

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

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

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, yang memiliki arti yaitu kegiatan yang dilakukan sejak seseorang lahir sampai akhir hayatnya sebagai sesuatu proses alamiah dari manusia. Setiap sesuatu hal yang baru dilakukan oleh seseorang dapat dikatakan belajar. Bahkan hal yang biasa dilakukan juga dapat dikatakan belajar.

Menurut Arief S.S., dkk (2012:11) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran media tertentu. Sedangkan menurut Sugihartono, dkk (2012:81) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Menurut M. Syarif S. (2015: 2) mengatakan bahwa pembelajaran adalah sebagai suatu sistem yang bertujuan, perlu direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum yang berlaku. Jadi, pembelajaran merupakan proses belajar dan pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, sehingga bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya perubahan tingkah laku tersebut merupakan

salah satu tanda bahwa orang tersebut telah belajar dan mengalami proses pembelajaran. Dari perubahan tingkah laku tersebut bisa disebabkan dengan adanya perubahan pada tingkat ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu suatu proses yang dilakukan oleh pendidik secara sengaja maupun dengan mengorganisasi dan mengatur lingkungan agar siswa dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran menjadikan seseorang berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, berubah yang tidak mampu menjadi mampu atau dari tidak berdaya menjadi sumber daya. Perubahan itu tidak terjadi dengan begitu saja, perubahan tersebut melainkan melalui suatu proses yang disebut belajar.

#### b. Ciri-ciri Pembelajaran

Dari pembahasan pengertian diatas, menurut Cecep K. & Bambang S. (2011:5) maka dapat didefinisikan ciri-ciri pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
- 2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
- 3) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja.
- 4) Pembelajaran bukan kegiatan insidental, tanpa persiapan.
- 5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

### c. Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Ihsan E.K. (2017: 57) mengatakan dari kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pembelajaran, sebagai berikut:

#### 1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu harapan yang dimiliki tiap peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar. Kemampuan tersebut mencakup dari aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan.

#### 2) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan suatu pencapaian tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman yang lainnya. Oleh karena itu, materi pembelajaran merupakan suatu unsur inti dalam kegiatan pembelajaran, karena dari materi pembelajaran yang disampaikan itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh para peserta didik. Dari kegiatan inilah minat tiap peserta didik akan bangkit bila materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhannya.

#### 3) Kegiatan pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dengan siswa terlibat dalam sebuah interaksi. Dalam interaksi ini diharapkan siswa yang lebih aktif. Keaktifan siswa mencakup dari kegiatan fisik dan mental, individual dan kelompok.

#### 4) Metode

Dalam metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh

guru untuk penyampaian materi dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

5) Media

Media merupakan sesuatu yang bisa dapat digunakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika menggunakan bahan audiovisual yang mendekati realitas.

6) Sumber belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana materi pelajaran terdapat. Sumber belajar tersebut meliputi semua sumber baik dari data, orang ataupun benda yang dapat digunakan untuk memberi kemudahan dalam belajar.

7) Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu aspek yang penting dalam proses kegaitan belajar mengajar ini, karena untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah tercapai atau kemajuan dalam belajar siswa, dan bagaimana tingkat keberhasilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

d. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arief S.S., 2003:6). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran

merupakan proses komunikasi. Menurut Ihsan E.K. (2017: 143) mengatakan bahwa media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan suatu keberhasilan dalam pembelajaran. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang dapat digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa. Menurut Cecep K. & Bambang S. (2011:7) mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Jamil S. (2016:319) media merupakan alat dan bahan yang membawa sebuah informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Briggs dalam Ihsan E.K. (2017: 143) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu sarana fisik untuk menyampaikan suatu isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan lain sebagainya.

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain (Daryanto, 2016: 5):

- 1) Dalam penggunaan media dapat memperjelas suatu pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Media juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, serta daya indra.

- 3) Media dapat menimbulkan gairah dalam belajar, karena adanya interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Media juga memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual.

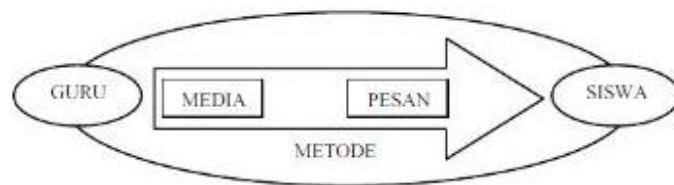
Menurut Azhar A. (2011:15) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Guru juga harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yaitu: 1) media merupakan sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan kegiatan proses belajar dan mengajar; 2) fungsi dari media dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan; 3) seluk-beluk dari proses belajar; 4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; 5) nilai atau manfaat dari media pembelajaran dalam pendidikan; 6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan yang tepat; 7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; 8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; 9) usaha inovasi dalam media pendidikan.

#### e. Tujuan Media Pembelajaran

Hujair AH Sanaky (2015: 5) mengemukakan bahwa tujuan dari media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk: 1) Mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas; 2) Meningkatkan efisiensi dari proses pembelajaran; 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; 4) Dapat membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

f. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016: 8) mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan penggunaan metode merupakan prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah sebuah informasi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Fungsi media dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajar. Menurut Azhar A. (2011:19) menjelaskan bahwa fungsi media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar dalam jumlah besar yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi instruksi.

Adanya media pembelajaran diharapkan mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga

digunakan oleh guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Selain itu menurut Cecep K. & Bambang S. (2011:19) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki 4 fungsi, diantaranya yaitu:

- 1) Fungsi Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian dari siswa untuk berkonsentrasi kepada isi materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif merupakan salah satu fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan atau kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks gambar. Fungsi afektif inilah yang dapat menggugah suatu perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- 3) Fungsi kognitif salah satu fungsi yang mengungkapkan bahwa visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat sebuah informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatnya kembali.

Sedangkan menurut Cecep K. & Bambang S. (2011:20) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi jika media yang



digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok dalam jumlah besar, yaitu dalam hal:

- 1) Media tersebut dapat memotivasi minat dan tindakan setiap siswa
- 2) Media pembelajaran tersebut menyajikan sebuah informasi yang sesuai dengan bahan materi.
- 3) Dalam media tersebut juga memberi sebuah intruksi yang jelas.

Dari penjelasan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu belajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran serta membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhartian siswa.

#### g. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Cecep K. & Bambang S. (2011: 12) mengemukakan bahwa tiga ciri media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak dapat melalukannya:

##### 1) Ciri fiksatif

Ciri ini amat penting bagi guru, karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat. Ciri ini menggambarkan kemampuan dari media yaitu merekam, menyimpan, melestarikan, serta merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.

##### 2) Ciri manipulatif

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan

karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu cukup lama dapat ditampilkan kepada siswa hanya dalam beberapa menit saja dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

### 3) Ciri distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian dapat direproduksi kembali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat dan waktu atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

### h. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, dua unsur yang berperan penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Dalam pemilihan satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang akan digunakan, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan juga dalam memilih media.

Secara umum, manfaat dari media pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran. Ega R.W. (2016:12), memaparkan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru yaitu manfaat umum dan manfaat praktis, yaitu:

#### 1) Manfaat umum

Manfaat media pembelajaran secara umum memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu:

- a) Pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat memotivasikan belajar siswa.
- b) Materi yang disampaikan akan menjadi lebih jelas maknanya, sehingga siswa dengan mudah untuk memahami.
- c) Dengan media yang dipakai dalam proses belajar mengajar siswa tidak mudah bosan serta guru tidak kehabisan energi.
- d) Siswa akan menjadi lebih aktif. Siswa tidak hanya mendengarkan saja, namun juga aktif dalam mengamati, melakukan demonstrasi, dan sebagainya.

2) Manfaat khusus

Selain dari manfaat umum, media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- a) Dapat memperjelas penyajian dalam sebuah pesan dan informasi, sehingga siswa dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian dari siswa, sehingga siswa termotivasi belajar.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dalam indera, ruang, dan waktu.

i. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling kecil hingga sederhana serta dari yang murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat diproduksi oleh guru, ada pula media yang diproduksi oleh pabrik. Media pembelajaran juga ada

yang sudah tersedia di lingkungan sehingga dapat langsung dimanfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dibuat dan dirancang guna keperluan pembelajaran di dalam kelas.

Meski media memiliki banyak jenisnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang dapat digunakan oleh guru. Media yang digunakan bahkan hampir semua sekolah menggunakannya adalah media cetak yaitu buku. Selain media cetak, sekolah juga kerap memanfaatkan jenis media yang lainnya yaitu gambar, model, proyektor, dan obyek-obyek nyata. Media lain seperti kaset audio, VCD, slide, program pembelajaran komputer, video sangat masih jarang digunakan walaupun sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Ega Rima Wati (2016: 4) mengatakan dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, diantaranya:

- a) Media visual yaitu media yang memiliki beberapa unsur yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur atau yang mengandalkan indera pengelihatannya. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam (foto, ilustrasi, gambar, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain) dan media gerak (gambar-gambar atau simbol-simbol proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya)
- b) Audio visual yaitu media yang mampu menampilkan unsur suara dan gambar secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan dan informasi. Perangkat yang digunakan untuk media audio visual ini menggunakan mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

- c) Komputer merupakan perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi yang menarik untuk dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
- d) Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi yang khusus diciptakan untuk menangani perancangan grafis dengan mudah dan cepat.
- e) Internet merupakan salah satu media yang sudah banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Internet juga membantu membuka wawasan dan pengetahuan bagi siswa maupun guru.

## 2. Media Video Pembelajaran

### a. Pengertian Media Video Pembelajaran

Video merupakan alat bantu yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam materi pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1608) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Menurut Cecep K. dan Bambang S. (2011: 64) bahwa video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, menyingkat atau memperpanjang waktu. Pendapat lain mengatakan bahwa video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok (Daryanto, 2016: 104).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video berkenaan dengan apa yang dilihat, utamanya adalah gambar (bergerak), proses, perekaman

yang melibatkan teknologi untuk membantu proses kegiatan belajar baik secara individu maupun kelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan suatu informasi dan tuntas karena dapat disampaikan dihadapan peserta didik dengan secara langsung. Video juga merupakan media yang sangat cepat ditangkap informasinya karena selain tampilan berupa gambar juga berupa suara serta gerak. Peserta didik akan merespon dari apa yang telah mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video tersebut akan disusun oleh otak peserta didik dan menimbulkan timbal balik berupa pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara media pembelajaran dengan peserta didik.

#### b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Smaldino, Lowther, & Russell (2011:407-408) karena video merupakan salah satu sarana yang dirancang untuk memproduksi gambar yang realistik dari dunia di sekitar kita, kita cenderung lupa bahwa atribut mendasar dari video adalah kemampuan merekayasa perspektif ruang dan waktu.

##### 1) Rekayasa waktu

Video memungkinkan kita untuk meningkatkan atau mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian.

##### 2) Rekayasa tempat

Video memungkinkan kita untuk melihat fenomena baik dalam makrosmos maupun mikrosmos, yaitu pada kisaran yang sangat dekat atau jarak yang sangat jauh.

### 3) Animasi

Waktu dan tempat bisa juga direkayasa dengan animasi. Terdapat beberapa teknik untuk memperoleh animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer, oleh pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar.

Menurut Cheppy R. (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

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

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

#### 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

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

#### 3) *User Friendly* (bersahat/ akrab dengan pemakainya)

Setiap informasi atau intruksi yang tampil dalam video bersifat membantu dan bersahabat dengan penggunaannya. Selain itu, penggunaan bahasa yang

sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan istilah yang umum digunakan.

4) Representasi isi

Materi harus benar-benar *representative* dalam membuat video pembelajaran, tidak hanya sekedar memindahkan teks buku, atau modul untuk menjadi video. Peserta didik tidak sekedar membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses yang menyerupai proses sebenarnya.

5) Visualisasi dengan multimedia

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai dengan tuntutan materi. Materi yang digunakan bersifat aplikatif dan berproses.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi yang tinggi namun *support* untuk setiap *speech* sistem pada komputer. Memiliki tampilan yang menarik dengan memperbanyak gambar dan objek yang sesuai dengan tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dan tidak membuat jenuh dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik secara individual, tidak hanya dalam pembelajaran di sekolah, tetapi juga di rumah. Selain itu, video juga dapat digunakan secara klasikal. Materi video pembelajaran dapat diulang-ulang sesuai dengan kehendak pengguna.



Sedangkan karakteristik menurut Azhar A. (2011: 37-52) menjelaskan bahwa karakteristik media video pembelajaran, sebagai berikut:

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

c. Kriteria video pembelajaran

Menurut Cheppy R. (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, konsep ataupun mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana cara membuat pola pakaian, bagaimana membuat *decoration cake* yang benar, dll.

2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit dibandingkan dengan film yang pada umumnya yang berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan konsentrasi 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 dramatisnya yang lebih banyak. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif, wawancara, presenter, format gabungan.

### 4) Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, penggunaan tulisan, penggunaan musik dan *sound effect*, dan *editing*. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut.

## d. Proses Pembuatan Video

### 1) Perencanaan

#### a) Menentukan kebutuhan dan tujuan

Langkah pertama sebelum membuat video yaitu analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui materi dan media apa yang akan dibutuhkan serta alasan apa yang mendasari dalam proses pembuatan media ini sehingga media ini.

#### b) Mengumpulkan sumber

Sesuatu yang dapat menjadi acuan sumber dalam pembuatan media pembelajaran baik dari segi media atau materi pembelajaran yang dapat dikumpulkan dari jobsheet, buku atau diktat yang resmi dari sekolah.

c) Menghasilkan gagasan

Gagasan didapat setelah melakukan kedua tahapan tersebut ditambah dengan beberapa ahli media dan ahli materi sehingga menyempurnakan tahap perencanaan ini.

2) Membuat *Story Board* dan Naskah/*Script*

a) Membuat *story board*

*Story board* menggambarkan suatu konsep rancangan video yang akan dibuat dari awal pembukaan hingga penutup yang memuat unsur-unsur visual ataupun video, yang juga memuat istilah-istilah yang akan digunakan dalam video.

b) Membuat naskah/*script*

Tahap ini tidak jauh berbeda dengan *story board*, namun urutan penyajian visualisasi ataupun audio penuturannya sudah bersifat lebih rinci.

3) Produksi Video

a) Memproduksi video dan audio

Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar, perekaman suara, serta pemilihan musik dan instrumen yang sesuai dengan kebutuhan.

b) Menyiapkan komponen pendukung

Komponen pendukung yang dimaksud yaitu program aplikasi yang dapat mendukung dalam proses pembuatan video berupa aplikasi editor, untuk memotong dan menggabungkan video serta menambahkan narasi, teks, dan musik instrumen.

c) Mengevaluasi dan meninjau ulang

Tahap terakhir yaitu mengevaluasi video yang telah dibuat, yaitu oleh ahli materi untuk memvalidasi materi *buffet* dan ahli media untuk memvalidasi media. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran sebelum nantinya digunakan oleh peserta didik.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Dalam memilih metode pembelajaran, tentu saja membutuhkan suatu media yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan atau materi. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar dalam diri siswa. Media audio visual memiliki banyak kelebihan. Namun, media ini juga terdapat beberapa kelemahan-kelemahan di dalamnya.

Menurut Ega R.W.(2016: 62) video memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, yang diantaranya:

1) Kelebihan video

- a) Video dapat menarik perhatian dalam waktu yang singkat.
- b) Dengan alat perekam video, sebagian besar dapat memperoleh informasi dari yang ahli atau spesialis.
- c) Video dapat menghemat waktu dan rekaman bisa diputar kembali.
- d) Keras dan lemah suara dapat disesuaikan bila ingin disisipi dengan komentar yang akan didengar.
- e) Guru dapat mengatur penghentian pada gerakan gambar.

## 2) Kelemahan video

- a) Perhatian siswa sulit dikuasai, partisipasi masih jarang dipraktikan.
- b) Karena komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c) Peralatan yang mahal serta kompleks.
- d) Tidak cukup mampu menampilkan secara detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

Berdasarkan penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media video yaitu sebagai bahan aja non cetak yang dapat menyampaikan informasi yang sangat jelas dan mudah diingat pada peserta didik, serta video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan kelemahan dari media video dapat disimpulkan bahwa harus mencari umpan balik yang lain, karena komunikasi yang bersifat satu arah serta untuk memproduksi video membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak.

## 3. Tata Hidang

Materi pembelajaran merupakan suatu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh tiap peserta didik guna untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan (Dunia Pendidikan, 3 Juli 2019). Materi yang dikembangkan oleh guru harus mengacu pada kurikulum atau terdapat dalam silabus yang penyampaiannya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik. Materi atau isi pelajaran tersebut merupakan inti dari proses

pembelajaran yang sering terjadi atau dapat diartikan sebagai proses penyampaian materi.

Mata pelajaran tata hidang merupakan salah satu kompetensi kejuruan yang terdapat pada kurikulum 2013 program keahlian Tata Boga kelas XII yang ada di SMK Negeri 3 Magelang. Pengertian tata hidang menurut Marcellinus (2011:3) merupakan bagian dari *food and bavarage departement* yang pada dasarnya secara langsung menunjang serta melaksanakan segenap fungsi *food and bavarage departement*. Pendapat lain mengemukakan yaitu tata yang berarti menyusun untuk memperindah dan hidangan yang berarti makanan dan minuman yang disajikan kepada tamu (Renny T., 2013:7). Berdasarkan pengertian tersebut tata hidang merupakan cara menyusun makanan untuk memperindah makanan dan minuman yang disajikan kepada tamu atau konsumen.

Secara umum, mata pelajaran tata hidang terbagi menjadi 5 bagian materi pokok, penataan meja prasmanan (*buffet*), layanan makanan dan minuman di kamar (*room service*), minuman non alkohol, minuman panas, dan minuman dingin. Berdasarkan silabus kurikulum 2013, mata pelajaran tata hidang merumuskan kompetensi inti sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti Mata Pelajaran Tata Hidang

<b>Kompetensi Inti (KI)</b>
KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cermin bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI 4. Mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Sumber: Silabus mata pelajaran tata hidang kurikulum 2013

Berdasarkan dari silabus kurikulum 2013, mata pelajaran tata hidang merumuskan kompetensi dasar sebagai berikut:

Tabel 2. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Tata Hidang

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan prngamalan menurut agama yang dianutnya
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makanan dan minuman
2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional
2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja
3.1. Menentukan penataan meja prasmanan ( <i>buffet</i> )
3.2. Mengevaluasi layanan makanan minum di kamar
3.3. Membedakan berbagai minuman non alkohol
3.4. Menganalisis minuman panas
3.5. Menganalisis minuman dingin
4.1 Menata meja prasmanan ( <i>buffet</i> )
4.2 Melayanani pesanan makan dan minum di kamar
4.3 Membuat minuman non alkohol
4.4 Membuat minuman panas
4.5 Membuat minuman dingin

Sumber: Silabus mata pelajaran tata hidang kurikulum 2013

a. Pengertian Menata Meja Prasmanan (*Buffet*)

*Buffet* merupakan tipe dasar pelayanan di ruang makan dimana hidangan secara lengkap dari hidangan pembuka, hidangan utama sampai dengan hidangan penutup yang telah disediakan dan diatur sedemikian rupa diatas meja panjang. Pada sistem *buffet* ini sangat praktis dan cepat, karena tamu bebas dapat memilih dan mengambil makanannya sesuai dengan selera. *Buffet* merupakan salah satu tipe dasar pelayanan yang dimana tamu bebas untuk memilih, mengambil, melayani diri sendiri atau sebagian bisa dibantu oleh seorang *chef* yang berdiri di belakang meja, yang dimana hidangan disajikan secara lengkap yang telah disediakan dan diatur secara rapih diatas meja panjang (Marsum, 2005: 115).

b. Bentuk Penataan Meja *Buffet*

Menurut Prihastuti E., dkk (2008: 448) pada penataan *buffet* memiliki 2 bentuk, yaitu : (1) *straight line shape* yaitu meja *buffet* yang disusun dalam bentuk memanjang dengan hidangan lengkap mulai dari *appetizer, soup, main course, dan dessert*; (2) *scramble system* yaitu meja yang disusun lebih dari satu *buffet* yang disediakan dan letaknya memencar. Pada tiap meja *buffet* diisi dengan satu jenis hidangan makanan saja.

Dalam penyusunan meja *buffet* ini ada 5 bentuk meja yang dapat digunakan dalam penataan meja, diantaranya: (1) meja segi empat panjang (*oblong*); (2) meja lingkaran (*round*); (3) meja setengah lingkaran (*half round*); (4) meja seperempat lingkaran (*quarter round*); (5) meja trapesium (*trapezoid*) (Prihastuti E., dkk 2008: 447)



- c. Bahan dan Alat yang dibutuhkan
- 1) Bahan
    - a) Jarum
    - b) Paku payung
    - c) Meja lingkaran/ meja segi empat panjang
  - 2) Alat
    - a) Linen merupakan peralatan yang terbuat dari kain, baik dipergunakan untuk menutup meja maupun untuk keperluan yang lainnya. Pada penataan meja *buffet* ini *linen* disusun mulai dari *molton*, *table cloth*, dan *skriting*.
    - b) *Chaving dish* merupakan alat pemanas yang berfungsi untuk menjaga suhu makanan tetap panas dan menghangatkan makan.
    - c) *Chinaware* merupakan peralatan yang terbuat dari bahan porselin, tembikar, atau keramik. Pada penataan meja *buffet* ini menggunakan alat *dinner plate*, *dessert palte*, dan *soup bowl and saucer*.
    - d) *Flatware* adalah alat makan atau alat hidang seperti sendok, garpu, dan pisau yang terbuat dari bahan *stainless steel*, perak, kuningan atau melamin. Pada kegiatan ini menggunakan alat *dinner spoon*, *dinner fork*, *dessert spoon*, *soup spoon*, *service spoon*.
    - e) *Glassware* yaitu peralatan untuk menyajikan minuman terbuat dari bermacam-macam bahan seperti kaca, kaca kristal.
    - f) *Table accessory* merupakan alat yang diletakkan di tengah meja, berfungsi sebagai memperindah tampilan pada meja.

#### d. Susunan Meja *Buffet*

Penataan meja *buffet* terdiri dari hidangan pembuka hingga penutup yang dimana masing-masing jenis makanan dapat disiapkan lebih awal sebelum tamu datang. Pada saat pelaksanaan *buffet* makanan disajikan di sekelompok meja dengan dekorasi yang menarik sesuai dengan jenis makanan yang akan disajikan. Marsum (2005:119-120) menjelaskan bahwa penataan meja *buffet* harus ditangani secara tepat dan cermat agar diperoleh susunan meja yang indah, praktis, efektif, dan tidak membosankan. Penanganan tersebut meliputi: 1) jumlah *cover* atau *table settingnya* yang dibutuhkan; 2) bentuk susunan meja yang diinginkan dari *customer*; 3) dekorasi atau hiasanan meja yang diinginkan oleh *customer*; 4) *table skriting*; 5) harga per orang; 6) tempat di mana *buffet* akan diselenggarakan; 7) jenis-jenis menu yang akan dihidangkan; 8) *sidestand* untuk menampung alat-alat kotor sementara; 9) jumlah meja *buffet* yang diperlukan.

Heru R., dkk (2015:187) mengatakan bentuk dari meja prasmanan akan ditentukan dari faktor-faktor sebagai berikut: 1) jumlah *serving line*; 2) besar dan bentuk dari ruangan; 3) penataan meja dan kursi; 4) acara; 5) keinginan dari pelanggan.

Makanan diletakkan di atas meja *buffet* sesuai dengan urutan makanan apa yang akan diambil oleh tamu-tamu terlebih dahulu pada umumnya. Contoh susunan makanan di meja *buffet* pada umumnya adalah sebagai berikut (Marsum, 2015: 120): 1) piring-piring bersih; 2) *salad, relishes, smoked fish, cheese*, dan sebagainya; 3) sayur-sayuran panas; 4) *roast and entrees* yang lainnya.

e. Keuntungan pada meja *buffet*

Pada pelaksanaan penyajian dan pelayanan tipe *buffet* ini memiliki pelaksanaan *buffet* ini dapat melayani tamu yang cukup banyak dalam waktu yang singkat dengan mempergunakan pramusaji dalam jumlah yang sedikit, keuntungan sebagai berikut: 1) tamu lebih leluasa dalam memilih dan mengambil makanan sesuai dengan selera sendiri; 2) meja dapat dipindahkan atau diadakan di luar restoran untuk menciptakan suasana yang baru bagi tamu; 3) pelaksanaan dari diadakannya sistem *buffet* bisa menekan *food coast* dan menambahkan keuntungan.

Berdasarkan yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa dari pelaksanaan penyajian dalam pelayanan tipe *buffet* memiliki beberapa keuntungan dari pelaksanaan ini yaitu tamu bias lebih leluasa untuk memilih makanan, dapat menekan *food coast*, dan dapat disesuaikan dengan yang diinginkan oleh *costumer*.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang baik yaitu penelitian yang memiliki kajian penelitian yang serupa dengan hasil yang relevan. Hal ini dapat ddigunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan, maupun memperbaiki penelitian yang sudah ada sebelumnya. Adapun hasil dari penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Gabby Adhasasi B.P (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran *American Service* Untuk Mata Kuliah Tata Hidang”, penelitian tersebut merupakan penelitian yang sejenis dengan penelitian yang

akan dilakukan, yaitu pengembangan media video untuk pembelajaran tentang tata hidang. Hanya saja model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini berbeda yaitu Borg dan Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Prosedur pada penelitian ini dimulai dengan menganalisa kurikulum, mengumpulkan informasi, membuat produk, validasi produk, revisi produk, validasi dan uji coba kelayakan pada *user*, dan yang terakhir yaitu penyebarluasan produk.

2. Penelitian jurnal Imam M., Sukir & Ariadie C.N. (2007) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik”, penelitian yang sudah pernah dilakukan ini, salah satu metode penembangan sama dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu metode pendekatan *Research and Development*. Hanya saja pada penelitian ini berbeda, pada hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan, materi yang disampaikan mengenai dasar listrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangan mempunyai unjuk kerja yang baik. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan mahasiswa terhadap unjuk kerja hasil pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut adalah 3,18 atau secara persentase yaitu sebesar 79,71%.
3. Penelitian Fitri Muslimah (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon”, penelitian tersebut menggunakan metode model pengembangan 4D (*define, design, develop dan disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Hasil media video tersebut dinyatakan

dalam kategori sangat layak oleh ahli media dan ahli materi, dan kategori layak oleh siswa menunjukkan bahwa model pengembangan 4D cocok untuk dijadikan referensi mengembangkan media pembelajaran.

### **C. Kerangka Berpikir**

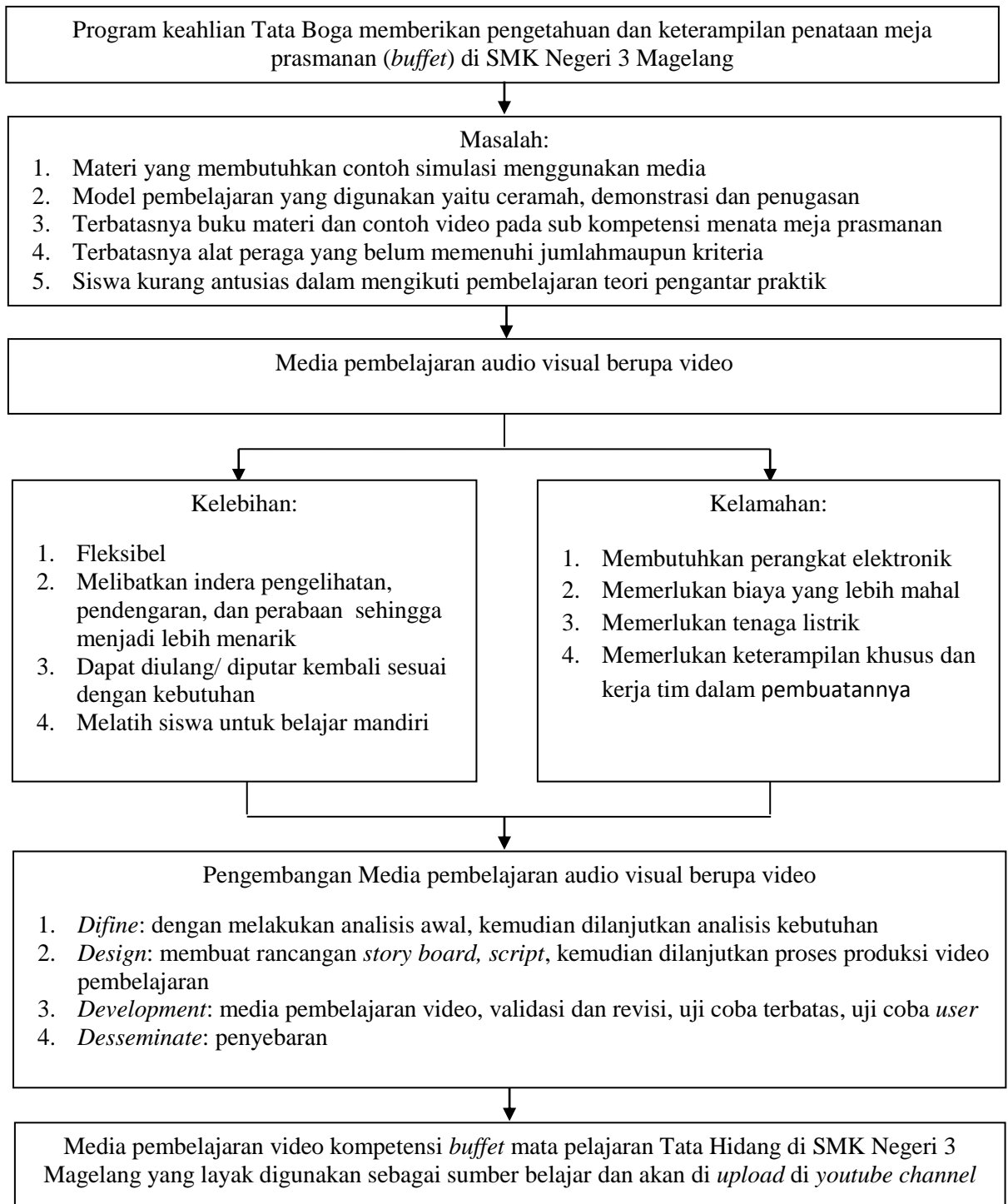
SMK Negeri 3 Magelang merupakan sekolah kejuruan yang ada di kota Magelang. Tata hidang adalah salah satu kompetensi kejuruan yang terdapat di kurikulum 2013 program keahlian jasa boga kelas XII. Salah satu sub kompetensi pada mata pelajaran tata hidang yang wajib ditempuh oleh peserta didik yaitu menata meja prasmanan (*buffet*). Menata meja prasmanan (*buffet*) merupakan salah satu tipe dasar pelayanan di ruang makan dimana hidangan pembuka hingga hidangan penutup disajikan diatas meja panjang yang sudah ditata dengan rapih. Tahapan yang rinci dibandingkan dengan jenis penataan yang lainnya mengalami kendala dalam memahami materi menata meja prasmanan (*buffet*). Perlu adanya inovasi media pembelajaran agar lebih menarik minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu media video.

Media pembelajaran video dibuat karena terdapat permasalahan pada peserta didik. Permasalahan tersebut berupa: terbatasnya buku materi dan contoh video pada sub kompetensi menata meja prasmanan (*buffet*), terbatasnya alat peraga yang belum memenuhi jumlah maupun kriteria, sulit memahami materi dan memvisualisasikan langkar kerja peserta didik.

Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang mudah mudah diakses di mana pun dan kapan pun. Tampilan berupa gambar, gerak, serta suara membuat pembelajaran menjadi lebih menarik menjadi suatu kelebihan.

Video juga dapat diulang atau diputar kembali sesuai yang kebetuhan. Selain kelebihan yang sudah disebutkan, media pembelajaran memiliki kelemahan yaitu membutuhkan perangkat elektronik untuk melihat video. Media video juga membutuhkan biaya yang lebih mahal serta keterampilan khusus dan kerja tim selama proses pembuatannya..

Penelitian ini akan dibuat pengembangan media video pembelajaran menata meja prasmanan (*buffet*) untuk mata pelajaran tata hidang. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video yaitu dengan metode 4D yang memiliki tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebarluasan). Berikut adalah bagan yang menggambarkan alur kerangka pikir peneliti:



Gambar 2. Alur Kerangka Pikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas, maka kaitannya dengan penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran kompetensi *buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video pembelajaran untuk kompetensi *buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang?