

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009: 3). Secara luas, Djamarah (2006: 11) mendefinisikan "media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran". Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Selain media pembelajaran sebagai peralatan pendidikan, definisi lain yang dikemukakan oleh Sanaky (2013: 04) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Miarso (2004: 458) memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan serta dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Yamin (2008: 176), berpendapat media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima pesan. Media yang dirancang dan dikembangkan dengan teliti sehingga media tersebut dapat menyalurkan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Daryanto (2013: 5), menyatakan kata media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari medium. Hal senada menurut Munadi (2013: 6), media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri artinya berada di dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut.

Arifin & Setiyawan (2012: 126) berpendapat media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa dalam terjadinya proses belajar. Ibrahim & Syaodih (1996), menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Menurut Sudjana & Rivai (2010), media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, sedangkan media merupakan perantara antara sumber informasi dengan peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik. Hamalik (2010: 30) mengungkapkan bahwa:

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Arifin & Setiyawan (2012: 126) berpendapat bahwa media dalam pembelajaran sangat penting dan kedudukannya sejajar dengan metode pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membawa pesan dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013: 8)

Media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga serta daya indra. Selain itu, media dapat menimbulkan gairah belajar, memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (Arifin & Setiyawan, 2012: 128).

Arsyad (2009: 26-27) menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Secara umum dijelaskan Sadiman, (2003: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan mode, diagram dan lain-lain, dan
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minat
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru

banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan media dalam: (a) Memberikan perangsang yang sama, (b) Mempersama pengalaman, (c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, salah satunya yang di kemukakan oleh Arsyad (2009: 21-23) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sehingga landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh peserta didik.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada

aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Sudjana & Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

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

Selain sebagai perantara dalam interaksi belajar-mengajar, media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang efektif karena siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah (Arifin & Setiyawan, 2012: 126). Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat di antaranya, penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, siswa dapat belajar dimana saja, kapan saja dan sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek. Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Sadiman, (2003: 20-23) yaitu:

- 1) Taksonomi menurut Rudy Bretz
Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.
- 2) Hirarki media menurut Duncan
Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.
- 3) Taksonomi menurut Briggs
Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.
- 4) Taksonomi menurut Gagne
Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.
- 5) Taksonomi menurut Edling
Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Jenis media pembelajaran menurut Rudy Brets (dalam Arifin & Setiyawan, 2012: 129) dibagi menjadi tujuh klasifikasi yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) audio visual diam, (3) audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media audio dan (7) media cetak. Dilihat dari segi perkembangan teknologi, Seel & Glasgow (dalam Arsyad, 2009: 33)

membedakan jenis media menjadi 2 yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media mutakhir.

1) Pilihan media tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, slide, film *strips*
- b) Visual yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- c) Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, reel, *cartridge*.
- d) Penyajian multimedia, seperti tape dan *multi-image*.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi dan video.
- f) Cetak, seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah dan lembar lepas (*hand-out*).
- g) Permainan, seperti teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- h) Realia, seperti model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan media mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, seperti *teleconference* dan kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assited instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, *hypermedia*, *compact* (video) disc.

Media pembelajaran yang digunakan di Indonesia menurut Suryobroto (2004: 18-23) ada beberapa macam, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual, seperti media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media

grafis antara lain: a) Gambar/Foto, b) Sketsa, c) Diagram, d) Kartun, e) Poster, f) Papan Flanel, g) Papan Buletin.

2) Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun nonverbal. Jenisnya: a) Radio, b) Alat Perekam Pita Magnetic, c) Laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam: a) Film Bingkai, b) Film Rangkaian, c) Media Transparansi, d) Proyektor Tak Tembus Pandang, e) Mikrofis, f) Film, g) Film Gelang, h) Televisi, i) Permainan Dan Stimulus.

Beberapa pendapat di atas dapat mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada saat membuat perencanaan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

d. Pemilihan Media pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran seorang guru perlu memperhatikan bagaimana cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Arifin & Setiyawan (2012: 133-134) menyatakan dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Ketepatan untuk mendukung materi pelajaran dan kedalaman materi yang harus dicapai.
- 3) Keterlibatan interaksi media sesuai dengan karakteristik siswa dan guru.
- 4) Adanya media yang dapat digunakan sebagai perbandingan.

Susilana & Riyana (2008: 70) menyatakan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan media
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- 4) Kesesuaian dengan teori.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung dan waktu yang tersedia.

Pendapat lain menurut Arsyad (2009: 75-76) kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknik.

Sudjana & Rivai (2002), menyatakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Ketepatan dalam tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan guru dalam memilih media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media
- 5) Tersediannya waktu untuk menggunakan media
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Berdasarkan pendapat di atas, maka kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan pengajaran dan tingkat perkembangan siswa, dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran, tersedianya waktu untuk menggunakannya, kemudahan dalam memperolehnya, ketrampilan guru dalam menggunakan media, pengelompokan sasaran dan mutu teknis. Pemilihan media mana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan sehingga penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran tidak dilihat dari kecanggihannya melainkan fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran.

2. Video Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 126) video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Pendapat lain menurut Arsyad (2009: 29) media audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Al-Firdaus (2010: 13-14) menyatakan video adalah rangkaian *frame* gambar yang diputar secara cepat. Masing-masing frame merupakan rekaman dari tahap-tahap dalam suatu gerakan. Riyana (2007: 36) berpendapat 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. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Riyana (2007: 6), menyatakan media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Selain yang telah dijelaskan di atas, menurut Arsyad (2009: 49) video sebagai bahan ajar meskipun memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan bahan

ajar cetak ataupun bahan ajar audio, ternyata video juga masih memiliki keterbatasan. Berikut ini adalah kelebihan dan keterbatasan dari video:

Tabel 1. Kelebihan dan Keterbatasan Video

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. b. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang. c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. d. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. e. Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung. f. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan. g. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar <i>frame</i> demi <i>frame</i>, video atau film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam 1-2 menit. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. b. Pada saat video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus, sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut. c. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

(Sumber: Arsyad, 2009: 49)

Riyana (2007), menyatakan untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriteriannya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

a. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

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

b. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Jika siswa masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai bahan yang berdiri sendiri.

c. *User Friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakainya)

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

d. Representasi isi

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

e. Visualisasi dengan multimedia (video, animasi, suara teks, gambar)

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

teks akan mendominasi kemasan materi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

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

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

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

Uraian di atas adalah karakteristik dari video pembelajaran, adapun kriteria video pembelajaran menurut Riyana (2007) antara lain:

a. Tipe materi

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Jika materi yang terlalu teknis yang mengajarkan tentang keterampilan atau *skill* secara langsung. Media video cocok untuk menggambarkan sebuah proses tertentu, sebuah alur demonstrasi sebuah konsep atau mendiskripsikan sesuatu.

b. Durasi waktu

Media video berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi rata-rata 2 jam dan maksimal 3,5 jam. Media video memiliki durasi yang lebih singkat, yaitu berkisar antara 20-40 menit. Hal ini dikaitkan dengan kemampuan daya

ingat manusia dan kekuatan berkonsentrasi cukup terbatas antara 15 sampai 20 menit, dengan demikian maka sajian video juga menyesuaikan.

c. Format sajian video

Kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran mengandung beberapa unsur yaitu (1) naratif, (2) wawancara, (3) presenter, dan (4) memperhatikan ketentuan teknis.

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

3. Mata Pelajaran Tata Hidang

Mata pelajaran Tata Hidang adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang pelayanan makanan dan minuman. Perkembangan usaha di bidang pelayanan makanan dan minuman sekarang ini sangatlah pesat. Dengan perkembangan usaha tersebut menuntut produktivitas yang lebih baik. Maka dibutuhkan orang-orang yang bekerja di bidang pelayanan makanan dan minuman memiliki kemampuan yang handal. Untuk itu perlu memberikan bekal kepada siswa SMK pariwisata khususnya program keahlian Tata Boga dengan mata pelajaran Tata Hidang agar nantinya menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dan kemampuan yang handal dalam pelayanan makanan dan minuman.

Secara umum, mata pelajaran tata hidang secara umum terbagi dalam 5 materi pokok, yaitu minuman panas, minuman dingin, perencanaan dan penataan meja prasmanan (*buffet*), pelayanan makan dan minum dengan teknik *buffet*, dan layanan makan dan minum di kamar (*room service*). Pada penelitian ini dilakukan penelitian untuk kelas XI program keahlian Tata Boga mata pelajaran Tata Hidang dengan materi menata meja (*table set up*). Menutup meja makan atau menata meja makan merupakan salah satu komponen persiapan yang penting dalam menunjang operasional restoran. Salah satunya memberikan kesan pertama bagi tamu saat memasuki ruang restoran. Tamu akan terkesan apabila meja dalam penataan rapi, bersih, teratur serta lengkap. Bagi pramusaji, menata meja merupakan rangkaian tugas yang harus dilaksanakan sebelum pelaksanaan pelayanan. Dengan mempelajari materi ini, diharapkan peserta didik dapat

memahami dan menguasai keterampilan untuk menata meja makan dengan teknik penataan yang cermat dan tepat.

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan): Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Pariwisata pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

Kompetensi Inti 4 (Keterampilan): Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Pariwisata. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3.1 Menganalisis rancangan menu (<i>menu planning</i>)	4.1 Menunjukkan rancangan menu (<i>menu planning</i>)
3.2 Menerapkan ruang lingkup, giliran dan karakteristik menu makanan kontinental	4.2 Melakukan pengelompokkan menu berdasarkan giliran menu
3.3 Menerapkan identifikasi perabot di area hidangan	4.3 Melakukan penerapan penggunaan perabot di area hidangan
3.4 Menganalisis peralatan makan dan minum serta alat hidang	4.4 Menampilkan pengelompokkan peralatan makan dan minum serta alat hidang
3.5 Menganalisis linen dan lipatan serbet	4.5 Menampilkan cara penggunaan linen dan lipatan serbet
3.6 Menganalisis jumlah dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum	4.6 Merumuskan jumlah dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum
3.7 Menganalisis penataan meja (<i>table set up</i>)	4.7 Menyajikan penataan meja (<i>Table set- Up</i>)
3.8 Menganalisis bentuk pelayanan makan dan minum untuk spesifikasi bidang (<i>catering dan restoran</i>)	4.8 Menyajikan makan dan minum untuk spesifikasi bidang (<i>catering dan restoran</i>)
3.9 Menganalisis jenis pelayanan makanan dan minuman	4.9 Menampilkan jenis pelayanan makan dan minuman
3.10 Menganalisis minuman cocktail dan mocktail	4.10 Menampilkan teknik pembuatan minuman mocktail (<i>non alkohol</i>)
3.11 Menganalisis penyajian minuman khusus (<i>kopi</i>)	4.11 Menyajikan minuman khusus (<i>kopi</i>)
3.12 Menerapkan etika komunikasi	4.12 Melakukan komunikasi melalui alat komunikasi
3.13 Menerapkan taking order (<i>Order Taker</i>) dan pelayanan di kamar tamu (<i>Room Service</i>)	4.13 Melakukan taking order (<i>Order Taker</i>) dan pelayanan di kamar tamu (<i>Room Service</i>)

a. Pengertian *table set up*

Menata meja biasa disebut dengan menutup meja makan, sering pula disebut *table setup* atau *table setting*, sering pula disebut *cover*, yang artinya rangkaian kegiatan untuk mengatur dan melengkapi meja dengan peralatan sesuai jenis hidangan yang akan disajikan dan bertujuan meningkatkan efisiensi kerja pramusaji dan kenyamanan tamu (Suswati, 2004 : 5-6).

Marsum (2005: 247) menyatakan yang dimaksud dengan *table set-up* ialah seperangkat peralatan yang rapi, bersih dan siap pakai yang terdiri dari *chinaware* (*B&B plate, tea cup/ saucer*), *silverware* (macam-macam sendok, garpu, dan pisau), *glassware* (macam-macam gelas), dan *linen* (*moulton, table cloth* dan *napkin*) yang disusun lengkap dan rapi di atas meja makan, yang digunakan untuk makan satu orang. Pengertian lain menjelaskan, *table set-up* merupakan rangkaian kegiatan untuk mengatur dan melengkapi meja dengan peralatan makan dan peralatan penunjang lainnya sesuai jenis hidangan yang akan disajikan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *table set-up* adalah rangkaian kegiatan menutup meja makan menggunakan peralatan yang telah siap dipakai seperti *chinaware* (*B&B plate, tea cup/ saucer*), *silverware* (macam-macam sendok, garpu dan pisau), *glassware* (macam-macam gelas), dan *linen* (*moulton, table cloth* dan *napkin*) serta peralatan penunjang lainnya sesuai jenis hidangan yang akan disajikan dan bertujuan meningkatkan efisiensi kerja pramusaji dan kenyamanan tamu. Adapun pedoman dasar *table set-up* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Peralatan jenis *fork* diletakkan di sebelah kiri, kecuali yang tidak mempunyai pasangan diletakkan di sebelah kanan (contoh : *shrimp fork, oyster fork*, yang digunakan untuk hidangan pembuka).
- 2) Peralatan jenis *cutlery* diletakkan pada sisi kanan dengan bagian tajam menghadap ke dalam, kecuali *butter spreader*.
- 3) Semua *silverware* diletakkan di meja dengan jarak 1,5 - 2 cm dari tepi meja.

- 4) Jarak peralatan makan antara *dinner fork* dengan *dinner knife* 26 cm dan 1 cm lebih panjang dari garis tengah *show plate* atau *dinner plate*.

b. Langkah-langkah menata meja makan (*table set up*)

Berikut ini adalah langkah-langkah menata meja makan (*table set up*):

- 1) Persiapan
 - a) Menyiapkan *lenan*
 - b) *Laying table cloth*
 - c) *Folding napkin*
 - d) Menyiapkan alat makan dan minum
 - e) *Polishing*

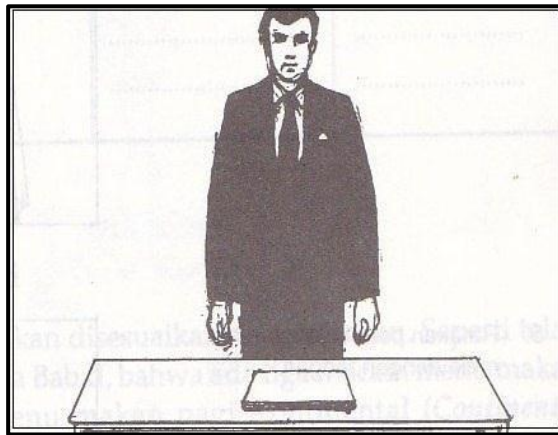
Lenan yang umum digunakan dalam *table set up* antara lain *moulton*, *table cloth*, dan *napkin*. *Lenan* tersebut harus dalam keadaan bersih, rapi dan siap pakai. Selain menyiapkan *lenan*, hal yang dilakukan pada tahap persiapan adalah *laying table cloth* yaitu memasang taplak meja. Sebelum mulai melakukan pemasangan taplak meja di restoran, perlu diperhatikan hal-hal berikut ini:

- (1) Meja harus berada pada tempat dan posisi yang benar-benar sesuai dengan *lay-outnya*.
- (2) Permukaan meja harus rata secara horizontal dan tidak miring.
- (3) Meja harus bersih dan tidak goyah.

Setelah ketiga faktor tersebut di atas terpenuhi, pasanglah pelapis tebal atau *moulton*. Usahakan *moulton* dipasang dengan ketat dan rata sehingga tidak ada bagian yang menggelembung. Apabila *moulton* sudah terpasang, selanjutnya

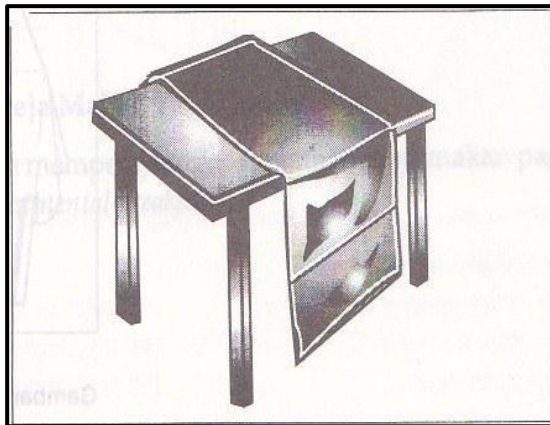
adalah pemasangan taplak meja makan (*laying cover*). Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- (1) Letakkan *table cloth* yang masih terlipat di atas meja.



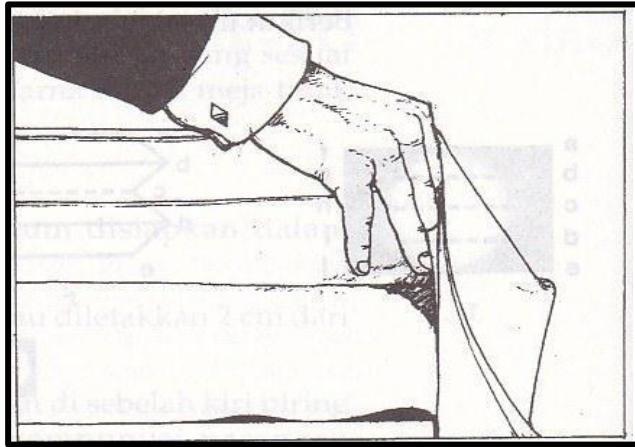
**Gambar 1. Meletakkan *Table Cloth* di Atas Meja
(Sumber: Fitri Royani, 2015)**

- (2) Bukalah lipatan ke kiri dan ke kanan. *Table cloth* yang menjuntai ke kiri dan ke kanan meja harus sama.



**Gambar 2. Membuka *Table Cloth* ke Kanan dan ke Kiri Meja Sama Rata
(Sumber: Fitri Royani, 2015)**

- (3) Peganglah sisi lipatan paling atas *table cloth* di antara ibu jari tengah.



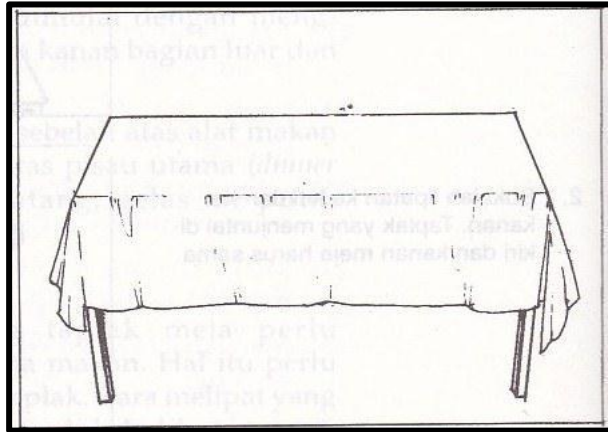
Gambar 3. Memegang Sisi Lipatan *Table Cloth* dengan Bagian Jari Tangan
(Sumber: Fitri Royani, 2015)

- (4) Angkat dan hentakkan lipatan paling atas ke sisi meja pada arah yang berlawanan dengan tempat Anda berdiri sehingga bagian *table cloth* tersebut menjuntai ke bawah.



Gambar 4. Mengangkat dan Menghentakkan *Table Cloth*
(Sumber: Fitri Royani, 2015)

- (5) Ratakan permukaan *table cloth* dengan tangan.



Gambar 5. Meratakan Permukaan *Table Cloth* dengan Tangan
(Sumber : Sudjaja, 1999 : 85-86)

Setelah *laying table cloth* selesai, yang harus dilakukan adalah *folding napkin*, menyiapkan alat makan dan minum, serta *polishing*. Alat makan dan minum yang telah disiapkan dibersihkan terlebih dahulu dengan menggunakan air panas, tahap ini disebut dengan *polishing*. Untuk jenis *silverware* dikelompokkan sesuai dengan jenisnya (*fork, knife, spoon*) kemudian direndam dalam air panas lalu dipoles dengan menggunakan *service cloth*. Untuk jenis *glassware* caranya pegang pada tangkai gelas dan beri uap di bagian dalam dan luar gelas.



Gambar 6. *Polishing Glassware*
(Sumber : <http://www.today.com/food/how-set-table-I70275>)



Gambar 7. *Polishing Cuttleries*
(Sumber : <http://www.today.com/food/how-set-table-I70275>)

- 2) Periksa peralatan makan dan gelas, yaitu memastikan semua peralatan dalam keadaan bersih.
- 3) Menyusun peralatan di atas *tray*
 - a) *Tray* diberi alas (*tray cloth*)
 - b) Peralatan ditata di atas *tray* dengan rapi
 - c) Kelompokkan alat sesuai klasifikasinya
- 4) Letakkan *accessories* sebagai *centre piece*.

Table accessories yang terdiri dari *flower vase*, *table number*, *menu*, *salt and pepper*, bisa ditambahkan *candle holder* dan *ashtray*, dengan urutan peletakan sebagai berikut:

- a) Letakkan *flower vase* tepat di titik tengah meja makan.
 - b) Letakkan *salt & pepper*, *ashtray*, *table number*, *menu* dan *candle holder* diletakkan di sekeliling *flower vase* dengan *table number* menghadap ke pintu utama.
- 5) Letakkan *napkin*

Napkin diletakkan di tengah diantara *cuttleries*, sebagai patokan untuk menata *cuttleries* yang digunakan pada jamuan makan.

- 6) Letakkan *cuttleries*
 - a) Dimulai dari *dinner knife* dan *dinner fork*, atau peralatan yang digunakan untuk hidangan pokok. *Dinner knife* diletakkan di bagian sisi kanan *napkin* dengan bagian mata pisau ke dalam. Sedangkan *dinner fork* diletakkan di sebelah kiri *napkin* sejajar dengan *dinner knife*.

- b) Letakkan *cutleries* yang lainnya sesuai dengan jenis hidangan dan diletakkan sesuai dengan pedoman meletakkan alat.
- c) *Cutleries* dipegang pada bagian leher, supaya tidak meninggalkan bekas atau meninggalkan kotoran pada *cutleries* yang telah dipoles.



Gambar 8. Cara Memegang *Cutleries*
(Sumber : <http://www.today.com/food/how-set-table-I70275>)

- 7) Letakkan *B'nB plate* dan *butter spreader*

B'nB plate berada di sebelah kiri garpu yang paling kiri ± 3 cm. *Butter spreader* diletakkan di atas *B'nB plate*, berada pada sisi kanan.

- 8) Letakkan *glassware*

Meletakkan *water goblet* ± 2 cm berada di atas *dinner knife*. Jika diikuti *wine glass*, pemasangannya diletakkan di bawah *water goblet* posisinya sejajar atau serong membentuk sudut 45° dari tepi meja. Untuk jenis *glassware* yang berkaki seperti *water goblet* agar tetap terjaga kebersihannya, maka pada saat penataan dipegang bagian lehernya sama seperti *cutleries*.



Gambar 9. Cara Memegang *Glassware* Berkaki
(Sumber : <http://www.today.com/food/how-set-table-I70275>)

9) Periksa ulang

Jika sudah selesai penataan seluruh kelengkapan untuk menyantap hidangan, periksa kembali kerapian dan kebersihan meja makan.

c. Jenis-jenis *table set up*

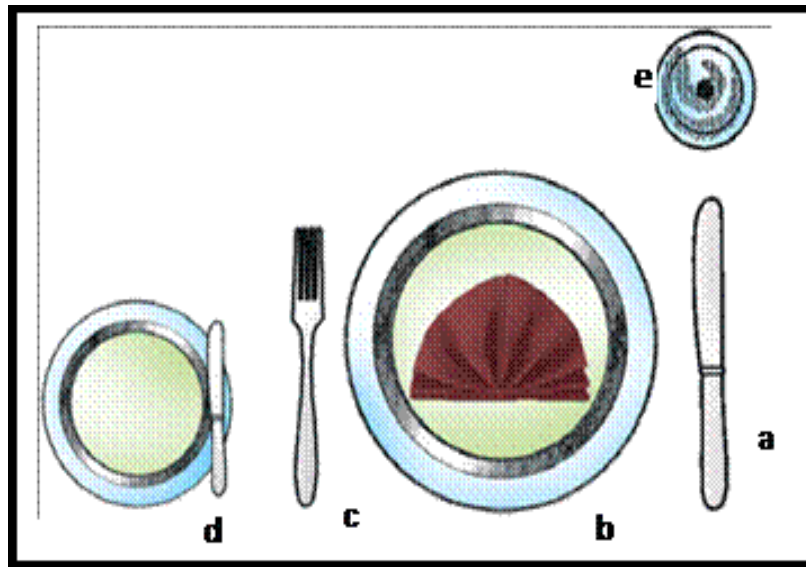
Menata meja makan (*table set up*) ada beberapa macam, diantaranya:

1) *Basic table set up* (menutup meja dasar)

Penataan meja dasar adalah segala sesuatu yang terletak di meja makan meliputi *assesories* meja (vas bunga, nomer meja, tempat garam dan lada, tempat gula) serta dilengkapi dengan *dinner fork*, *dinner knife*, *napkin*, *B & B plate*, *B & B knife*, dan *water goblet* (Suswati, 2004: 6). Marsum (2005: 249-251), menyatakan ada dua pendapat yang menjelaskan pengertian dari *basic table set up*. Pengertian pertama, yang dimaksud *basic table setting* ialah apa-apa yang terletak di tengah-tengah meja makan, yakni terdiri dari: nomer meja, asbak, tempat gula, vas bunga, tempat garam dan merica dan daftar isian komentar para tamu. Pengertian kedua, yang dimaksud *basic table setting* atau menutup meja makan dasar yaitu selain apa apa yang terletak di tengah-tengah meja makan

sudah ada kelengkapannya lain, seperti: *dinner fork*, *napkin*, *dinner knife* dan *water goblet* (gelas air es).

Penataan meja ini biasa digunakan untuk menutup meja makan pagi (*breakfast*). Berikut ini adalah *lay out* pada *basic table set up*.



Gambar 10. Basic Table Set Up
(Sumber : <http://www.lakusina.com/basic-table-settings/>)

Keterangan :

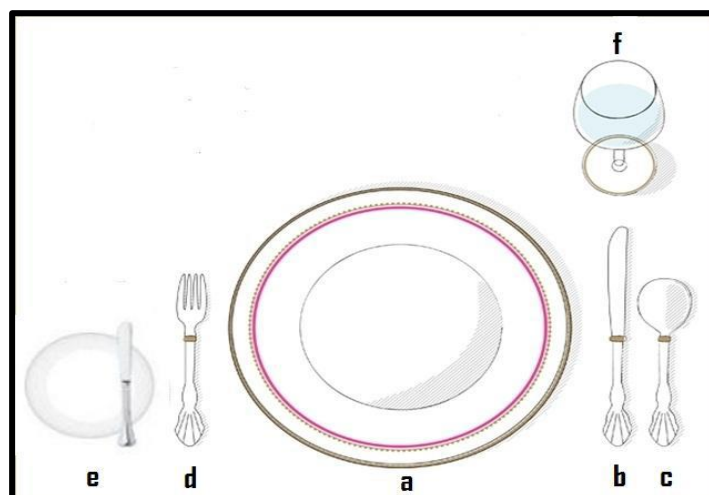
- a. *Dinner knife*
- b. *Show plate* dan *napkin*
- c. *Dinner fork*
- d. *B'nB plate* dan *butter spreader*
- e. *Water goblet*

Tahapan *basic table set-up* sama seperti uraian sebelumnya. Untuk memperjelas dapat ditampilkan sebagai berikut:

- a) Letakkan *table accessories* secara seimbang.
- b) Letakkan *show plate* di tengah sisi meja.
- c) Letakkan *dinner fork* dan *dinner knife* sejajar, dengan jarak 26 cm atau 1 cm lebih panjang dari garis tengah *show plate* atau *dinner plate*.
- d) Letakkan *water goblet* 2 cm tepat di atas *dinner knife*.

- e) Letakkan *B & B plate* dan *butter spreader* 3 cm di sebelah kiri jenis garpu yang berada paling kiri (luar).
 - f) Letakkan *guest napkin* di atas *show plate* atau di tengah *dinner knife* dan *dinner fork*, jika tidak menggunakan *show plate*.
- 2) *Standart table set-up* (menutup meja standar)

Menutup meja makan standar (*standard table set up*) pada umumnya terdiri dari menutup meja dasar ditambah dengan sendok soup (*soup spoon*) di sebelah kanan pisau makan utama, dengan posisi tegak lurus dengan tepi meja makan atau sejajar dengan pisau makan utama. Piring roti serta alat pengoles mentega terletak di sebelah kiri garpu makan utama. Posisi alat pengoles mentega di sebelah atas piring roti sejajar tepi meja makan atau di atas piring roti sebelah kanan tegak lurus dengan tepi meja makan (Marsum, 2005: 252). Penataan meja makan seperti ini dapat digunakan untuk menutup meja makan pagi (*breakfast*), makan siang (*lunch*), dan makan malam (*dinner*).



Gambar 11. Standard Table Set Up

(Sumber: <http://mwhdi.blogspot.com/2014/06/dinner-table-setting-tips.html>)

Keterangan :

a. *Show plate*

b. *Dinner knife*

c. *Soup spoon*

d. *Dinner fork*

e. *B'nB plate* dan *butter spreader*

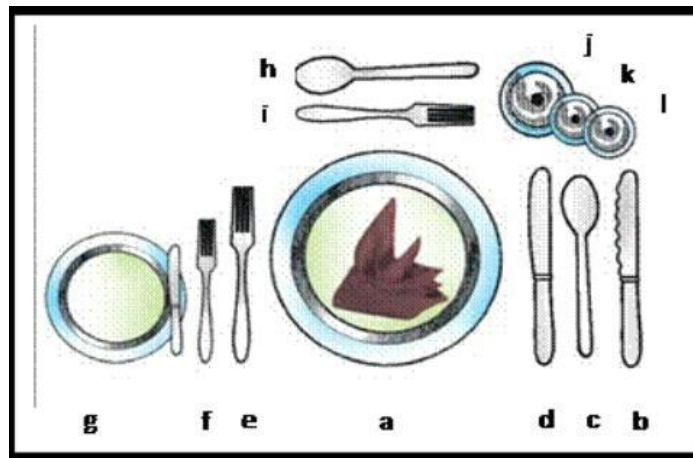
f. *Water goblet*

Tahapan *standard table set-up*, sama seperti penataan *basic table set up*.

Spesifikasi untuk *standart cover*, susunan peralatan meliputi: *table accessories*, *show plate*, *dinner fork & dinner knife*, *soup spoon*, *water goblet*, *B&B plate*, *butter spreader* dan *napkin*. Perbedaan *standard table set-up* dan *basic table setup* adalah penambahan *soup spoon* pada *standard table set-up*.

