkan *dinner plate* (piring makan) untuk tamu sebelum mempori makanan di meja tamu.
- 10) *Waiter* mengambil *potato bowl* dengan menggunakan *underline* lalu mempori makanan secara langsung di *dinner plate* (piring makan) tamu yang telah disiapkan di depan tamu.
- 11) *Waiter* mengambil *vegetable bowl* dengan menggunakan *underline* lalu mempori makanan secara langsung di *dinner plate* (piring makan) tamu yang telah disiapkan di depan tamu.
- 12) *Waiter* mengambil makanan utama yang telah disiapkan dalam *gratindish* dengan menggunakan *underline* lalu mempori makanan secara langsung di *dinner plate* (piring makan) tamu yang telah disiapkan di depan tamu.
- 13) Apabila ada, *waiter* memberikan saus ataupun kuah ke makanan utama.

14) *Waiter* mempersilahkan tamu untuk menikmati makanan yang telah disajikan.

Dari beberapa penjelasan tentang prosedur *Russian service* diatas dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa:

- 1) Makanan disiapkan, diracik, dihias pada sebuah piring/*platter* dari dapur dengan rapi dan menarik.
- 2) Makanan yang disiapkan pada piring perak/*platter* dibawa dari dapur ke ruang makan bersamaan dengan piringnya baik yang panas ataupun yang dingin sesuai dengan temperatur makanan yang disajikan.
- 3) Piring kosong baik panas/dingin diletakkan di hadapan tamu, dari sebelah kanan tamu, dengan mempergunakan tangan kanan dan sejalan dengan arah jarum jam (*clock wise*).
- 4) Memperlihatkan makanan di atas piring kepada tuan rumah (*host*) dan pula tamu yang lain merupakan kewajiban yang mutlak untuk mendapat persetujuan, disamping dapat membangkitkan selera makan.
- 5) Penyajian/pemindahan makanan dari piring perak ke piring tamu dilaksanakan dari sebelah kiri dengan mempergunakan pasangan sendok dan garpu (*service set*) yang dilakukan dengan tangan kanan.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Fitri Muslimah (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Room Service* Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 1 Sewon” menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video interaktif *room service* mata pelajaran Tata Hidang melalui 4 tahap yaitu tahap *define* merupakan tahap analisis kebutuhan media dengan

observasi, wawancara, angket dan studi pustaka. Tahap *design* dilakukan dengan perancangan isi dan tampilan media pembelajaran. Tahap *develop* dilakukan dengan pengembangan rancangan dan validasi 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, uji coba 34 siswa. Tahap *disseminate* dilakukan dengan proses penyebaran sehingga dapat terlihat ketercapaian manfaat.

2. Penelitian Tri Cipto Tunggal Wardoyo (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo” menunjukkan bahwa Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D dengan tahapan utama *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*. Pada tahap *define* akan diperoleh data berupa kurikulum dan silabus yang akan digunakan sebagai pedoman pengembangan media. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan *storyboard* dan penataan materi dalam media. Pada tahap *develop* dilakukan validasi ahli dan uji validasi. Setelah melalui ketiga tahap tersebut didapatkan hasil media video animasi, dilanjutkan dengan tahap *disseminate* atau penyebarluasan produk dengan penyebaran keping CD/master, *flashdisk* dan juga dimasukkan kedalam *e-learning* SMK Negeri 1 Purworejo. Untuk pengguna luar SMK, penyebaran dilakukan melalui akses internet melalui akun youtube peneliti.
3. Penelitian Gabby Adhasasi (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran *American Service* untuk Mata Kuliah Tata Hidang” menunjukkan ada beberapa tahapan yang digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran yaitu (a) analisis kebutuhan, dengan melakukan analisis kurikulum



dan observasi ketersediaan sarana dan prasarana, (b) pengembangan produk awal, yang terdiri dari pengumpulan materi makanan tentang *American Service*, membuat naskah dan *story board* video pembelajaran, pengambilan gambar video pembelajaran, penyusunan video pembelajaran, serta pengemasan produk, (c) validasi dan revisi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, (d) uji coba lapangan skala kecil, melibatkan 9 mahasiswa dengan menggunakan angket 25 butir soal, (e) uji coba lapangan skala besar, melibatkan 44 mahasiswa dengan menggunakan angket 25 butir soal.

### **C. Kerangka Berpikir**

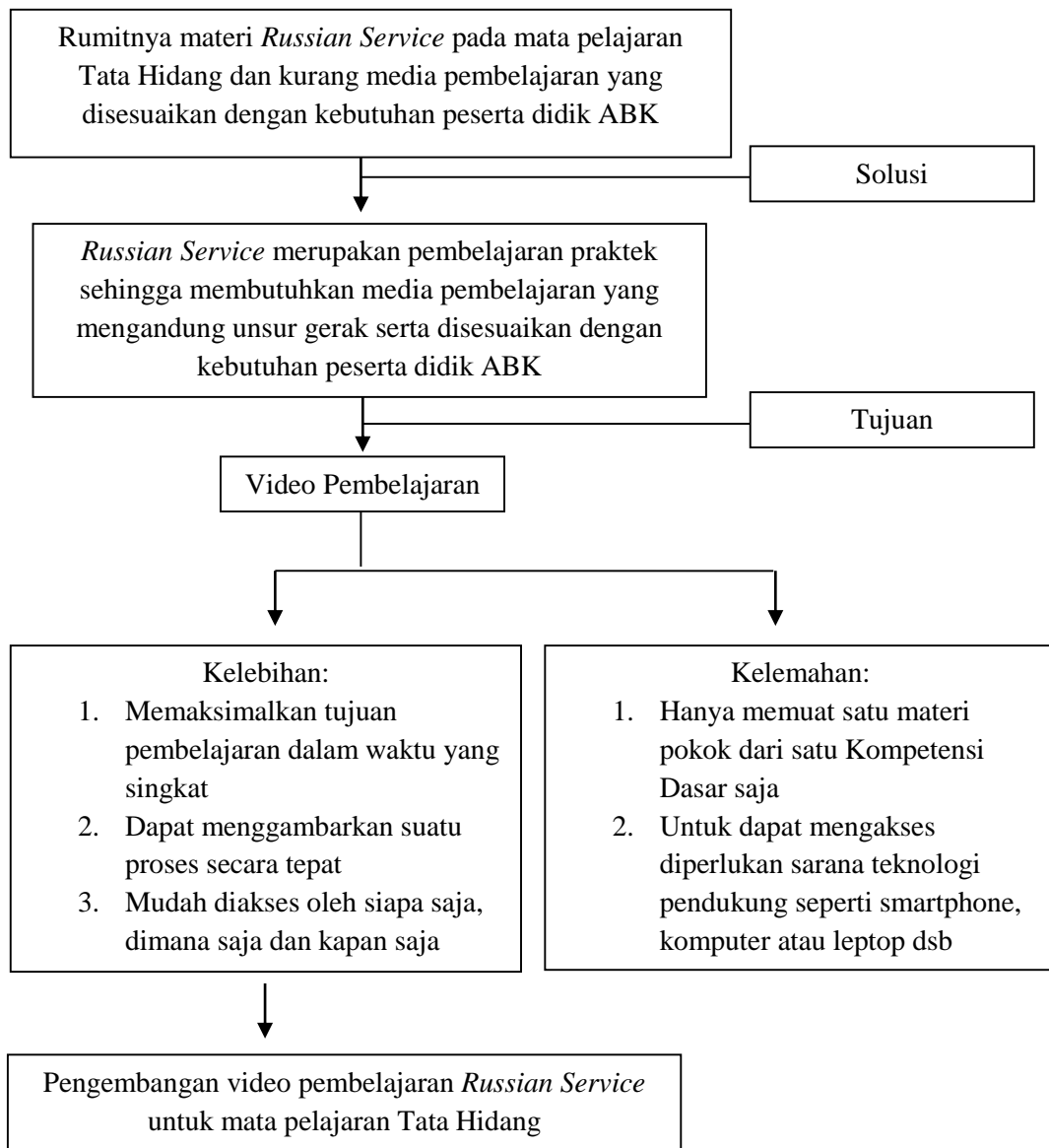
Kompetensi *Restaurant Service* atau biasa disebut Tata Hidang merupakan salah satu kompetensi yang wajib dipelajari oleh siswa SMK program keahlian Kuliner. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan Kompetensi Dasar Tata Hidang Kurikulum 2013 revisi nomor 3.9 dan 4.9 yaitu menganalisis dan menampilkan jenis pelayanan makan dan minuman dengan spesifikasi salah satu jenis pelayanan yaitu *Russian Service*. *Russian Service* mempunyai urutan pelayanan yang sangat lengkap dibandingkan dengan jenis pelayanan makan dan minuman yang lain dan terkadang sukar untuk dipahami serta diingat oleh peserta didik. Selain itu, pada pelayanan ini dituntut untuk mempunyai keterampilan yang tinggi khususnya di dalam penggunaan “*clamp/service set*”.

Peran guru sangat berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari media bantu mengajar yang digunakan oleh seorang guru. Penggunaan media pembelajaran

sangat penting untuk membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi. Ketika peserta didik sulit dalam memahami materi, nantinya akan berpengaruh pada minat dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pada pembelajaran teori tentu berbeda dengan media yang digunakan pada pembelajaran praktik.

Namun sejauh ini media yang digunakan dalam penyampaian materi *Russian service* masih kurang variatif. Semakin berkembangnya teknologi dan zaman, media yang digunakan dalam penyampaian materi tidak hanya dengan media cetak saja, akan tetapi sudah mulai berkembang media digital. Salah satu media digital yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah media video pembelajaran.

Pada penelitian ini akan dibuat media video pembelajaran *Russian Service* untuk mata pelajaran Tata Hidang. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, kemudian muncul ide untuk mengembangkan media video. Bagan yang menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berpikir

#### D. Pertanyaan Penelitian

Dari uraian di atas, maka timbul pertanyaan penelitian yang diharapkan dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran *Russian service* untuk mata pelajaran Tata Hidang?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan video pembelajaran untuk mata pelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan video pembelajaran *Russian service* untuk mata pelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Media?
4. Bagaimana kelayakan pengembangan video pembelajaran *Russian service* untuk mata pelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh peserta didik program keahlian Kuliner di SMK Negeri 6 Yogyakarta?