

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Proses komunikasi harus diciptakan dan diwujudkan melalui kegiatan penyampaian pesan, tukar menukar pesan atau informasi dari setiap pengajar kepada pembelajar atau sebaliknya. Pesan atau informasi yang disampaikan dan berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya (Sanaky, 2015:11).

Menurut Sukiman (2012:29) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Sedangkan menurut Rusman (2013:160) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Suryani, Setiawan, & Putra (2018:3) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Dikutip dari buku yang sama Vernon S Gerlach dan Donald P Elly membagi pengertian media menjadi dua macam yaitu pengertian media dalam arti sempit dan pengertian media dalam arti luas. Media dalam arti sempit bahwa media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Kemudian menurut Oemar Hamalik dalam (Sanaky, 2009) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Arifin & Setiyawan (2012: 126) berpendapat media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa dalam terjadinya proses belajar. Dalam pengertian lebihluas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Media yang digunakan

dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai perantara materi pelajaran kepada peserta didik yang akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan ke siswa, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, sikap dan kepercayaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudrajat (2011:110) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik
- 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar

Dari pemaparan Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas.

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

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

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang baik harus dapat menggabungkan beberapa jenis

indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran. Hal ini dimaksudkan agar kemampuan media dan materi yang diberikan untuk bisa dipahami oleh peserta didik.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu pendidikan dibagi menjadi beberapa klasifikasi menurut fungsi, jenis, dan multimedia. Penggunaan model media pendidikan yang memerlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) untuk saat ini menjadi sesuatu yang penting untuk diberikan. Perangkat keras berfungsi untuk memfasilitasi penyampaian materi seperti OHP, proyektor, LCD, televisi, *tape recorder*, radio dsb. Software berisi program-program yang akan ditayangkan seperti transparansi, *slide*, kaset CD, disket, dsb. (Daryanto, 2016:7)

Menurut Susiliana (2009:13-21) memaparkan, klasifikasi media pembelajaran berdasarkan penyajiannya terdapat tujuh kelompok yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

Media grafis merupakan media visual yang disajikan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Media yang termasuk media grafis antarlain grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan buletin board. Media bahan cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau printing, contohnya buku teks, dan modul. Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, media gambar ini adalah foto.

2) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerak. Jenis media ini antara lain:

- a) OHT (*overhead projector*) yaitu media visual yang diproyeksikan melalui alat OHP (*overhead projector*).
- b) *Opaque projector* yaitu media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan atau benda-benda tak tembus pandang seperti buku atau foto.
- c) Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut proyektor slide.
- d) Media film strip adalah media proyeksi visual diam yang hampir sama dengan media slide, akan tetapi hanya terdiri dari beberapa film yang merupakan satu kesatuan.

3) Media audio

Media audio merupakan media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Jenis media yang termasuk dalam media audio adalah radio dan alat perekam pita magnetik atau kaset tape.

4) Media audio visual diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera penglihatan dan indera pendengaran akan tetapi gambar yang disajikan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media media sound slide, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

5) Film (*motion picture*)

Film adalah serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan

diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak.

6) Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak. Jenis media televisi diantaranya televisi terbuka (*open broadcast television*), televisi siaran terbatas (TVST).

7) Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual.

Berdasarkan uraian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi tujuh kelompok klasifikasi media berdasarkan penyajiannya yaitu: (1) Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam; (2) media proyeksi diam; (3) media audio; (4) media audio visual diam; (5) film; (6) televisi; (7) multimedia. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang termasuk dalam klasifikasi audio visual, khususnya media video animasi pembelajaran, karena dalam video animasi pembelajaran yang dikembangkan mencakup materi yang disajikan melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio yang berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

2. Video Animasi Pembelajaran

a. Pengertian Video Animasi Pembelajaran

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berbasis audio visual yaitu video animasi pembelajaran. Pada media pembelajaran video animasi terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual.

Pada proses pembelajaran siswa bisa mengambil gambar-gambar melalui kamera video sebagai laporan penelitian, penyelesaian proyek, tugas-tugas, dan bisa disajikan disertai dengan narasi sebagai pelengkap penyajian melalui media lain. Seiring berkembangnya zaman, video bisa ditampilkan melalui internet baik langsung maupun sudah direkam dan sudah dikompresi untuk menghemat ukuran file. Video yang diupload di internet bisa di download dan langsung bisa dimainkan sebelum proses download selesai. Selain itu, animasi juga bisa dimasukkan kedalam tayangan video dengan beragam teknik. Animasi dibuat melalui serangkaian foto, obyek atau gambar yang ditampilkan sebagai gambar tunggal, diperlihatkan dekat, digerakkan kembali, diperlihatkan lagi, dan seterusnya hingga seolah seperti bergerak (Pujiriyanto, 2012:165-166).

Arsyad (2014:89) menyebutkan “media berbasis visual animasi (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran”. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual animasi pula dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Sedangkan Munir (2015:334) menyebutkan “visual animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu”. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat satu ketempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Media animasi dapat diartikan juga sebagai kumpulan gambar yang berisikan gerakan. Kemampuan video dalam

memvisualisasikan materi efektif membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis, karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan media yang memberikan tampilan urutan gambar yang bergerak yang diiringi juga dengan suara. Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada kita sebagai viewer atau penyimak. Tiap-tiap gambar itu disebut frame. dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana dalam penggunaannya dibantu oleh pemandu atau guru.

b. Karakteristik Video Pembelajaran

Menurut 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 memory 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 di dalamnya 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 rakayasa 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.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Setiap media yang diciptakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti halnya media video yang juga memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kelebihan dan kekurangan video menekankan poin-poin penting terhadap kelebihan dan kekurangan penggunaan media film, video, dan video animasi dalam pembelajaran di kelas. Menurut Fatih (2008:49-51) kelebihan dari media video animasi adalah:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- 5) Film dan video dapat ditunjukkan kepada 17 kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 6) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Kelemahan media video animasi atau sejenisnya adalah sebagai berikut:

- 1) Pengadaan film dan video animasi umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari

media video pembelajaran diantaranya: (1) ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan; (2) sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor; (3) menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural; (5) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (6) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (7) mengembangkan imajinasi peserta didik. Kekurangan media video pembelajaran antara lain: (1) memerlukan biaya dan waktu yang tidak sedikit; (2) video mungkin saja tidak detail dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detil dari *scene* ke *scene*; (3) terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi tersebut.

d. Jenis-Jenis Video Animasi Pembelajaran

Dilihat dari teknik pembuatannya animasi dibagi dalam kategori besar, yaitu:

1) Stop motion animation

Stop motion dilakukan dengan mengambil foto dari sebuah objek kemudian menggerakkan objek tersebut sedikit dan mengambil foto lagi. Prosesnya dilakukan berulang dan ketika fotonya dimainkan, foto-foto tersebut akan memberikan gerakan ilusi. Ini mirip dengan animasi tradisional namun bedanya disini menggunakan benda nyata bukan gambar. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.

2) Animasi 2 dimensi (Animasi Traditional)

Animasi 2 dimensi sering disebut juga animasi tradisional adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan.

Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan computer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.

3) Animasi 3D (Animasi Komputer)

Animasi 3D mempunyai banyak kemiripan dengan animasi stop-motion. Keduanya melibatkan menggerakkan model juga tetap melakukan pengambilan gambar frame demi frame seperti pada animasi 2D. Namun animasi 3D lebih mudah dikontrol karena semuanya digital. Animasi 3D juga sering disebut dengan animasi karakter karena semua bagian dalam film kartun bergerak secara bersamaan. (Setiawan, 2012:5-8)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya jenis video animasi dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu: (1) animasi stop motion; (2) animasi 2 dimensi; (3) animasi 3 dimensi; Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini menggunakan jenis animasi 2 dimensi karena dalam video animasi pembelajaran ini digambar melalui software dan dibantu dengan program komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

3. Video Animasi 2 Dimensi

a. Pengertian Video Animasi 2 Dimensi

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu. Disebut animasi dua dimensi, karena 2D mempunyai ukuran panjang (X-azis) dan (Y-axis). Disebut animasi 2 dimensi karena dibuat melalui sketsa yang yang digerakan satu persatu sehingga nampak seperti nyata dan bergerak. Animasi 2D hanya bisa dilihat dari depan saja. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. shingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. (Sugihartono, Herryprilosadoso, & Panindias, 2010:35)

b. Jenis - Jenis Animasi 2 Dimensi Berdasarkan Gerak

1) Animasi *Frame by Frame*

Animasi *frame by frame* terdiri dari rangkaian gambar yang bergantian ditunjukkan.

2) Animasi *Tweening*

Animasi *tweening* adalah proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame – frame baru. Animasi *tweening* terdiri dari 5 jenis animasi yaitu:

a) Animasi *Motion Tween*

Animasi *motion tween* adalah animasi pergerakan dengan cara memberikan

perubahan pada posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame – frame baru.

b) Animasi *Shape Tween*

Animasi *shape tween* adalah animasi perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lain.

c) Animasi Rotasi

Animasi Rotasi adalah animasi yang digunakan untuk membuat objek berputar. Perputaran objek bisa searah jarum jam atau berlawanan arah dengan jarum jam.

d) Animasi *Masking*

Animasi *Masking* adalah animasi yang menyembunyikan atau menutupi suatu objek dengan objek lain, sehingga objek yang menutupi terlihat transparan dan menyatu dengan objek yang ditutupi.

e) Animasi *Guide*

Animasi *Guide* adalah animasi yang mempunyai gerakan sesuai dengan jalur yang telah dibuat. (Gumelar, 2011:80-85)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya jenis animasi 2 dimensi berdasarkan gerak dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu: (1) *Animasi Frame by Frame*; (2) *Animasi Tweening* meliputi 5 jenis animasi yaitu (a) *Animasi Motion Tween*; (b) *Animasi Shape Tween*; (c) *Animasi Rotasi*; (d) *Animasi Masking*; (e) *Animasi Guide*. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini menggunakan jenis animasi *frame by frame* dan animasi *tweening* dengan jenis animasi *motion tween* karena jenis animasi yang dibuat dengan menggunakan software-software komputer grafis berbasis animasi gerak.

Teknik *motion tweening* adalah proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan *keyframe* awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame-frame baru. Fungsi utama *tweening* adalah untuk menggerakkan objek dari satu titik ke titik

lainnya sehingga pergerakannya lebih teratur. Prinsip kerja dari animasi *motion tween* adalah membuat objek pada frame pertama dan terakhir saja, sedangkan *frame-frame* diantaranya akan dibuat secara otomatis. Pada teknik ini digunakan untuk pergerakan object benda. Teknik animasi *frame by frame* adalah proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal hingga akhir secara berurutan. Teknik animasi ini diciptakan dengan mengganti gambar yang satu dengan gambar yang lain selama beberapa waktu. Semua gambar yang bergerak dihasilkan dari gambar yang berbeda-beda tiap frame-nya. Pada teknik ini digunakan untuk pergerakan object manusia.

Komponen pendukung yang digunakan yaitu *corel draw X8*, *adobe flash professional CS 6*, *quick time* dan *adobe premiere pro CS 6*. Semua komponen memiliki fungsinya masing-masing yang berguna untuk menunjang pembuatan video. *Corel draw X8* digunakan untuk pembuatan gambar object yang ada dalam video animasi 2 dimensi. *Adobe flash professional CS 6* digunakan untuk menganimasikan atau menggerakkan object yang telah dibuat yang ada dalam video animasi 2 dimensi. *Quick time* digunakan untuk mengexport file *.swf* dari flash kedalam bentuk *.mov*. *Adobe premiere pro CS 6* digunakan untuk penggabungan suara (*dubbing*), animasi dan *subtitle*. Ketiga aplikasi yang digunakan dalam proses editing ini saling terintegrasi. Sehingga sangat membantu dan mempermudah dalam proses editing.

4. Mata Pelajaran Tata Hidang

a. Pengertian Mata Pelajaran Tata Hidang

Mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu kompetensi yang ada pada kurikulum 2013 revisi program keahlian Kuliner kelas XI. Mata pelajaran ini memiliki alokasi waktu 252 jam (1 jam adalah 45 menit). Mata pelajaran Tata Hidang memiliki 14 kompetensi dasar yang harus dikuasai. Materi tersebut meliputi praktek dan teori. Materi praktik dan teori yang harus dikuasai adalah *menu planning*, perabot di restoran, peralatan makan dan minum serta alat hidang, lenan, lipatan serbet, petugas pelayanan makan dan minum, *table set up*, layanan makan dan minum, minuman panas, minuman dingin, panggilan telepon, *taking order* untuk *room service*, *room service*, administrasi layanan makan dan minum. Materi layanan makan dan minum adalah salah satu materi yang harus dikuasai dan dipahami oleh peserta didik.

Istilah Tata Hidang sangat indah didengar, dan sudah umum dipergunakan oleh orang banyak. Pengertian Tata Hidang itu sendiri bila dilihat dari pengertian dari setiap kata yaitu Tata yang berarti menyusun untuk memperindah, dan hidangan berarti makanan dan minuman yang disajikan kepada tamu atau konsumen. Jadi dapat kita ambil kesimpulan bahwa Tata Hidang adalah cara menyusun makanan untuk memperindah makanan dan minuman yang disajikan kepada tamu atau konsumen.

b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Berdasarkan silabus kurikulum 2013, mata pelajaran Tata Hidang memuat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yaitu:

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, responsif, 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 cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Boga 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.

KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Boga. 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.

Berdasarkan kurikulum 2013 revisi, pada mata pelajaran Tata Hidang merumuskan kompetensi dasar pada Tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Keterampilan

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1. Menganalisis menu	4.1. Membuat perencanaan menu (<i>menu planning</i>)
3.2. Memahami perabot restoran	4.2. Melakukan pengelompokan perabot di restoran
3.3. Menganalisis peralatan makan dan minum serta alat hidang	4.3. Melakukan pemilihan alat makan dan minum serta alat hidang
3.4. Menganalisis lenan di restoran	4.4. Melakukan pengelompokan lenan di restoran
3.5. Menerapkan pembuatan lipatan serbet	4.5. Membuat lipatan serbet
3.6. Menerapkan jumlah dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum	4.6. Membuat ketentuan jumlah dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum
3.7. Menganalisis penataan meja (<i>Table set-Up</i>)	4.7. Menata meja (<i>Table set-Up</i>)
3.8. Mengevaluasi layanan makan dan minum	4.8. Melayani makan dan minum
3.9. Menerapkan pembuatan minuman panas	4.9. Membuat minuman panas
3.10. Menerapkan pembuatan minuman dingin (<i>Mocktail</i>)	4.10. Membuat minuman dingin (<i>Mocktail</i>)
3.11. Menerapkan panggilan telepon	4.11. Menerima panggilan telepon
3.12. Menerapkan taking order (<i>Order Taker</i>) untuk layanan kamar tamu (<i>Room Service</i>)	4.12. Melakukan taking order (<i>Order Taker</i>) untuk layanan kamar tamu (<i>Room Service</i>)
3.13. Mengevaluasi layanan makan dan minum di kamar tamu (<i>Room Service</i>)	4.13. Melakukan pelayanan makanan dan minuman di kamar tamu (<i>Room Service</i>)
3.14. Menerapkan administrasi layanan makan dan minum	3.14. Membuat administrasi layanan makan dan minum

c. Silabus Layanan Makan dan Minum

Silabus adalah rencana pembelajaran pada kelompok mata pelajaran tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, bahan dan alat belajar. Silabus yang digunakan di SMK N 4 Yogyakarta dalam mata pelajaran Tata Hidang khususnya layanan makan dan minum disajikan dalam tabel

Tabel 2. Silabus Layanan Makan dan Minum SMK N 4 Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.8 Menganalisis layanan makan dan minum	3.8.1. Mendeskripsikan Tahapan melayani makan dan minum (<i>American Service</i>) 3.8.2. Mengklasifikasi jenis pelayanan (<i>American Service</i>) 3.8.3. Menguraikan fungsi pelayanan (<i>American Service</i>)	1. Pengertian SOP/ Prosedur Pelaksanaan Dasar (<i>faktual</i>) 2. Prinsip dasar yang mendukung SOP (<i>Prosedural</i>) 3. Tipe-tipe Dasar Pelayanan (<i>Konseptual</i>)	Mengamati 1. Melakukan kegiatan memperhatikan tentang SOP/ Prosedur Pelaksanaan Dasar secara manual dan komputerisasi 2. Melakukan kegiatan studi pustaka untuk mencari informasi tentang Prinsip Dasar Yang Mendukung SOP secara manual atau komputerisasi 3. Peserta didik menjelaskan SOP/Prosedur Pelaksanaan Dasar dan Prinsip Dasar Yang Mendukung SOP Menanya 1. Mengajukan pertanyaan tentang SOP / Prosedur Pelaksanaan Dasar dan Prinsip Dasar Yang Mendukung SOP secara manual atau komputerisasi 2. Mendiskusikan dengan teman/ secara kelompok tentang SOP/ Prosedur Pelaksanaan Dasar dan prinsip dasar yang mendukung SOP Mengumpulkan informasi 1. Mengumpulkan informasi tentang SOP / Prosedur Pelaksanaan Dasar dan Prinsip Dasar Yang Mendukung SOP secara manual atau komputerisasi yang diperoleh dari buku/ internet dan melalui	Observasi <ul style="list-style-type: none">Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan presentasiCeklist pengamatan ke kemampuan content dari materi pelajaran saat diskusi dan presentasi Portofolio <ul style="list-style-type: none">Tugas mengumpulkan gambar Melayani Pesanan Makan dan Minum di RestoranLaporan tertulis kelompok Tes	<ul style="list-style-type: none">video/gambar/bukuBahan praktek Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran Melayani Pesanan Makan dan Minum di RestoranReferensi / bahan ajar terkaite-dukasi.netlembar kasus
4.8 Melayani Makan dan Minum.	4.8.1 Mengambil pesanan tamu di Restoran (<i>American Service</i>) 4.8.2. Melakukan Prosedur pelayanan di Restoran (<i>American Service</i>)	2. Mengambil pesanan di restoran (<i>Manipulasi</i>) 3. Teknik Pelayanan Dan Prosedur Pelayanan (<i>Manipulasi</i>)			

			<p>kegiatan pelayanan makanan dan minuman sesuai kriteria mutu hasil menggunakan peralatan makan dan minum <i>dengan memperhatikan pembuangan limbah organik dan an-organik, pemakaian bahan makanan yang bebas dari bahan tambahan, pewarna, rasa.</i></p> <p>Mengasosiasi / Menalar 1. Membuat laporan hasil kegiatan mencari informasi tentang SOP / Prosedur Pelaksanaan Dasar dan Prinsip Dasar Yang Mendukung SOP secara manual atau komputerisasi yang diperoleh dari internet / buku dan hasil kegiatan pelayanan makan dan minum sesuai dengan kriteria mutu hasil</p> <p>Mengkomunikasi 1. Mempresentasikan laporan hasil informasi tentang SOP / Prosedur Pelaksanaan Dasar dan Prinsip Dasar Yang Mendukung SOP secara manual atau komputerisasi yang diperoleh dari internet buku dan hasil kegiatan pelayanan makan dan minum sesuai kriteria hasil mutu</p>	<p>Tes tertulis tentang produk Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran</p> <p>Jurnal Catatan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran</p> <p>Tes Unjuk Kerja/Kinerja Observasi saat Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran</p>	
--	--	--	--	--	--

5. *American Service*

a. ` **Pengertian *American Service***

American Service atau biasa disebut juga *Ready Plate Service* adalah Pelayanan secara Amerika yang praktis, sederhana dan cepat karena makanan telah diporsikan dan digarnish dari dapur oleh Chef (juru masak) dengan menggunakan baki oleh pramusaji dibawa ke Restoran diletakkan di side board/meja persediaan, kemudian dihidangkan didepan Tamu di meja makan dengan menggunakan tangan. Cara penghidangan *American Service* atau *ready plate* merupakan salah satu cara penghidangan di ruang makan, makanan siap diracik di dapur untuk disuguhkan kepada tamu (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008).

Menurut Atmodjo (2005) *American Service* adalah pelayanan makan yang makanannya sudah diporsikan kedalam piring makan oleh bagian kitchen (dapur). Jadi, pramusaji menghidangkan makanan kepada tamu yang memesan. *American Service* juga dikenal dengan istilah *Quick Service*.

Tugas pramusaji sebelum pelayanan:

- 1) Persiapan peralatan sesuai menu Sebelum melaksanakan proses menutup meja terlebih dahulu harus dipersiapkan alat-alat yang mendukung seperti:
 - a) Seperangkat meja dan kursi makan.
 - b) Linen yaitu moulton, table cloth, napkin.
 - c) *Silverware* (peralatan dari logam seperti sendok, garpu dan pisau).
 - d) *Chinaware* (peralatan dari porselin seperti cangkir, piring, mangkuk dan lain-lain).
 - e) *Glassware* (peralatan yang terbuat dari gelas).

f) Table accessories (salt and pepper shaker, vase of flower, table number, ashtray, sugar bowl).

Adapun langkah-langkah menata side board adalah sebagai berikut:

a) *Linen* disusun mulai dari *molton*, *table cloth*, *slip cloth* dan *guest napkin*.

Letakkan disisi kiri *side board*.

b) Gunakan baki persegi yang sebelumnya dialas *tray cloth*. Tatalah sesuai jenisnya *knife*, *fork*, *spoon*, dan *B & B plate*.

2) Menata meja makan (*table set-up*)

Table cover atau *table set-up* dalam istilah perhotelan yaitu menata meja makan pada restoran. Menurut table setting adalah rangkaian kegiatan untuk mengatur dan melengkapi meja dengan peralatan makan sesuai jenis hidangan yang akan disajikan untuk meningkatkan efisiensi kerja pramusaji dan kenyamanan pelanggan. Yang dimaksud dengan *table setting* adalah rangkaian kegiatan untuk mengatur dan melengkapi meja dengan peralatan makan sesuai dengan jenis hidangan yang akan disajikan. (Prihastuti,2013:56)

Table set-up adalah seperangkat peralatan yang rapi, bersih dan siap pakai yang terdiri dari chinaware (*B&B plate dan tea cup dan saucer*), *silverware* (sendok, garpu dan pisau), *glassware* (gelas), dan *linen* (*moulton*, *table cloth* dan *napkin*), yang disusun di atas meja lengkap dan rapi untuk satu orang.

Pemakaian *table cloth* merupakan syarat mutlak yang harus dilaksanakan pada restoran-restoran mewah, dalam pemasangannya diperlukan pelapis yang berbahan handuk, karet atau kain tebal lainnya sebelum taplak meja tersebut dipasang. Kain tersebut biasa disebut *molton*.

Taplak meja mempunyai ukuran yang standart, seorang pramusaji perlu

mengetahui ukuran taplak meja ketika akan melaksanakan *table set-up*, agar taplak yang digunakan sesuai dengan bentuk meja. Ukuran taplak mejadi disesuaikan dengan ukuran dan bentuk, yaitu:

a) Ukuran 137 cm x 137 cm untuk meja persegi empat berukuran 76 cm x 76 cm.

Dan untuk meja bulat dengan garis tengah 1 M.

b) Ukuran 183 cm x 183 cm untuk meja persegi empat berukuran 1 M x 1M. Dan untuk meja bulat dengan garis tengah 152 cm.

c) Ukuran 183 cm x 137 cm untuk meja empat persegi panjang dengan ukuran 137 cm x 76 cm.

Dalam melakukan pemasangan taplak meja di restoran, seorang pramusaji perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

a) Meja harus sudah berada pada tempat dan posisi yang benarsesuai dengan *table lay-out* ataupun *sitting arrangementnya*.

b) Permukaan meja harus benar-benar rata.

c) Meja harus sudah bersih dan tidak goyah.

Syarat yang harus diperhatikan pada penataan meja (*table set-up*) adalah:

a) Peralatan jenis *Fork* (garpu) diletakkan disebelah kiri kecuali yang tidak mempunyai pasangan diletakkan disebelah kanan, misalnya *shrimp fork*, *oyster fork*, *sea food fork*, yang semuanya dipakai untuk *first* (hidangan pembuka).

b) Peralatan jenis *Cutlery* (pisau) diletakkan pada sisi kanan dengan bagian tajam menghadap ke dalam, kecuali *bread and butter plate*.

c) Semua *silverware* diletakkan di meja dengan jarak +1,5 cm dari tepi meja.

d) Jarak peralatan makan antara *dinner fork* dengan *dinner knife* kira-kira 26 cm

dan 1 cm lebih panjang dari garis tengah *show plate* atau *dinner plate*.

Dalam melakukan *table setting* seorang *waiter* harus mempunyai satu pedoman dalam melaksanakan tugasnya karena variasi *table setting* sangat banyak. Secara garis besar langkah- langkah melakukan *table set-up* yang digunakan sebagai pedoman dasar adalah sebagai berikut :

- a) Menyiapkan *silver ware* dalam keadaan yang bersih dan siap untuk dipakai.
- b) Memasang *molton*
- c) Memasang taplak meja (*laying cover*) dapat dilihat pada bahasan memasang taplak meja.
- d) Meletakkan *table asesories* (*flower vase, ashtray, menage, table number*).

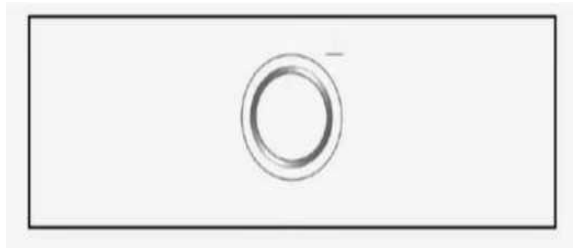
Dengan ketentuan *flower vase* diletakkan tepat ditengah meja makan sebagai patokan untuk meletakkan *table assesories* yang lainnya. *Table number* diletakkan menghadap pintu utama.



Gambar 1. *Table Accessories*

Sumber : (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008)

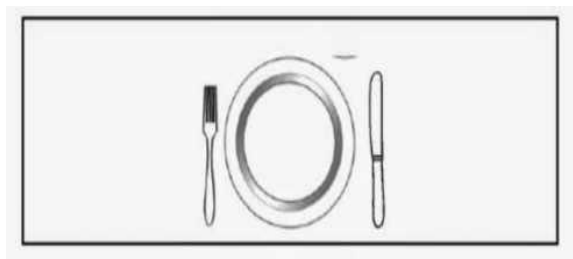
- e) Letakkan *show plate* di tengah sisi meja makan dengan jarak 2 cm dari tepi meja.



Gambar 2. *Dinner Plate*

Sumber : (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008)

- f) Meletakkan *cutlery* dan *silver ware* dimulai dari *dinner knife* dan *dinner fork*. *Dinner knife* diletakkan dibagian sisi kanan *show plate* dengan bagian mata pisau menghadap ke dalam. Jarak antara keduanya diperkirakan cukup untuk meletakkan *dinner plate show plate* yaitu + 26 cm. Sedangkan *dinner fork* diletakkan disebelah kiri *show plate* sejajar dengan *dinner knife*. Kedua alat ini merupakan dasar untuk meletakkan alat yang lainnya.



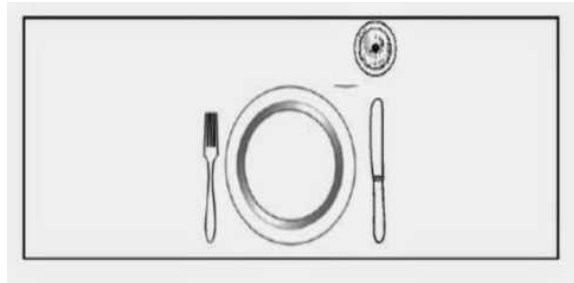
Gambar 3. *Dinner Plate, Dinner Fork & Dinner Knife*.

Sumber : (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008)

- g) Letakkan *silverware* yang lainnya sesuai dengan jenis hidangan dan diletakkan sesuai dengan pedoman meletakkan alat *silverware*.
- h) *Silverware* jenis garpu (*fork*) selalu diletakkan disebelah kiri kecuali yang tidak mempunyai pasangan seperti *shrimp fork*, *oyster fork*, *sea food fork*

(dipakai untuk hidangan *appetizer*).

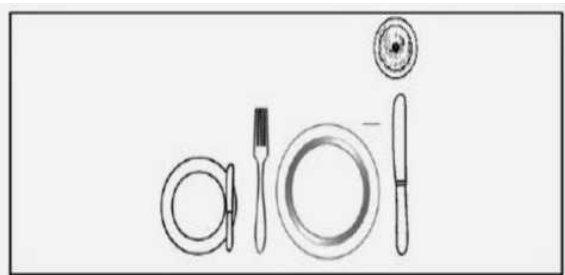
- i) Meletakkan *water goblet* + 2cm berada diatas *dinner knife*. Jika *water goblet* diikuti dengan gelas *wine* lainnya pemasangannya diletakkan dibawah *water goblet* posisinya sejajar atau serong membentuk sudut 45^0 dari tepi meja.



Gambar 4. *Dinner Plate, Dinner Fork & Dinner Knife, Water Goblet*

Sumber : (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008)

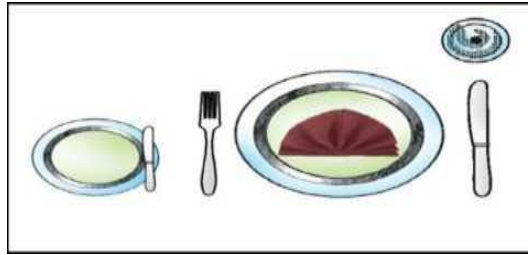
- j) *Bread and butter plate (B&B plate)* disebelah kiri garpu, sedangkan *butter spreader* diletakkan diatas piring *B&B plate*.



Gambar 5. *Dinner Plate, Dinner Fork & Dinner Knife, Water Goblet, B&B Plate*

Sumber : (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008)

- k) Letakkan *guest napkin* diatas *show plate*.

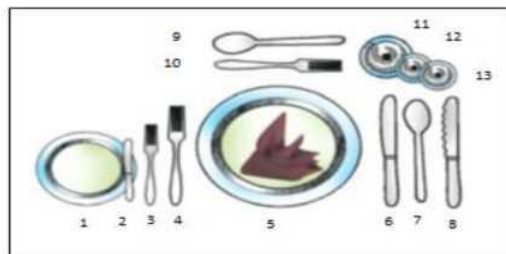


Gambar 6. *Dinner Plate, Dinner Fork & Dinner Knife, Water Goblet, B&B Plate, Napkin*

Sumber : (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008)

3) Contoh penataan dengan menu *elaborate*

Elaborate table set-up digunakan untuk menutup meja makan secara lengkap seperti jamuan kenegaraan yang sifatnya formal.



Gambar 7. *Elaborate Cover*

Sumber : (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008)

Keterangan:

1.	B&B Plate	8.	Dessert Knife
2.	B&B Knife	9.	Dessert Spoon
3.	Dessert Fork	10.	Dessert Fork
4.	Dinner Fork	11.	Water Goblet
5.	Show plate, napkin	12.	Red wine glass
6.	Dinner Knife	13.	White wine glass
7.	Soup Spoon		

Tablesetting yang sempurna adalah susunan yang rapi, alat yang bersih dan ketepatan antara alat dengan jenis hidangan. Hal yang masih sering salah, oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang paling dasar terhadap jenis hidangan dan jenis alat (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti, 2008:60-68).

b. Prosedur Pelayanan *American Service*

Prosedur pelayanan di restoran merupakan kegiatan operasional sebelum restoran dibuka sampai restoran ditutup. Kegiatan ini meliputi semua usaha petugas restoran dalam memberikan pelayanan kepada tamu, baik persiapan tamu datang sampai tamu meninggalkan restoran. Untuk menunjang keberhasilan dalam melaksanakan tugas, seorang petugas restoran harus mengetahui dan memahami prosedur kerja pada saat pelayanan makanan dan minuman berlangsung. Pedoman kerja atau standar yang dimaksud di atas dikenal dengan istilah *Standard Operating Procedure (SOP)*.

Standar operational procedur (SOP) atau prosedur pelaksanaan dasar merupakan suatu ketetapan yang terstandar untuk mempertahankan kualitas dan hasil pekerjaan. Dampak SOP dalam *Food & Beverage Departement* merupakan suatu hal yang sangat memudahkan pekerjaan karyawan dan menciptakan suasana yang membuat para tamu menjadi nyaman dan mendapatkan apapun yang diinginkan. *SOP general service* yang harus dilakukan oleh bagian service adalah :

1. *Greeting the guest*
Tamu memasuki restoran disambut dengan ramah oleh *hostess restaurant* atau *restaurant receptionist*.
2. *Escuting and Sitting the guest*
Tamu diantar pada meja yang telah dipesan atau disukai, atau sama sekali belum memesan tempat kemudian membantu menarik kursi ketika akan duduk.
3. *Pouring ice water*
Waitres menuangkan air es ke *goblet glass* dari sebelah kanan, *waitres* yang lain membantu membuka dan meletakkan *napkin* dipangkuan tamu.
4. *Serving bread and butter*
Sajikan roti dan mentega sebagai makanan pendamping
5. *Presenting the menu/taking order*
Captain memberikan daftar menu dari sisi kiri tamu, sambil membantu tamu jika mengalami kesulitan terhadap menu yang ditawarkan. Sambil menawarkan menu *captain waiter* mencatat pesanan tamu (*take order*) dan diberikan pada *waitres* selanjutnya order diserahkan pada bagian terkait.
6. *Presenting the wine list*
Sambil menunggu hidangan disajikan bagian *sommelier* menawarkan *wine* sebagai minuman pengiring hidangan.

7. *Adjustment*
Waiter melakukan *clear up* atau mengganti peralatan makan dan disesuaikan dengan menu yang dipesan oleh tamu.
8. *Serving the food*
Menyajikan hidangan menu sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.
9. *Serving the wine*
Cara menyajikan *wine* adalah *Sommelier* menunjukkan botol *wine* terlebih dahulu kepada tamu untuk mendapat persetujuan, kemudian tutup botol *wine* dibuka di hadapan tamu kemudian dicicipi oleh host atau pemesan dengan cara mencium aroma *wine* dari tutup botol serta mengecek apakah tutup botol dalam keadaan yang masih baik atau sudah rusak. Kemudian tuang sedikit ke dalam gelas untuk dicicipi host atau pemesan jika sesuai dengan keinginannya maka *wine* dapat dituang ke dalam gelas tamu lainnya dan host terakhir, sementara jika tamu tidak menyetujuinya maka *wine* dan gelas harus diganti dan lakukan prosedur yang sama mulai dari awal.
10. *Clear up*
Clear up adalah proses mengambil peralatan yang kotor setelah tamu selesai makan. Pada saat hidangan *dessert* akan dikeluarkan waiter mengambil peralatan yang tidak digunakan lagi seperti *ashtray*, *B&B plate*, *wine glass*.
11. *Crumbing down*
Crumbing down adalah proses membersihkan meja makan dari kotoran setelah proses *clear up* dilakukan. Menggunakan *napkin* dan piring.
12. *Presenting coffee or tea*
Setelah hidangan *dessert* selesai disantap *captain waiter* menawarkan *tea or coffee* dan bagian *sommelier* menawarkan minuman setelah selesai makan (*after meal drink*).
13. *Presenting the bill*
Sebelum memberikan *bill* *captain waiter* menanyakan komentar tamu mengenai pelayanan, citarasa hidangan dan minuman sebagai tolak ukur pengembangan dan perbaikan dimasa depan yang disesuaikan dengan keinginan pelanggan. Kemudian *captain waiter* memberikan tagihan (*bill*) menggunakan *check tray* atau *bill order*.
14. *Bid Forewell*
Selesai pembayaran *captain* siap membantu menarik kursi pada saat tamu akan berdiri sambil mengucapkan terimakasih
15. *Table setting*
Begitu tamu meninggalkan meja makan maka *waiter* segera melakukan *table setting* kembali agar meja dapat dipakai kembali jika ada tamu (Ekawatiningsih, Komariah, & Purwanti 2008;373-375).

Menurut Martayasa (2012) tahap-tahap pelayanan makanan American Service sebagai berikut:

1) *Welcoming Guest*

Welcoming guest adalah saat dimana seorang pramusaji memberikan kesan awal pada tamu yang datang ke sebuah restoran dimana saat inilah restoran dapat membangun brand image dimata para tamu. Kemudian antar tamu ke meja yang telah dipeservasi atau yang dipilih oleh tamu. Jika sudah, periksalah buku pesanan dan antarkanlah tamu tersebut pada meja yang telah disiapkan, tetapi jika tamu tersebut tidak membuat pesanan maka periksalah apakah masih terdapat meja yang kosong untuk mereka. Jika ada maka antarkanlah mereka untuk mendapatkannya. Dan bila tidak ada tempat duduk atau meja yang kosong, maka perkenankanlah mereka untuk menunggu beberapa saat di bar umpamanya dan catatlah nama ataupun nomor kamar mereka, dan segera ada meja yang disiapkan, panggillah mereka.

2) *Seating The Guest*

Seating the guest adalah saat dimana seorang pramusaji mempersilakan tamu menempati meja makan yang disediakan dan membukakan kursi untuk diduduki oleh tamu. Hendaknya pramusaji mendahulukan tamu wanita atau tamu orang tua kemudian barulah membukakan kursi untuk tamu laki-laki. Pramusaji/waiter mempersilakan tamu menempati meja makan yang disediakan, kemudian membantu tamu menggunakan napkin bila tamu belum mengetahui penggunaannya.

3) *Lying the Napkin*

Lying the napkin adalah pada saat seorang pramusaji membukakan napkin yang ada di hadapan tamu, kemudian letakan napkin tersebut diatas pangkuan tamu.

4) *Presenting Menu Card*

Presenting menu card dimana seorang pramusaji memberikan kartu menu kepada tamu dan memberitahukan menu special yang ada di restoran tersebut atau *menu of the day* dan *menu of the month*. Daftar menu yang diberikan harus daftar yang bersih dan merupakan *A La Carte menu*. Selama pramusaji mempersiapkan pesanan minuman, para tamu akan mempunyai waktu yang cukup.

5) *Pouring Ice Water*

Sebagai awal dari penyajian, Pramusaji menuangkan air putih ke dalam *water goblet* dari sebelah kanan tamu, dan berjalan searah jarum jam.

6) *Served Bread and Butter*

Served bread and butter dimana seorang pramusaji menyajikan roti dan mentega diatas *b&b plate* yang telah tersedia dihadapan tamu. Menyajikan disebelah kiri tamu. Sambil menunggu giliran hidangan yang disajikan tamu dapat menikmati *dinner roll* sedikit demi sedikit (roti dipotong dengan tangan sepeng gigitan lalu dioles mentega/jam dengan *butter spreader*) ataupun menikmati air putih.

7) *Taking Order and Repeating Order*

Taking order dan repeating order dimana seorang pramusaji mencatat pesanan tamu kemudian mengulanginya kembali agar tidak terjadi kesalahan dalam pengolahan makanan yang dipesan oleh tamu.

8) *Presenting The Wine List*

Sambil menunggu hidangan disajikan bagian sommelier menawarkan wine sebagai minuman pengiring hidangan.

9) *Adjustment Cutleries*

Setiap jenis makanan yang disajikan restoran menggunakan peralatanyang berbeda-beda, maka seorang pramusaji harus mengetahui dengan pasti peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk setiap jenis makanan. Prosedur penggantian atau penambahan peralatan disesuaikan dengan pesanan tamuyang dilakukan oleh pramusaji setelah mencatat serta mengulangi seluruhpesanan tamu. Pada saat penyesuaian alat apabila meja tamu tidak cukup menampung seluruh peralatan yang dibutuhkan maka pramusaji dapat mengangkat peralatan yang tidak diperlukan dari atas meja.

10) *Served the Appetizer*

Served the appetizer dimana seorang pramusaji menyajikan *appetizer*, pada saat menyajikan pramusaji mendahulukan tamu wanita atau orang tua terlebih dahulu kemudian tamu laki-laki dan melakukan pelayanan searah dengan jarum jam, menyajikan menggunakan tangan kanan.

Yang harus diperhatikan oleh pramusaji pada saat menyajikan makanan adalah :

- a) Tamu wanita harus didahulukan.
- b) Orang tua dan anak-anak harus mendapatkan perhatian yang khusus.
- c) Selalu mengucapkan permisi saat memberikan makanan ataupun minuman kepada tamu.
- d) Meletakkan makanan atau minuman sesuai pesanan tamu.
- e) Meletakkan makanan dan minuman dengan hati-hati agar makanan tidak tumpah dan tidak mengotori pakaian tamu.
- f) Ketika menyajikan makanan hendaknya tamu yang duduk dalam satu meja menyajikan makanannya secara bersama-sama.
- g) Selalu memperhatikan serta menjaga air minuman tidak sampai kosong, bila sudah habis tanyakan apakah tamu ingin menambahkannya kembali, bila tidak angkatlah gelas-gelas yang telah kosong. Tidak berdiri terlalu dekat dengan meja tamu pada saat tamu menikmati makanan dan minuman. Selalu siap ditempat / *station* masing-masing agar dapat segera memberi pertolongan atau pelayanan bagi tamu yang membutuhkannya. Tidak ikut mendengarkan percakapan tamu.

11) *Clear Up for the Appetizer*

Clear Up for the Appetizer dimana seorang pramusaji membereskan meja tamu dari peralatan makan appetizer yang kotor agar tamu merasa lebih nyaman. Cara *clear up* adalah:

- a) Dekatilah tamu dari kanannya, dengan kaki kanan agak maju ke depan.

- b) Ambillah piring di atas meja tamu dengan cara memegang tepi piring sambil menjepit pisau/sendok dan garpu dengan ibu jari dan jari lain di bawah piring.
- c) Angkatlah piring sambil melangkah mundur ke belakang.
- d) Dengan posisi membelakangi tamu, pindahkan piring ke tangan kiri seperti posisi membawa satu piring, dan garpu dijepitkan pada ibu jari sedangkan pisau atau sendok diletakkan dengan cara dijepitkan pada garpu tersebut.
- e) Peganglah piring kuat-kuat dengan pangkal dari ibu jari dan telunjuk dibawahnya secara seimbang. Biarkan tangan kanan bebas.
- f) Untuk piring kedua dan berikutnya, letakkan dan susun pada tumpuan pergelangan tangan. Sisa makanan disisihkan pada piring (1), pisau/sendok dan garpu dijepitkan pada garpu (1).
- g) Kerjakanlah untuk piring berikutnya dengan cara yang sama searah jarum jam, sehingga selesai semuanya.
- h) Bawalah piring tersebut ke *side board*.
- i) Letakkanlah piring tersebut ke *restaurant tray* dan bawalah ke tempat pencucian (*dishwashing area*).

12) *Served the soup*

Served the soup dimana seorang pramusaji menyajikan soup, pada saat menyajikan pramusaji mendahulukan tamu wanita atau orang tua terlebih dahulu kemudian tamu laki-laki dan melakukan pelayanan searah dengan jarum jam.

13) *Clear Up for the Soup*

Clear Up The Soup dimana seorang pramusaji membereskan meja tamu dari peralatan makan *soup* yang kotor agar tamu merasa lebih nyaman.

14) *Served The Wine*

Cara menyajikan *wine* adalah Sommelier menunjukkan botol *wine* terlebih dahulu kepada tamu untuk mendapat persetujuan, kemudian tutup botol *wine* dibuka di hadapan tamu kemudian dicicipi oleh *host* atau pemesan dengan cara mencium aroma *wine* dari tutup botol serta mengecek apakah tutup botol dalam keadaan yang masih baik atau sudah rusak. Kemudian tuang sedikit ke dalam gelas untuk dicicipi *host* atau pemesan jika sesuai dengan keinginannya maka *wine* dapat dituang ke dalam gelas tamu lainnya dan *host* terakhir, sementara jika tamu tidak menyetujuinya maka *wine* dan gelas harus diganti dan lakukan prosedur yang sama mulai dari awal.

15) *Served the Main Course*

Served the main course dimana seorang pramusaji menyajikan *main course* atau hidangan utama, pada saat menyajikan pramusaji mendahulukan tamu wanita atau orang tua terlebih dahulu kemudian tamu laki-laki dan melakukan pelayanan searah dengan jarum jam, menyajikan menggunakan tangan kanan.

16) *Clear Up for the Main Course*

Clear up for the main course dimana seorang pramusaji membereskan meja tamu dari peralatan makan *main course* yang kotor agar tamu merasa lebih nyaman.

17) *Clear Up*

Clear up adalah proses mengambil peralatan yang kotor setelah tamu selesai makan. Pada saat hidangan *dessert* akan dikeluarkan waiter mengambil peralatan yang tidak digunakan lagi seperti *ashtray*, *B&B plate*, *wine glass*.

18) *Crumbing Down and Set Up The Dessert Cutleries*

Membersihkan meja (*crumbing down*) berarti membersihkan sisa-sisa makanan (*crumbs*) ataupun jenis kotoran yang lain di atas meja tamu. Serta memasang alat makan untuk hidangan *dessert*. Alat-alat perlengkapan yang diperlukan untuk *crumbing down* adalah *dessert plate* dan *Service cloth*. Pramusaji berada di sebelah kiri tamu.

Cara melakukan *crumbing down*

- a) Lipatlah *service cloth* menyerupai bantal (*pad*). Peganglah *service cloth* yang terlipat tersebut pada tangan kanan.
- b) Peganglah *dessert plate* dengan tangan kiri.
- c) Dekatilah tamu dari sebelah kirinya (mulai dari tamu putri dan lakukanlah berlawanan dengan arah jarum jam ke seluruh meja).
- d) Pindahkan kotoran (*crumbs*) dari sebelah kiri samping.
- e) Pindahkan *dessert plate* sejajar dengan permukaan meja.
- f) Dengan mempergunakan tangan kanan yang dilengkapi dengan *service cloth*, pindahkan kotoran di atas meja ke *dessert plate*.
- g) Pindahlah *dessert fork* ke sebelah kiri *cover*.

h) Pindahkan ke sebelah kanan tamu dan lakukanlah hal yang sama dan ambillah *dessert spoon* dan letakkan di sebelah kanan *cover*.

i) Lakukan *crumbing down* tersebut ke seluruh tamu, yang berada pada meja tersebut dengan gerakan yang berlawanan dengan arah jarum jam.

Karena keadaan tempat duduk tamu: maka kadang-kadang hanya dimungkinkan untuk mengadakan "*Crumbing down*" dari satu arah saja sehingga walaupun demikian bersihkanlah kotoran yang terdapat di atas meja sebersih-bersihnya. *Crumbing down* bukan saja dilakukan setelah *clear up* makanan pokok, tetapi bisa dilakukan setiap saat jika perlu. Yakinkan tidak ada *crumb* yang jatuh ke lantai.

19) *Served The Dessert*

Served the dessert dimana seorang pramusaji menyajikan *dessert* atau hidangan utama, pada saat menyajikan pramusaji mendahulukan tamu wanita atau orang tua terlebih dahulu kemudian tamu laki-laki dan melakukan pelayanan searah dengan jarum jam.

20) *Clear Up for the Dessert*

Seorang pramusaji membereskan meja tamu dari peralatan makan *dessert* yang kotor agar tamu merasa lebih nyaman.

21) *Served Tea or Coffe*

Served tea or coffe adalah menawarkan kopi atau teh kepada tamu dengan menggunakan baki/*round tray*.

22) *Presenting the Bill*

Setelah tamu selesai dengan hidangannya, langkah berikutnya adalah mempersiapkan *bill*. *Guest bill* tersebut dipersiapkan oleh kasir restoran dan selanjutnya diserahkan oleh pramusaji kepada tamu dengan *menggunakan bill tray* dan *guest bill* diletakkan di atas *tray* tersebut dalam keadaan tertutup. Jika tamu membayar secara tunai maka uang pembayaran tamu tersebut dihitung dihadapannya, segera uang kembalian dikembalikan pada tamu jika ada.

23) *Farewell the Guest*

Ketika tamu beranjak meninggalkan restoran, pramusaji harus megiringi tamu tersebut sampai ke pintu restoran dengan tujuan agar tamu tersebut berkenan datang kembali. Kepada tamu tersebut harus diucapkan terima kasih disertai harapan agar tamu tersebut merasa puas dengan sajian makanan dan ditutup dengan ungkapan harapan agar tamu itu kembali lagi.

Menurut Marsum (2016: 276) pengertian *American Service* (pelayanan makanan secara amerika) merupakan salah satu pelayanan di ruang makan, dimana makanan telah siap diracik diatas piring dari dapur dan langsung disajikan kepada tamu.

Tahap-tahap pelayanan makanan:

- 1) *Greeting the guest* (menyambut tamu)
- 2) *Escuting and Sitting the guest* (mempersilahkan tamu duduk)
- 3) *Pouring ice water* (menuangkan air es)
- 4) *Serving bread and butter* (menyajikan roti dan mentega)

- 5) *Presenting the menu/ taking order* (memberikan daftar menu dan membantu jika tamu mengalami kesulitan terhadap menu yang ditawarkan, mencatat pesanan)
- 6) *Presenting the wine list* (menawarkan wine yang akan disajikan sebagai pendamping hidangan)
- 7) *Adjustment* (menyesuaikan peralatan makan sesuai dengan menu yang dipesan)
- 8) *Serving the food* (menghidangkan makanan)
- 9) *Clear up* (proses pengambilan peralatan kotor)
- 10) *Crumbing down* (pembersihan meja menggunakan napkin dan piring)
- 11) *Presenting coffee or tea* (menawarkan kopi atau teh)
- 12) *Presenting the bill* (memberikan tagihan)
- 13) *Table setting* (tamu meninggalkan restoran lalu tugas waiter menata kembali meja agar dapat digunakan kembali)

Order of service of a meal In the example for the order of service given below, customers are having a starter, main course and sweet, to be accompanied by aperitifs (pre-meal drink, e.g. a gin and tonic), wine with the meal and liqueurs.

- 1) *Greet customers and check to see if they have a reservation.*
- 2) *Assist with customers' coats as required.*
- 3) *Offer an aperitif in the lounge or reception area, or if preferred to have one at their table.*
- 4) *If they are to have the aperitif at their table lead the customers to their table.*
- 5) *Assist customers with their seats and place their napkin over their lap*
- 6) *The order for any aperitifs is taken and the order is then served.*
- 7) *Present open menus to each customer, host last. Bread is offered, butter and alternatives are placed on the table and any chilled water ordered is poured.*
- 8) *If required explain the menu items and take the food order, usually from the host but each guest may be asked separately. Confirm all the items ordered together with degrees of cooking and sauces ordered.*

- 9) *Immediately after the food order has been taken check with the host to see if wine is required to accompany the meal. Adjust the glassware for the wine to be served.*
- 10) *Adjust the cover for the first course. In more casual establishments the covers are laid for the first and main course at the beginning of the meal.*
- 11) *The wine ordered will be presented to the host to confirm that the correct bottle of wine is about to be opened.*
- 12) *The wine or other beverages are always served before the food. Offer the host (or whoever ordered the wine) to taste the wine to assess the quality of the contents and that the serving temperature is correct. The person tasting the wine always has their glass topped up last.*
- 13) *Serve the plated first course(s) now, cold before hot, and the accompaniments are then offered. Once all plates are on the table, explanations of the dishes are given to the customers.*
- 14) *The server will now check the table to ensure everything is satisfactory and the customers have all they require.*
- 15) *Wine and water glasses will be topped up as necessary. Remove used or empty glasses.*
- 16) *When all the customers have finished their first courses, clear the first course plates using the correct stacking techniques and remove any accompaniments*
- 17) *If necessary the covers should be laid or adjusted for the main course.*
- 18) *If a different wine is to be served with the main course, the correct glasses should be placed on the table and the wine then served before the food in the same way as the previous wine. If a bottle of the same wine is to be served then this is normally offered with a clean glass for tasting the new wine.*
- 19) *The plated main course(s) are served from the right-hand side of the customer, cold before hot, and accompaniments offered. When all plates are on the table, explain the dishes to the customers.*
- 20) *The server will now check to ensure everything is satisfactory and the customers have all they require.*
- 21) *Wine and water glasses will be topped up as necessary.*
- 22) *When customers have finished eating their main courses, clear the main course plates and cutlery, side plates and knives, all accompaniments, butter dish and the cruet set using the correct clearing techniques*
- 23) *The table is then crumbed down.*
- 24) *Present the sweet menu. Advise customers on the dishes as necessary. Take the order and confirm the order back to check it is correct.*
- 25) *Covers for the sweet course are laid.*
- 26) *Empty or used wine glasses and bottles are cleared away.*
- 27) *If wine is to be served with the sweet course, the correct glasses should be placed on the table and then served before the food.*
- 28) *The plated sweet course(s) will now be served from the right-hand side of the customer, cold before hot, and accompaniments offered. Once all plates are on the table, explain the dishes to the customers.*

- 29) *Offer any appropriate accompaniments such as caster sugar, custard or cream with the sweet course.*
- 30) *Clear the sweet course and remove accompaniments.*
- 31) *The server will now take the hot beverage order for tea, coffee or other beverages if not taken with the sweet order.*
- 32) *While the hot beverages are being prepared a drink order for digestives, such as liqueurs, brandy or port, will be taken.*
- 33) *Tea and coffee or other beverages will be served.*
- 34) *If petits fours/friandises are to be served then these are offered to the customers or placed on the table.*
- 35) *When required the bill will be presented to the host. The server will receive payment from the host.*
- 36) *The server will see the customers out, assisting with their coats if required.*
- 37) *The table is cleared down and then re-laid if required (Cousins, Lillicrap, & Weekes, 2014;223-227).*

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, pengertian *American Service* adalah jenis pelayanan di restoran dimana makanan telah siap diracik di atas piring dari dapur dan langsung disajikan kepada tamu. Urutan pelayanan *American Service* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyambut tamu
- 2) Mempersilahkan tamu duduk
- 3) Menawarkan menu
- 4) Menuangkan air putih
- 5) Menghidangkan roti
- 6) Mencatat pesanan
- 7) Menawarkan wine list
- 8) Menyesuaikan peralatan sesuai menu yang dipesan (*adjustment*)
- 9) Menghidangkan hidangan pembuka (*appetizer*)
- 10) *Clear up*
- 11) Menghidangkan sup

- 12) *Clear up*
- 13) Menghidangkan *wine* sesuai jenis hidangan utama
- 14) Menghidangkan hidangan utama (*main course*)
- 15) *Clear up*
- 16) Mengambil peralatan yang sudah tidak digunakan seperti: *salt & pepper shaker, astrey, b & b plate, butterspreader, wine glass*
- 17) Melakukan *crumbing down*
- 18) Menyajikan hidangan penutup (*dessert*)
- 19) *Clear up*
- 20) Menyajikan teh atau kopi
- 21) Memberikan *bill*
- 22) Mengantar tamu keluar restoran

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang mendukung keberhasilan media pembelajaran dengan video 2 dimensi :

1. Penelitian oleh Sabrinatami & Rinawati (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta” . Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Teknik analisis data yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Kelayakan video berdasarkan

penilaian dari 2 ahli materi dengan presentase yaitu 78% dengan kategori sangat layak, 2 ahli media dengan presentase yaitu 93% dengan kategori sangat layak, uji coba terbatas siswa dengan presentase 85% dengan kategori sangat layak dan uji kelayakan siswa dengan presentase yaitu 85% dengan kategori sangat layak.

2. Penelitian oleh Astuti (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 2D Berbasis *Muvizu* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SD Lab School UNNES”. Metode yang dipakai metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan), tapi lebih difokuskan pada proses pengembangan menggunakan metode ADDIE. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media pembelajaran kartun 2D, setelah itu di terapkan kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan deskriptif presentase dan uji satu sampel untuk ketuntasansiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran kartun 2D pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 angka denganmembandingkan hasil belajar *pretest* dan *postest*. Selain diuji keefektifan produk berdasar hasil belajar, peneliti juga memperkuat hasil peneltian dengan mendeskripsikan hasil observasi pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartun 2D, sehingga keefektifan dari pengembangan Media pembelajaran kartun 2D tersebut akan lebihvalid. Maka disimpulkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartun 2D ini

efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Penelitian oleh Putri & Rinawati (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *American Service* Pada Mata Pelajaran Tata Hidang. Penelitian ini merupakan pengembangan media video pembelajaran *American Service* ini dikembangkan dengan model Borg dan Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov melalui 5 proses tahapan yakni, analisis kebutuhan dengan cara menganalisis kurikulum dan melakukan observasi; mengembangkan Produk Awal dengan cara mengumpulkan materi, membuat *storyboard*, pengambilan gambar, penyusunan video dan pengemasan produk; validasi oleh ahli materi dan ahli media; uji lapangan skala kecil dengan menguji video kepada 9 mahasiswa dan revisi; uji lapangan skala besar dengan menguji video kepada 44 mahasiswa dan direvisi hingga menjadi produk akhir; (2) Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi (69%) termasuk kategori layak, penilaian ahli media (62%) termasuk kategori layak, uji coba lapangan skala kecil (69%) termasuk kategori layak, uji coba lapangan skala besar (74%) termasuk kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa media video *American Service* dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Tuntutan kurikulum 2013 menghendaki agar siswa dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Selain itu, tuntutan kurikulum 2013 menghendaki agar kualitas pembelajaran lebih baik dengan dapat menjadikan siswa lebih kreatif, mandiri, mampu bekerja sama, berjiwa kepemimpinan, empati, toleransi dan

memiliki kecakapan hidup. Proses pembelajaran yang dilakukan guna mencapai tuntutan kurikulum 2013 harus dilakukan dengan strategi dan metode pembelajaran yang benar dan tepat. Tentunya, hal ini membutuhkan campur tangan dari berbagai pihak guna mencapai pembelajaran yang diharapkan. Salah satu pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran adalah guru.

Kurikulum 2013 menjadikan guru harus siap dalam segala perubahan guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Salah satu kendala yang dialami guru adalah kurangnya persiapan guru dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Tentu tidak mudah bagi guru karena kurikulum 2013 revisi berada pada zaman dimana kecanggihan teknologi sudah sangat maju dan pembelajaran berbasis digital. Tuntutan kurikulum 2013 revisi mengharuskan proses pembelajaran melibatkan penggunaan teknologi yang tinggi. Namun tidak semua guru cakap terhadap teknologi, sehingga menghambat dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah media pembelajaran, terutama video pembelajaran..

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMK N 4 Yogyakarta sudah cukup bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar Tata Hidang yaitu *handout*, *jobsheet*, video, barang jadi dan *powerpoint*. Media pembelajaran yang cukup menarik antusias siswa dalam proses belajar mengajar adalah media video. Video pembelajaran digunakan sebagai sumber informasi yang dapat membangun persepsi siswa sebelum praktik. Namun, guru banyak mengambil media khususnya video melalui internet yang belum diketahui

kelayakannya dan terkadang kurang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Video pembelajaran yang diambil dari internet juga banyak yang menggunakan bahasa asing sehingga siswa kurang memahami video tersebut.

Video pembelajaran yang ada kerap kali kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik. Sehingga membuat siswa merasa bosan ketika menonton video tersebut. Padahal seharusnya penggunaan media video pembelajaran diharapkan mampu memberikan bayangan mengenai melayani makan dan minum *American Service* yang akan dipraktikkan oleh siswa sehingga mereka dapat melakukan pekerjaan dengan benar dan meminimalisir kesalahan-kesalahan yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif serta diuji kelayakannya. Latar belakang tersebut mendorong penelitian ini untuk mengembangkan suatu media pembelajaran “Pengembangan Video Animasi 2 Dimensi *American Service* pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta”. Penggunaan media video animasi 2 dimensi diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan langkah kerja prosedur *American Service*, dan meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar sedangkan bagi pendidik media ini diharapkan mampu membantu dalam menyampaikan materi, menjelaskan langkah kerja prosedur *American Service* kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Salah satu media pembelajaran menarik yaitu video animasi 2 dimensi. Video animasi 2 dimensi melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dari siswa, sehingga materi yang disampaikan melalui video animasi 2 dimensi dapat diterima secara maksimal dan dapat digunakan berulang-ulang sesuai kebutuhan.

Penelitian berdasarkan pada latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi 2 dimensi melayani makan dan minum *American Service*.

Pembelajaran Tata Hidang



Identifikasi Masalah :

1. Perkembangan teknologi dalam Pendidikan semakin berkembang sehingga diperlukan inovasi, pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan
2. Peserta didik di tuntut aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi baik teori maupun praktik pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 4Yogyakarta.
4. *American Service* merupakan salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang memiliki urutan prosedur pelayanan yang panjang dan rumit.
5. Materi yang harus dipahami tentang *American Service* ini sangat kompleks, tahapan-tahapan dalam proses pelayanannya sangat menentukan pada tahap selanjutnya sehingga tidak boleh terlewatkan satu tahap pun.
6. Panjangnya prosedur *American Service* terkadang menjadi kendala bagi peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep pelayanan makan dan minum jenis ini.
7. Video pembelajaran Tata Hidang yang beredar di internet banyak yang menggunakan bahasa asing sehingga siswa kurang memahami video tersebut.
8. Video pembelajaran Tata Hidang yang beredar di internet kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik.
9. Kurangnya pengembangan video pembelajaran yang berbasis video animasi 2 dimensi untuk media pembelajaran *American Service* yang menarik.
10. Perlu dilakukan uji kelayakan video pembelajaran *American Service* pada mata pelajaran Tata Hidang.



Ide mengembangkan Media Pembelajaran

Video merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi serta menarik, kreatif, dan inovatif.



Produk Media Video

Perlu dikembangkan media video animasi 2 dimensi *American Service* sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang memenuhi kriteria kelayakan media dan materi

Gambar 8. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan video animasi 2 dimensi *American Service* pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan video animasi 2 dimensi *American Service* pada mata pelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi, Ahli Media dan peserta didik di SMK N 4 Yogyakarta?