3) *Elaborate table set-up* (menutup meja secara lengkap)

Yang dimaksud dengan *Elaborate table set up* adalah menutup meja makan yang sudah disesuaikan dengan hidangan yang akan disajikan, terutama untuk keperluan jamuan makan resmi kenegaraan (Marsum, 2005: 256). Terdiri dari *dinner knife*, *dinner fork*, *water goblet*, tempat garam dan merica, asbak, vas bunga, *Soup Spoon*, *B&B plate* dan *B&B knife (A La Carte Cover)* ditambah *dessert spoon*, *dessert fork*, *dessert knife*, dan *dessert fork* untuk makanan penutup (ada juga *red whine* dan *white wine glass*). Digunakan untuk menutup meja makan secara lengkap seperti jamuan kenegaraan yang sifatnya formal. Peralatan yang digunakan lebih banyak dan lengkap dibandingkan dengan *basic table set up* maupun *standard table set up* (dalam <http://myaccountlist.blogspot.com>). Berikut ini adalah penataan alat pada *elaborate table set up*.



Gambar 12. Elaborate Table Set Up
 (Sumber : [http:// http://edukasitatahidang.blogspot.com](http://edukasitatahidang.blogspot.com))

Keterangan :

- a. *Napkin*
- b. *Dessert knife*
- c. *Soup spoon*
- d. *Dinner knife*
- e. *Dinner fork*
- f. *Dessert fork*
- g. *B`nB plate dan butter spreader*
- h. *Dessert spoon*
- i. *Dessert fork*
- j. *Water goblet*
- k. *Red wine glass*
- l. *White wine glass*

Tahapan *elaborate table set-up*, dijelaskan sebagai berikut:

- a) Letakkan *table accessories* secara seimbang.
- b) Letakkan *show plate* di tengah sisi meja.
- c) Letakkan *dinner fork* dan *dinner knife* sejajar, dengan jarak 26 cm atau 1 cm lebih panjang dari garis tengah *show plate* atau *dinner plate*.
- d) Letakkan *soup spoon* di sebelah kanan *dinner knife*.
- e) Letakkan *dessert fork* di sebelah kiri *dinner fork* dan *dessert knife* di sebelah kanan *soup spoon*.

- f) Letakkan *water goblet* 2 cm tepat di atas *dinner knife*. Dilanjutkan dengan meletakkan *wine glass* sebagai penyerta *main course*.
- g) Letakkan *B & B plate* dan *butter spreader* 3 cm di sebelah kiri jenis garpu yang berada paling kiri (luar).
- h) Letakkan *guest napkin* di atas *show plate* atau di tengah *dinner knife* dan *dinner fork*, jika tidak menggunakan *show plate*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Royani (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video *Table Set Up* untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sewon”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* dan desain penelitian *pretest posttest control group design*. Penentuan sampel dengan teknik *simple random sampling*, diperoleh kelas XI Jasa Boga 1 sebagai kelas kontrol dan XI Jasa Boga 2 sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas oleh *judgment expert* dilanjutkan dengan Program Iteman. Hasil analisis butir soal

dengan Program Itekan diperoleh 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang gugur dari 30 butir soal yang diujikan, serta nilai koefisien reliabilitas alpha sebesar 0,755 yang berada pada kategori tinggi. Teknik analisis data yang digunakan uji *t*, yaitu *independent sample-test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan : (1) Pengetahuan siswa sebelum perlakuan menggunakan video menata meja (*table set up*) menunjukkan bahwa kemampuan awal yang dimiliki kelas control dan kelas eksperimen sama (homogen). Dari hasil uji *t*, diperoleh nilai signifikansi (P) $0.365 > \alpha(0.05)$ dan $t_{hitung} < t_{tabel} (-0.913 < 1.671)$, maka H_a ditolak. (2) Pengetahuan siswa setelah diberi perlakuan media pembelajaran video pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Dari hasil uji *t* menunjukkan bahwa signifikansi (P) $0.006 < \alpha(0.05)$ dan $t_{hitung} > t_{tabel} (2.845 > 1.671)$ maka H_a diterima. (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*) dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas XI program keahlian Tata Boga ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, ada perbedaan pengetahuan siswa menggunakan media pembelajaran video dan menggunakan media pembelajaran konvensional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agnes Prihatiningtyas (2016) yang berjudul “Pengaruh Video Pelayanan Restoran untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Tata Hidang”. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa

kelas X SMK N 3 Sukoharjo yang berjumlah 33 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*). Teknik analisis data menggunakan uji *Independent T Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sebelum menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 9 siswa (27,27%), kategori sedang sebanyak 20 siswa (60,61%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa (12,12%); (2) tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) sesudah menggunakan video *table set up* berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (18,18%), kategori sedang sebanyak 19 siswa (57,58%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (24,24%); dan (3) terdapat pengaruh penggunaan media video *table set up* terhadap pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang (pelayanan restoran) siswa kelas X di SMK N 3 Sukoharjo. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($16,220 > 2,042$), dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran tata hidang merupakan standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SMK pada jurusan Jasa Boga. Dalam proses pembelajarannya akan divariasikan dengan menggunakan media video *table setup* yang jarang digunakan sebelumnya pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Klaten. Peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat memberikan

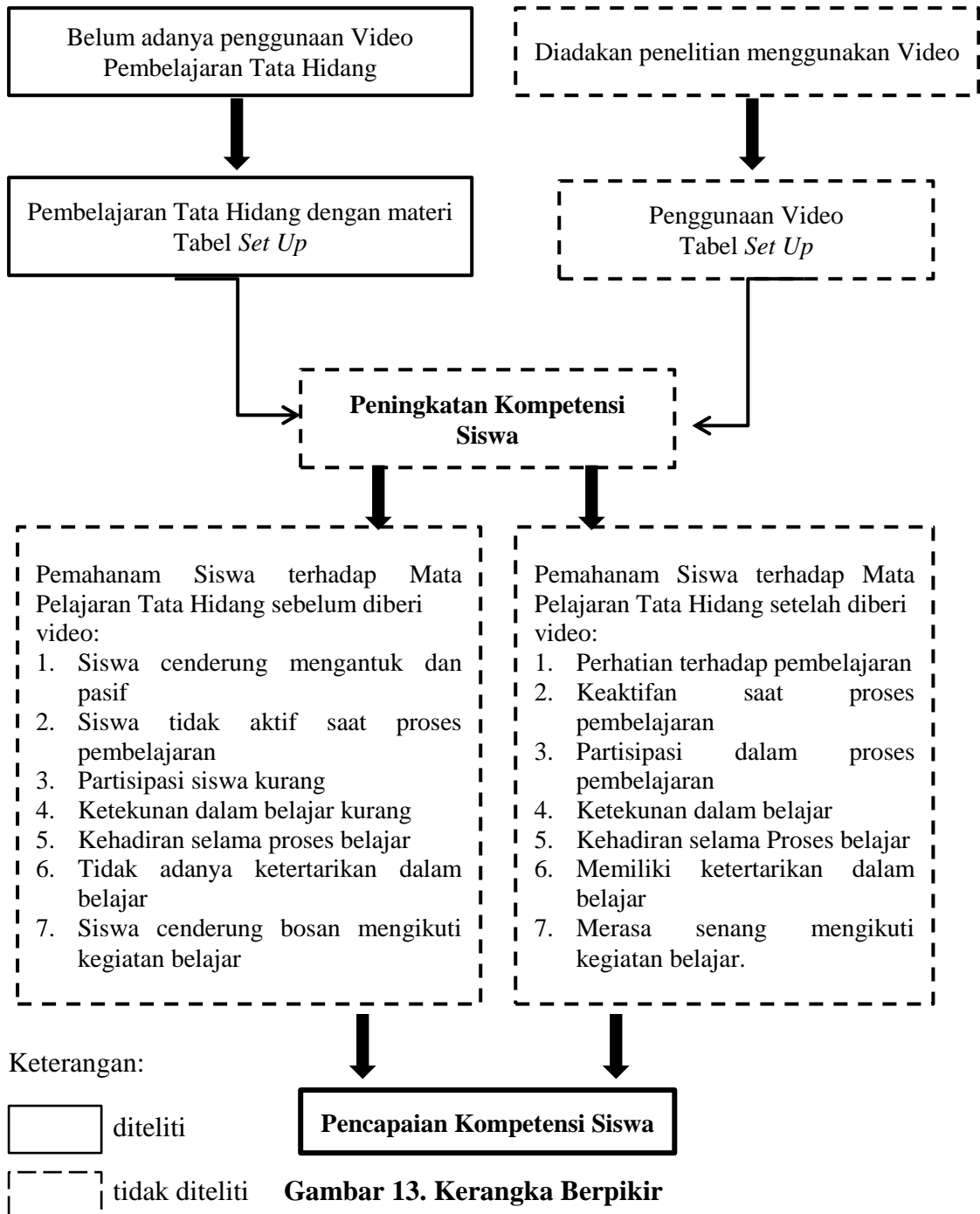
informasi yang lebih canggih dan cepat. Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik.

Video ini berisi tentang pembelajaran menu (menu *planning*), mendeskripsikan peralatan makan dan minum, alat hidang serta lenan, mendeskripsikan lipatan serbet (*folding napkin*), mendeskripsikan penataan meja (*table set-up*), menjelaskan jenis, karakteristik, dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum, melayani makan dan minum di restoran, mendeskripsikan penataan meja prasmanan (*buffet*), mendeskripsikan layanan makan minum di kamar (*room service*), mendeskripsikan minuman *non alcohol*, mendeskripsikan minuman panas, mendeskripsikan minuman dingin, mendeskripsikan rancangan menu (menu *planning*). Media video pembelajaran *table set up* memiliki durasi lebih singkat, yakni berkisar antara 20-40 menit.

Video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan video pembelajaran *table setup* yang berasal dari *Youtube*. Guru lebih mudah mendapatkan video tersebut dan dapat dengan selektif menggunakan video yang berasal dari *youtube* tersebut agar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya dan penggunaan video tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap mata pelajaran tata hidang yang akan diajarkan. Selain itu, melalui media video *youtube* para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi yang diberikan kepada siswa karena langsung disertai contoh konkrit. Dengan dilakukannya penelitian ini maka peneliti akan mengetahui seberapa besar perhatian, motivasi, dan cara belajar siswa kelas XI

SMK Negeri 3 Klaten khususnya pada penguasaan kompetensi mata pelajaran

Tata Hidang dengan menggunakan media video *table setup*.



Gambar 13. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan video penataan meja terhadap pencapaian kompetensi mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten

H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan video penataan meja terhadap pencapaian kompetensi mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten