

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Rimawati (2016: 2), media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara. Media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Rachmawati (2015), pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Deny Budi, 2011).

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (1996), 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. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:1), media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan atau minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan pada kegiatan belajar.

2. Media Pembelajaran Video

Menurut Daryanto (2010), video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat massal (*mass instruction*), manfaat media video sangat nyata. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya.

Selanjutnya menurut Cheppy Riyana (2007) 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak dan suara yang bervariasi yang dapat

dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman kepada siswa sebagai media pembelajaran.

Menurut Cheppy 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 spesifikasi 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 di rumah. 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.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut Cheppy Riyana (2007:7) adalah sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
- 2) Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (cloning).
- 3) Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Televisi/video mampu membuat objek menjadi still picture artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- 5) Daya tarik yang luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/audience yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- 6) Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan actual (immediacy) atau kekinian.

3. Penggunaan Cooking Video di YouTube

a. Cooking Video

Cooking merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang berasal dari kata “*cook*” yang berarti memasak. Memasak adalah proses pengolahan makanan dari bahan mentah menjadi makanan siap dimakan. Sedangkan *video* berasal dari penggabungan dua kata yaitu *audio* dan *visual*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Sedangkan menurut Rimawati (2016:34) media audio visual adalah salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Sehingga *cooking video* dapat diartikan sebagai media audio visual yang menampilkan proses memasak atau mengolah suatu makanan.

b. YouTube

Salah satu bentuk aplikasi yang digunakan dengan jaringan internet adalah YouTube. YouTube merupakan media sosial atau situs web berbagi video yang sebagian besar manusia di dunia mengenal dan menggunakan aplikasi ini. Berbagai situs dan program serta konten video ditampilkan oleh Youtube guna memberikan hiburan serta pengetahuan bagi para penonton yang menyaksikan atau membuka YouTube (Caecilia Daniaty, 2011). Situs, program dan konten video dengan berbagai katagori mulai dari hiburan, diary, ilmu pengetahuan Alam (sains), ilmu pengetahuan sosial, keagamaan serta hal lainnya dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Menurut penelitian Aritas Puica Sianipar (2013), dalam jurnalnya menyatakan bahwa dari 264 mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitiannya menyatakan bahwa mahasiswa (responden) lebih sering mengakses situs YouTube bagi keperluan bidang ilmu pengetahuan baik itu sebagai penambah referensi akan berbagai tugas yang dibebankan atau hanya sekedar penambah pengetahuan.

YouTube yang pada awalnya hanya sebagai media sosial berbagi video yang dijadikan sebagai sumber hiburan semata atau pemuas kejenuhan kini menjadi pangsa pasar baru bagi dunia pendidikan dimana YouTube yang kini telah memiliki berjuta-juta video hasil unggahan para pengguna (*user*) yang bisa menjadi sumber, bahan, dan media pendidikan/ media pembelajaran baik bagi guru, siswa, staf sekolah bahkan orang tua/wali siswa dapat menggunakan Youtube sebagai media alternatif dalam mencari dan membantu setiap tugas yang dibutuhkan.

YouTube menyediakan beragam video yang dapat dikategorikan sesuai isi konten di dalamnya. Setiap program yang dikategorikan diunggah oleh *channel* atau pemilik saluran di YouTube. Salah satu kategori program yang ditampilkan dalam YouTube adalah program memasak. Video memasak ini termasuk dalam kategori *cooking video*. Program ini disajikan oleh *cooking channel* atau pengguna YouTube yang memiliki akun (*channel*) yang sengaja mengunggah video dengan program khusus memasak yang mana program tersebut terdiri dari berbagai konten tokoh, isi, sudut pandang, bentuk tampilan atau jenis acara serta tingkat kualitas ada di dalamnya, sehingga guru dan siswa serta *stake holder* lainnya dapat dengan mudah dan bebas memilih serta menentukan tontonan program memasak yang disukainya sesuai dengan tingkat pengajaran dan pengetahuan yang ingin dicari serta diketahui.

Pengaruh penggunaan media *cooking video* di YouTube merupakan salah satu contoh terpaan media yaitu media video dari YouTube. Konsep terpaan media adalah berusaha mencari data khalayak tentang penggunaan media baik jenis media, frekuensi penggunaan, maupun durasi penggunaan atau *logetivity* (Ardianto dan Erdiyana, 2004: 164). Menurut Ardianto, terpaan media meliputi tiga faktor utama yaitu frekuensi, durasi, dan atensi. Sedangkan menurut Jalaluddin Rakhmat (2009: 14) terpaan media dapat dioperasionalkan sebagai frekuensi individu dalam menyaksikan televisi, film, membaca majalah atau surat kabar maupun mendengarkan radio. Dari beberapa pendapat mengenai terpaan media menurut Ardianto dan Erdiyana (2004) serta Jalaluddin Rakhmat (2009) dapat disimpulkan bahwa terpaan media dapat diukur menggunakan beberapa

indikator. Pada penelitian ini, media diukur dengan menggabungkan indikator-indikator menurut beberapa ahli tersebut.

c. Indikator Penggunaan Cooking Video di YouTube

Menurut Mardhiyah (2017: 25) penggunaan media pembelajaran video diukur menggunakan tiga indikator yaitu kualitas media video, frekuensi, dan durasi. Sedangkan Elli M. Rini dan Ayub I. Imran (2017: 941) mengukur perilaku penggunaan media YouTube dengan tiga indikator yaitu, frekuensi, atensi, dan durasi.

Agar dapat menentukan indikator yang baik, penelitian ini menggunakan indikator untuk penggunaan media *cooking video* di YouTube dengan menggabungkan indikator penggunaan media menurut Mardhiyah (2017: 25) dan Elli M. Rini dan Ayub I. Imran (2017: 941) di atas. Maka, penggunaan media *cooking video* di YouTube dapat diukur dengan indikator:

1) Frekuensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, frekuensi merupakan kekerapan, jumlah pemakaian suatu unsur bahasa dalam suatu teks atau rekaman, jumlah getaran gelombang suara per detik, jumlah getaran gelombang elektrik per detik pada gelombang elektromagnetik. Penggunaan media pembelajaran audio visual harus mempertimbangkan frekuensi atau tingkat keseringan penggunaan media tersebut. Penggunaan media audio visual tanpa adanya frekuensi yang tepat maka akan mempengaruhi kejenuhan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

2) Durasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, durasi merupakan lamanya sesuatu berlangsung, rentang waktu, lamanya suatu bunyi diartikulasikan. Durasi adalah rentang waktu atau lamanya suatu hal atau sebuah peristiwa berlangsung, dimana hal itu biasanya dikaitkan dengan gelaran sebuah acara. Sedangkan menurut Rusman dkk (2013: 187) menjelaskan bahwa durasi merupakan sebuah kata yang biasanya identik dengan masalah waktu dalam sebuah film atau video yang sedang diputar. Durasi berkaitan dengan waktu, yakni jumlah menit dalam setiap penyayangan suatu acara. Durasi sering kali dipakai untuk menggambarkan kurun waktu dalam penggunaan video atau film oleh seorang guru. Penggunaan durasi sangat diperlukan oleh seorang guru dalam menentukan lamanya suatu tayangan video atau film dalam pembelajaran yang akan mempengaruhi kejenuhan dan motivasi belajar siswa dalam belajar.

3) Perhatian atau atensi

Menurut Abu Ahmadi (2009: 142) menjelaskan bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang diarahkan kepada sesuatu objek baik di dalam maupun di luar dirinya, perhatian timbul dengan adanya pemusatan kesadaran kita terhadap sesuatu. Faktor yang dapat mempengaruhi atensi seseorang adalah kesenangan dan ketertarikan seseorang terhadap aktivitas atau kegiatan yang sedang dilakukan. Saat siswa melakukan proses pembelajaran, atensi siswa saat melakukannya perlu diperhatikan. Sehingga perhatian atau atensi

seseorang diperlukan agar seorang siswa dapat memahami proses belajar mengajar.

4. Kriteria Cooking Video di YouTube sebagai Media Pembelajaran

Menurut pendapat Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Oleh karena itu, pada penelitian ini *cooking video* di Youtube sebagai media pembelajaran harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Konten video selaras dengan materi pembelajaran Pastry dan Bakery.
- b. Video tidak bergantung pada bahan ajar lain yang tidak selaras atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi.
- d. Menggunakan kualitas resolusi yang baik.
- e. Materi dikemas secara multimedia yang di dalamnya terdapat teks, animasi, suara, dan video sesuai tuntutan materi.
- f. Menggunakan bahasa yang baik atau sopan.
- g. Durasi waktu video yang ideal yaitu 7-10 menit karena kemampuan daya ingat dan konsentrasi manusia terbatas antara 15-20 menit. Setelah menit tersebut konsentrasi cenderung terganggu karena lelah.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Menurut Husamah (2016: 20), siswa melakukan kegiatan belajar disebabkan sebuah dorongan berupa kekuatan mental. Kekuatan mental itu dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau pun cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Kekuatan mental itulah yang kemudian kita kenal dengan motivasi. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, motivasi merupakan dorongan yang timbul dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Menurut Badaruddin (2015), motivasi merupakan dorongan psikologis yang merupakan perubahan energi pada seseorang untuk tetap bersemangat dan bertahan melakukan sesuatu sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin dicapainya secara sadar maupun tidak sadar. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai tujuan yang ingin dicapainya. Salah satu tujuan peserta didik adalah tercapainya hasil belajar yang baik. Motivasi dibutuhkan agar peserta didik terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Motivasi Belajar

Menurut Badaruddin (2015:19), motivasi belajar siswa adalah dorongan energi atau psikologis siswa yang melakukan suatu tindakan agar menguasai sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampaan, kemauan, kebiasaan dan sikap. Apabila siswa memahami tujuan belajar, kemungkinan besar siswa akan termotivasi belajar yang dapat diukur dengan aspek-aspek motivasi belajar siswa.

Menurut Husamah (2016: 22), motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa. Sedangkan menurut Sardiman dalam Husamah (2016), mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar agar dicapai tujuan dari subjek belajar yang dipelajari.

c. Jenis-jenis Motivasi

Sahabuddin (2007:140) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Hal ini sebanding dengan pendapat Nuraini (2011:12) yang mengklasifikasikan motivasi menjadi motivasi

intrinsik dan ekstrinsik. Adapun penjelasan kedua jenis motivasi tersebut adalah sebagai berikut:

1) Motivasi Intrinsik

Menurut Muhibbinsyah (2002:136) dalam bukunya Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar.

Sedangkan menurut Sardiman (2012: 88), motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi dengan tidak perlu dirangsang dari luar. Motivasi ini tumbuh dalam diri setiap individu dan sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya, siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan yang ahli pada bidang tertentu dimana cara yang dapat dicapai adalah dengan belajar. Terdapat kebutuhan yang berisikan keharusan dalam dirinya menjadi orang terdidik dan berpengetahuan. Selaras dengan pendapat Sardiman, Hamzah (2011: 23) berpendapat bahwa motivasi intrinsik juga timbul karena adanya kebutuhan dalam diri individu.

Menurut Richard M. Ryan & Edward L. Deci (2000: 56), motivasi intrinsik merupakan hal pembangun yang sangat penting dan merefleksikan keinginan alami seorang manusia untuk belajar atau memahami. Indikator motivasi intrinsik menurut Richard dan Edward dibagi menjadi tiga indikator yaitu *interest* (ketertarikan) dan *enjoyment* (kesenangan), *inherent* (bawaan dalam diri), serta *satisfaction* (kepuasan).

Dari beberapa pendapat mengenai motivasi intrinsik menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik dapat diukur menggunakan beberapa indikator. Pada penelitian ini, indikator motivasi intrinsik diukur dengan menggabungkan beberapa indikator:

a) Kebutuhan

Sebagaimana yang dikutip NS. Kasiati (2016: 4), Abraham Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan adalah tingkah laku setiap individu yang berdasarkan pada prinsip keinginan serta terorganisir antara satu dengan yang lainnya. Pengaruh ini saling melengkapi satu sama lain, sehingga ada tingkatan yang lebih dominan. Sebagai seorang manusia, seseorang dituntut untuk dapat bertahan hidup salah satunya dengan makan. Sehingga, seseorang harus dapat memasak untuk bertahan hidup. Begitu juga siswa tata boga, dituntut untuk dapat terampil dalam membuat masakan sehingga siswa akan merasa butuh untuk belajar membuat suatu masakan.

b) Kesenangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kesenangan adalah adalah suatu perasaan suka atau gembira. Saat siswa merasa senang dengan memasak, siswa akan menikmati proses belajar memasak, semangat, dan tekun dala, menjalaninya.

c) Kepuasan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kepuasan adalah keadaan psikis yang menyenangkan yang dirasakan oleh seseorang karena terpenuhinya semua kebutuhan secara memadai. Ketika siswa belum merasa puas akan ilmu yang dimiliki, siswa akan senantiasa belajar dengan giat.

2) Motivasi Ekstrinsik

Menurut Nuraini (2011: 12) motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang mendorong untuk melakukan tindakan karena adanya rangsangan dari luar individu, pujian dan hadiah atau peraturan sekolah, suri tauladan orang tua, guru dan seterusnya, merupakan contoh konkrit motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

Menurut Sardiman (2012: 88) motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif yang fungsinya karena adanya perangsang dari luar. Faktor perangsang dari luar itu seperti adanya pujian, hukuman, fasilitas pendukung, lingkungan yang kondusif, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Richard M. Ryan & Edward L. Deci (2000: 60) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dengan banyaknya faktor yang bervariasi yang mana merupakan sesuatu yang relatif dan otonom yang dapat juga merefleksikan pengawasan dari luar atau peraturan diri. Menurutnya, motivasi ekstrinsik dapat dijabarkan dengan berbagai indikator yaitu *external regulation* atau peraturan dari luar meliputi ganjaran dan hukuman, *introjection* meliputi perasaan berguna atau pengakuan dari orang lain, *identification* meliputi adanya tujuan tertentu, serta *integration* meliputi adanya tujuan yang hierarkis.

Dari beberapa pendapat mengenai motivasi ekstrinsik menurut Nurani (2011), Sardiman (2012), serta Richard M. Ryan & Edward L. Deci (2000), dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik dapat diukur menggunakan beberapa indikator yaitu:

a) Fasilitas

Menurut KBBI, fasilitas adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi. Fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa tata boga adalah alat dan bahan yang mendukung proses belajar memasak, serta media informasi seperti buku, resep, serta video pembelajaran memasak.

b) Pengakuan dari orang lain

pengakuan dari orang lain meliputi rasa berguna dan diakui. Seseorang akan merasa termotivasi apabila mendapatkan pengakuan berupa dorongan serta pujian dari orang lain terutama keluarga serta teman-teman terdekat.

c) Ganjaran dan hukuman

Menurut KBBI, ganjaran berarti hadiah atau upah, sedangkan hukuman adalah balasan atau akibat menghukum. siswa akan merasa termotivasi untuk belajar dengan adanya hadiah atau hukuman yang diperoleh.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi itu ada yang berasal dari dalam diri seseorang, motivasi ini muncul sendiri dari diri individu tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, sedangkan motivasi yang berasal dari luar muncul karena adanya pengaruh dari luar misalnya karena pengaruh lingkungan. Dalam kegiatan belajar mengajar, peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi sangat berperan dalam belajar, hasil belajar siswa akan menjadi optimal jika ada motivasi yang kuat dan jelas. Makin tepat motivasi yang

diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Sardiman A.M. dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (2011:85) mengemukakan bahwa fungsi motivasi ada tiga, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selanjutnya, Sahabuddin (2007:143) mengemukakan beberapa fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

- 1) Fungsi memberikan kekuatan, hasil penelitian membuktikan bahwa siswa yang memiliki prestasi motivasinya lebih besar daripada siswa yang kurang berprestasi.
- 2) Fungsi menyaring motivasi tidak bekerja serampangan, melainkan memilih objek-objek sesuai dengan minat atau harapan-harapan.
- 3) Fungsi mengarahkan Motivasi juga berfungsi mengarahkan perilaku, ketepatan arah dan sasaran dalam bertindak.

Uraian di atas dapat di simpulkan bahwa motivasi memiliki fungsi yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat menciptakan perubahan pada dirinya. Sehingga motivasi dalam belajar berfungsi untuk mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

6. Mata Pelajaran Pastry dan Bakery

Dari asal katanya *pastry* berasal dari kata *paste* yang berarti campuran tepung terigu, cairan dan lemak. Pembuatan *pastry* mengacu pada berbagai adonan (*paste and dough*) dan banyak lagi produk turunannya. Produk *pastry* ada yang menggunakan ragi dan ada juga yang tidak menggunakan ragi. Pada umumnya produk *pastry* bertekstur krispy dan adonan tidak kalis. Namun beberapa produk *pastry* membutuhkan adonan yang kalis saat diroll seperti *danish pastry*, *croissant*, *puff pastry* (Anni Faridah, 2008 : 299).

Menurut Wayne Gisslen dalam bukunya *Professional Baking 6th Edition* (2005), produk *pastry* merupakan salah satu produk makanan yang sulit dibuat sehingga memerlukan ilmu pengetahuan khusus untuk mempelajarinya. Patiseri berasal dari Bahasa Perancis yaitu ” *Pâtisserie*” yang artinya kue-kue. Dengan demikian patiseri dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang seluk beluk kue baik kue kontinental, oriental maupun kue Indonesia mulai dari persiapan, pengolahan sampai pada penyajiannya. Saat ini patiseri dipelajari sebagai suatu ilmu dan seni dalam mengolah dan menyajikan berbagai macam kue baik kue-kue tradisional maupun modern. Kue dapat disajikan dalam berbagai kesempatan, selain memberikan rasa kenyang, juga kue berfungsi sebagai dekorasi ataupun hiasan. Sekarang ini mutu dan rasa kue telah jauh berbeda.

Pelajaran *Pastry & Bakery* adalah mata pelajaran produktif yang diajarkan 5 jam praktik pada setiap minggunya. Di dalam mata pelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai pembuatan berbagai produk *pastry & bakery* sesuai kompetensi

inti, kompetensi dasar dan lebih rinci dijelaskan dalam silabus Kurikulum 2013

SMK Negeri 1 Sewon sebagai berikut :

Tabel 1. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Produk Pastry dan Bakery

Kompetensi Dasar		Kompetensi Dasar	
3.1	Menerapkan pedoman suhu pada pembuatan <i>pastry</i> dan <i>bakery</i>	4.1	Melakukan pegamatan suhu pembuatan dan pembakaran pada <i>pastry</i> dan <i>bakery</i>
3.2	Menerapkan metode pembuatan adonan beragi	4.2	Melakukan metode pembuatan adonan beragi
3.3	Menganalisis perubahan bahan, kegagalan produk, kriteria hasil kue adonan beragi	4.3	Menyajikan hasil uji kelayakan produk hasil kue adonan beragi
3.4	Menganalisis jenis roti (<i>sweet bread, soft roll, hard bread</i>)	4.4	Melakukan pembuatan produk <i>roti sweet bread, soft roll hard bread,</i>
3.5	Menerapkan bahan pengisi <i>pastry</i> dan <i>bakery</i>	4.5	Melakukan teknik perhitungan presentasi bahan pengisi <i>pastry</i> dan <i>bakery</i>
3.6	Menganalisis hasil bahan penutup <i>pastry</i> dan <i>bakery</i>	4.6	Menyajikan bahan penutup <i>pastry</i> dan <i>bakery</i>
3.7	Menerapkan coklat, permen coklat dan coklat <i>praline</i>	4.7	Melakukan tahapan pengolahan coklat, permen coklat dan coklat <i>praline</i>
3.8	Menganalisis kue dari adonan <i>pie</i> dan <i>sugar dough</i>	4.8	Menyajikan metode pembuatan kue dari adonan <i>pie dough</i> dan <i>sugar dough</i>
3.9	Menganalisis kue dari adonan ”strudel”	4.9	Menyajikan metode pembuatan kue dari adonan ”strudel”
3.10	Menganalisis kue dari adonan <i>choux paste</i>	4.10	Menyajikan metode pembuatan kue dari adonan <i>choux paste</i>
3.11	Menganalisis kue dari adonan <i>puff pastry</i>	4.11	Menyajikan metode pembuatan kue dari adonan <i>puff pastry, strudel, danish, croissant</i>
3.12	Mengevaluasi jenis cookies	4.12	Memodifikasi pengembangan jenis cookies

Sumber: Silabus SMK Negeri 1 Sewon

Menurut Kompetensi Dasar mata pelajaran Pastry dan Bakery di SMK Negeri 1 Sewon tersebut, materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru pada siswa dapat dipelajari oleh siswa di dalam maupun di luar jam pelajaran. YouTube memberikan akses pada siswa untuk mempelajari materi pengolahan masakan dengan media video yang disediakan oleh YouTube sesuai dengan katagori yang dipilih yaitu kategori memasak. Sebagai contoh, siswa dapat mengakses video cara pembuatan *choux paste*, *cookies*, berbagai jenis roti, *struddle*, dan aneka produk pastry dan bakery lainnya dengan memasukkan keyword sesuai video yang diinginkan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Sholihah Qurrota A'yun (2014) yang berjudul "Pengaruh Intensitas Melihat Tayangan Kuliner di Media Televisi Terhadap Motivasi Belajar Memasak Siswa SMA Negeri 4 Yogyakarta" menunjukkan bahwa motivasi belajar memasak siswa SMA Negeri 4 Yogyakarta pada katagori tinggi sebanyak 40 siswa (44,94%), katagori sedang sebanyak siswa 49 (55,05%), dan katagori rendah sebanyak 0 siswa (0%). Dan terdapat pengaruh intensitas melihat tayangan kuliner di media televisi terhadap motivasi belajar memasak siswa SMA Negeri 4 Yogyakarta.
2. Penelitian Nanik Kristiana (2012) yang berjudul "Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Kontinental di SMK N 1 Sewon" menunjukkan bahwa Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan setelah

pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 32,26% siswa dengan motivasi belajar yang tinggi dan 67,74% siswa dengan motivasi belajar yang sedang pada kelas kontrol, baik sebelum maupun setelah perlakuan. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum ada perlakuan, sebanyak 25,81% masuk dalam kategori tinggi, dan 74,19% masuk dalam kategori sedang. Setelah mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*, terdapat peningkatan. Sebanyak 61,29% siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, dan 38,71% sisanya mempunyai motivasi belajar yang sedang.

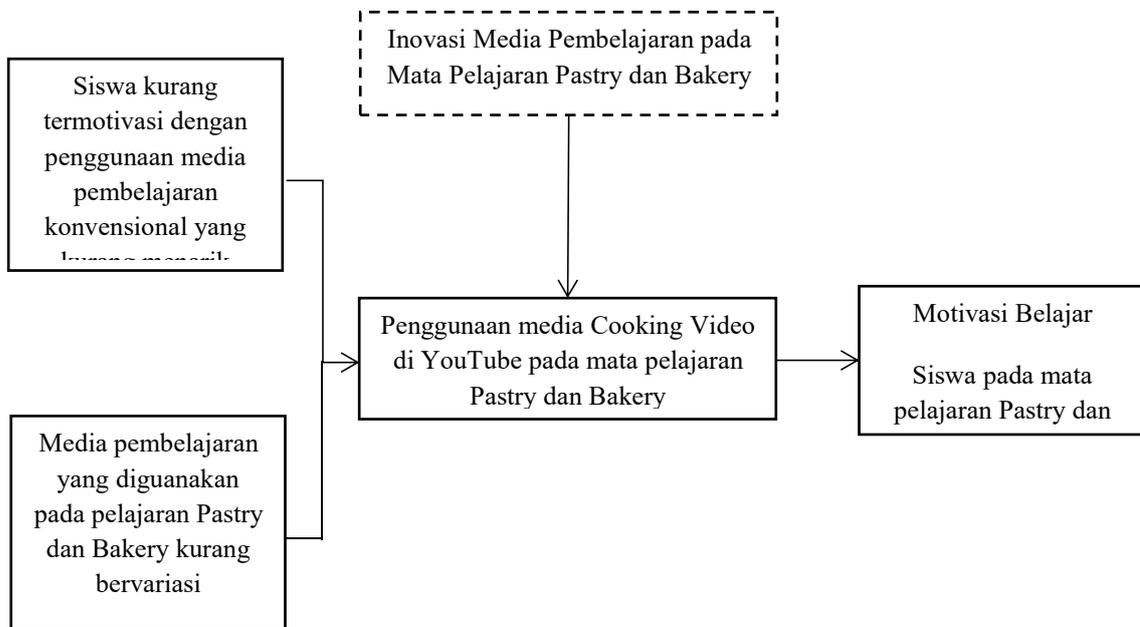
3. Penelitian Ana Mathofanny (2012) yang berjudul “Hubungan Pengetahuan dan Sikap dalam Mengakses Internet dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Tata Boga di SMK Negeri 3 Wonosari” menunjukkan bahwa (1) Pengetahuan dalam mengakses internet siswa kelas XI program keahlian tata boga di SMK Negeri 3 Wonosari dapat dikatakan kecenderungan sangat baik, dengan persentase sebesar 52,0%. (2) Sikap dalam mengakses internet siswa kelas XI program keahlian tata boga di SMK Negeri 3 Wonosari termasuk dalam kategori kecenderungan baik, dengan persentase sebesar 66,0%. (3) Motivasi belajar siswa kelas XI program keahlian tata boga di SMK Negeri 3 Wonosari termasuk dalam kategori kecenderungan baik, dengan persentase sebesar 58,0%.

C. Kerangka Pikir

Motivasi belajar pada siswa memiliki perbedaan satu sama lainnya. Motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan pada observasi pendahuluan yang telah dilakukan diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa akan mata Pelajaran Pastry dan Bakery masih kurang karena siswa cenderung kurang berantusias saat mata Pelajaran Pastry dan Bakery berlangsung. Selanjutnya peneliti beramsumsi bahwa motivasi belajar yang kurang tersebut kemungkinan disebabkan oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu penelitian ini meneliti penggunaan media berupa *cooking video* dari YouTube.

Salah satu program yang ditampilkan dalam YouTube adalah program memasak. Program ini disajikan oleh *cooking channel* atau pengguna YouTube yang memiliki akun (*channel*) yang sengaja mengunggah video dengan program khusus memasak yang didalamnya terdapat suatu program yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang membuat siswa merasa tertarik untuk belajar sesuai dengan kelebihan dari media video dari YouTube yang dapat menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar siswa serta dapat menghibur siswa. Sehingga diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pastry dan Bakery. Bertindak sebagai

variabel adalah pengaruh penggunaan media *cooking video* di Youtube dan sebagai variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0) : tidak ada pengaruh penggunaan media *cooking video* di YouTube terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pastry dan Bakery Kelas XII SMK Negeri 1 Sewon.
2. Hipotesis alternatif (H_a) : terdapat pengaruh penggunaan media *cooking video* di YouTube terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pastry dan Bakery Kelas XII SMK Negeri 1 Sewon.