

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### A. Kajian teori

##### 1. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk.,2002). Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Kata “segala” memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi juga yang keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu.

Dari penjelasan tentang media di atas, dapat diketahui bahwa media adalah alat yang dibutuhkan dalam proses komunikasi yang keberadaannya dapat mempermudah pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Salah satu cara untuk mengatasi factor penghambat proses komunikasi tersebut adalah media pembelajaran. Untuk itu pengetahuan tentang media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh semua orang yang langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan pembelajaran.

Dari penjelasan tentang media pembelajaran di atas, maka media pembelajaran merupakan sebuah alat yang seharusnya ada dalam sebuah pembelajaran agar terjadi sebuah komunikasi antara pemberi materi dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran di sekolah.

## 2. Video Pembelajaran

### a. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televise untuk ditayangkan lewat televise. Video berasal dari bahasa latin, video-vidi-visum yang artinya melihat, mempunyai daya penglihatan, dan dapat melihat. Menurut Azhar Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Media pembelajaran berupa video

dapat digunakan pada berbagai lokasi yang mendukung dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional. Tayangan video dapat dilengkapi dengan narasi yang sesuai sebagai pengantar dan pembelajaran pendahuluan dari satu unit pelajaran.

Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung (Daryanto; 87). Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru dalam pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Seperti diketahui bahwa tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Dari definisi di atas, dapat diketahui bahwa video pembelajaran sangat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran karena merupakan media pembelajaran non cetak dan kaya akan informasi dan juga merupakan media pembelajaran yang murah. Video pembelajaran juga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa karena informasi yang didapatkan lebih besar.

#### b. Macam-macam Video Dalam Aplikasi Multimedia

Media video terbagi atas 5 macam (Suyanto, 2003; 279-283), yaitu *Live video feed*, *videotape*, *videodisc*, digital video dan *hypervideo*:

- 1) *Live video feed*: menyediakan objek-objek link multimedia yang menarik dan waktu yang nyata (*real-time*). Saluran televisi atau *live camera feed* menjadi objek sebuah link. Diambil dalam waktu nyata dan sama. Contohnya pertandingan sepakbola secara langsung.
- 2) *Videotape*: ada beberapa format videotape, yaitu VHS, 88 mm, Hi-8 mm, VHS-C, Super VHS, dan *Betacam*. VHS merupakan jenis format yang paling banyak digunakan. *Betacam* merupakan format untuk *broadcast*, yang mempunyai kualitas tertinggi dari videotape. Jenis medium yang paling banyak dijumpai adalah videotape. Hampir semua orang mempunyai VCR. Banyak perusahaan memanfaatkan videotape untuk memberikan just-in-time training, dan perpustakaan-perpustakaan umum memiliki koleksi videotape untuk berbagai macam panduan.
- 3) *Videodisc*: ada dua format videodisc yaitu CAV dan CLV. CAV dapat menyimpan data hingga 54.000 still frame atau setara dengan 30 menit motion video dengan stereo sound track. Sedangkan CLV dapat menyimpan hingga satu jam video pada setiap sisi disc atau mempunyai putaran yang cepat, yang berarti dua kali kemampuan CAV disc.
- 4) *Digital video*: merupakan medium penyimpanan video yang digunakan pada rangkaian computer. Dalam prosesnya bisa memainkan video dengan layar/scrin penuh tanpa bantuan alat lainnya. Kualitas film lebih baik. Digital video mempunyai dua format utama, yaitu MiniDV dan Digital8. Keduanya menggunakan DV codec, tetapi direkam dalam ukuran yang berbeda. DV

codec digunakan dengan berbasis format DVCAM, DVCPRO, yang dirancang untuk realibilitas yang maksimum.

- 5) *Hypervideo*: mempunyai sound track dan dapat dimaikan berulang kali. Video bisa dimainkan secara bersama dengan penyajian multimedia. Video clip juga dimainkan urut waktu (over time). Ada banyak multimedia creation tool yang memungkinkan melakukan timing munculnya objek-objek untuk mensinkronkannya dengan video.

Penelitian ini menggunakan jenis digital video, yaitu video yang dapat digunakan pada computer maupun mini computer dengan format yang dipakai yaitu MPEG Layer-4 atau sering disebut dengan MP4. Video pembelajaran ini diharapkan dapat mengurangi biaya cetak untuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri. Video pembelajaran ini juga dapat digunakan dalam kelas besar dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

#### c. Kelebihan dan Kekurangan Video

Kelebihan dan kelemahan menggunakan media video menurut Munir (2015: 295-296) adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan menggunakan video antara lain:
  - a) Menjelaskan keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian
  - b) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/ penjelasan

- c) Pengguna dapat melakukan pengulangan (replay) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih focus
- d) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor
- e) Kombinasi audio dan juga video dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text
- f) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah procedural (missal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

2) Kelemahan menggunakan video antara lain:

- a) Video mungkin saja tidak detail dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detail dari scene ke scene.
- b) Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif didalam berinteraksi dengan materi.

Sebelum membuat media pembelajaran video kita harus mengetahui dan mempelajari apa saja yang diperlukan dalam pembuatan video, yaitu pertama cara membuat naskah cerita atau *storyboard*, kedua istilah-istilah yang sering digunakan dalam pengambilan gambar maupun keperluan *editing* video, ketiga teknik penyuntingan video.

### 3. *Garnish*

#### a. Pengertian *Garnish*

Kata “*Garnish*” selain mempunyai pengertian menghias juga memiliki pengertian hiasan (Idayati dan Yustina, 2008: 15). Dalam buku *New Gastronomie*, pengertian *garnish* adalah bahan-bahan tambahan yang dibubuhkan pada bahan makanan pokok, yang disajikan secara terpisah dan berfungsi sebagai hiasan yang menarik. Pembuatan hiasan sering dilakukan didapur dingin atau didapur pengolahan kue. Memang makanan yang dihias biasanya adalah makanan dingin. Menghias makanan dingin ini dapat dilakukan beberapa jam sebelum makanan itu disajikan. Hidangan panas kadang-kadang juga dihias, namun dilakukan secara ala minute atau beberapa saat sebelum disajikan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *garnish* adalah sebagai hiasan pada hidangan baik makanan maupun minuman, agar makanan dan minuman tersebut menjadi lebih menarik pada saat dihidangkan.

#### b. Prinsip-prinsip *Garnish*

Apa pun jenis hiasan yang akan digunakan (Idayati dan Yustina, 2008: 16), harus memenuhi prinsip-prinsip berikut:

##### 1) Dapat dimakan (*edible*)

Bahan yang digunakan untuk hiasan, terutama yang digunakan langsung pada makanan, harus dapat dimakan.

2) Cocok (suitable)

Hiasan harus sesuai dengan bahan dan jenis hidangan yang akan dihias.

3) Menarik (atraktif)

Hiasan harus menarik. Warna, tekstur, media, proporsi, alur garis, dan dinamika harus sesuai agar hiasan mempunyai nilai seni tersendiri.

4) Menjadi Centerpiece

Hiasan harus betul-betul bisa menjadi pusat perhatian. Meskipun demikian, proporsi hiasan hanya 25%. Produklah yang harus tetap menonjol.

5) Tematis

Hiasan harus menunjukkan tema dari acara yang diadakan dan mempunyai makna.

Untuk memenuhi prinsip-prinsip tersebut, seorang juru masak harus memiliki kombinasi keahlian memasak, mengukir, melukis, mengiris dan memotong serta menata. Seorang juru masak juga harus sabar dalam melakukan pekerjaan dan memiliki daya kreativitas untuk mengembangkan ide-ide baru. Juru masak yang menghias makanan diatas piring ibarat pelukis yang menuangkan idenya diatas kanvas (Idayati dan Yustina, 2008: 16).

c. Macam-macam *garnish*

Macam-macam *garnish* dibagi kedalam dua macam (Idayati dan Yustina, 2008: 17), yaitu:

- 1) *Simple Garnish*, adalah *garnish* yang terdiri dari satu bahan atau lebih, biasanya terbuat dari sayur-sayuran, cereal atau makanan-makanan yang sudah jadi, seperti *crouton*, *bread*, *tart*, dan sebagainya.
- 2) *Composite Garnish*, adalah *garnish* yang terdiri dari bermacam-macam bahan sebagai hiasan yang sesuai dengan makanan dasar. Bahan-bahan tersebut harus mempunyai perpaduan rasa dan aroma dengan makanan pokok atau bahan satu dengan yang lainnya.

d. Bahan yang digunakan dalam membuat *garnish*

Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *garnish* diantaranya:

- 1) Bahan Pangan Dapat Dimakan
  - a) Buah-buahan : tomat, apel, alpukat, anggur, jeruk, strawberry, ketimun, begkuang, labu, cherry, cabai merah, cabai hijau
  - b) Sayuran : wortel, selada, sawi putih, lobak, bawang bombay, kol
  - c) Daun-daun : parsley, seledri, kemangi, daun mint
- 2) Bahan Pangan tidak dapat dimakan

Bahan ini termasuk dalam bahan pangan, tetapi tidak sewajarnya jika dikonsumsi, Biasanya bahan ini merupakan bahan pemberi rasa, aroma atau warna seperti daun pandan, batang kayu manis, sere/serai, kayu secang dll.

3) Bagian dari bahan pangan tidak dapat dimakan

Bahan yang dimaksud adalah bagian pangan seperti daun nanas, daun pisang, kulit pepaya, kulit semangka, dll.

e. Alat yang digunakan dalam membuat *garnish*

Peralatan yang digunakan dalam membuat *garnish* antara lain:

- 1) Alas meja kerja dari formika atau plastic
- 2) Kain kerja, Waskom besar dan kecil, piring kecil atau plastic, tempat sampah
- 3) Talenan, pisau lipat, gunting kecil, pisau bermacam-macam bentuk, dan sebagainya.

f. Syarat-syarat Pembuatan *Garnish*

Dalam pembuatan *garnish*, terdapat juga syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

- 1) Bahan yang dipakai harus bahan yang segar, dapat dimakan. Tidak berulat dan bersih.
- 2) Harus mengetahui jenis makanan yang akan dihias, sehingga bahan yang akan dipakai sesuai bahan yang akan dimasak.
- 3) Penggunaan warna yang mencolok dan menarik.
- 4) Alat-alat yang digunakan sesuai dengan kebutuhan agar hasilnya bagus dan rapi, indah, dan mempesona.
- 5) Besar hiasan dan hidangan yang akan dihias harus seimbang dengan besar ruangan dan tahu persis dimana hiasan itu akan diletakkan.

- 6) Makanan harus kelihatan menarik dan tekstur lebih baik.
- 7) Memberi variasi makanan yang memang, mempunyai warna yang kurang menarik agar lebih terlihat menarik.

Penelitian ini berfokus pada pembuatan *garnish* dari bahan pangan wortel, karena peneliti ingin memunculkan kreativitas peserta didik dalam membuat *garnish* dengan berbagai macam bentuk dari satu bahan pangan. Selain itu, tekstur yang dimiliki wortel tidak terlalu keras sehingga mudah dibentuk, dan warna wortel yang menarik untuk dijadikan bahan tambahan dalam sebuah hidangan serta kandungan yang dimiliki wortel antara lain Beta Karoten, vitamin A, vitamin B16 dan kalium sehingga akan menambah nilai gizi pada hidangan yang disajikan. Bentuk *garnish* yang dikembangkan berfokus pada motif kupu-kupu, mawar tumpuk, daun, mawar dan ceplok piring.

g. Cara membuat beberapa macam hiasan dari wortel

1) Kupu-kupu

- a) Kupas dan cuci wortel hingga bersih, kemudian potong bagian dekat pangkal dengan potongan menyerong
- b) Buat guratan melintang pada wortel, untuk memberi aksan pada sayap kupu-kupu
- c) Potong wortel menjadi dua bagian menurut panjangnya
- d) Iris tipis belahan wortel ke arah bawah, jangan sampai putus
- e) Buat satu irisan lagi dengan ketebalan yang sama hingga putus

- f) Untuk membuat antenna, pada bagian wortel yang lebih tinggi, buat irisan dari atas ke bawah, jangan sampai putus
- g) Buat satu irisan lagi dari arah sebaliknya, jangan sampai terputus
- h) Pegang pangkal irisan dan masukkan ke sela-sela belahan wortel
- i) Lakukan hal yang sama pada sisa bahan hingga diperoleh sejumlah kupu-kupu



Gambar 1. *Garnish* Motif Kupu-Kupu

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=garnish+motif+kupu+dari+wortel>

## 2) Mawar Tumpuk

- a) Potong wortel berdiameter sedang sampai dengan pangkal
- b) Iris tipis wortel dengan jumlah 6 buah irisan
- c) Potong wortel dari tengah ke pinggir tidak sampai putus
- d) Rendam irisan wortel tersebut dalam air garam selama 10 menit
- e) Susun irisan wortel menjadi sebuah mawar



Gambar 2. *Garnish* Motif Mawar Tumpuk

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=garnish+motif+mawar+dari+wortel>

3) Daun

- a) Kupas wortel lalu cuci sampai bersih
- b) Iris penampang wortel secara vertical dengan tebal 0,3 cm, bentuk pola daun
- c) Belah tengahnya jangan sampai putus, buat lingkaran kecil disekitar belahan tersebut, lalu rendam dalam air garam agar lemas.



Gambar 3. *Garnish* motif daun

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=garnish+motif+daundari+wortel>

4) Mawar

- a) Kupas wortel, runcingkan bagian ujungnya

- b) Bentuk sayatan kelopak bunga sebanyak 4 kelopak
- c) Rapihkan, pastikan terpotong sampai ke dalam
- d) Lepaskan kelopak dari wortel bagian bawah



Gambar 4. *Garnish* Motif Mawar

Sumber :

<https://www.google.co.id/search?garnish+motif+mawar+simple+wortel&oq=garnish+motif+mawar+simple+wortel>

- 5) Ceplok piring
  - a) Kupas wortel hingga bersih
  - b) Runcingkan bagian ujungnya
  - c) Buat serutan tipis melingkar dari bagian pucuk, sepanjang mungkin, kurang lebih 3-4 putaran melingkari wortel
  - d) Gulung serutan tersebut hingga membentuk kelopak bunga
  - e) Tata pada media yang telah disediakan



Gambar 5. *Garnish* motif ceplok piring

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=garnish+motif+serut+wortel>

## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Umami Santria (2014), mengemukakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video lebih efektif dari pada dengan menggunakan media pembelajaran buku teks, dimana diperoleh penilaian hasil dari tiga responden, ahli materi dengan presentase nilai sebesar 82,67%, ahli media dengan presentase nilai sebesar 80% dan pengguna (siswa) dengan presentase nilai sebesar 82% masing-masing menunjukkan kriteria "Baik"/layak. Akan tetapi, video hanya sebagai alat untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran, sehingga diperlukan peran pendidik sebagai fasilitator.

Menurut penelitian yang telah dilakukan Ratna (2018), pembelajaran yang dilakukan dengan media video ternyata efektif diterapkan pada mata

pelajaran praktik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan penilaian oleh 3 responden, ahli materi dengan presentase 87,50%, ahli media dengan presentase 84,38% dan siswa dengan presentase 79,30% masing-masing menunjukkan kategori “sangat layak”. Media ini juga menimbulkan semangat dan antusias siswa, sehingga siswa tidak bosan dan tidak mengantuk. Akan tetapi, media dan metode pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung, materi yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

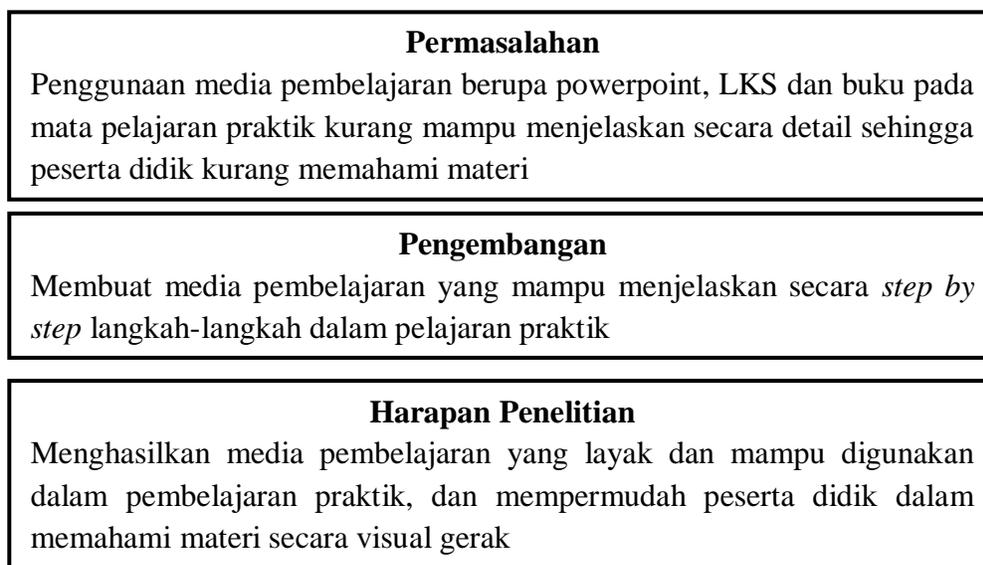
Berdasarkan penelitian-penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media yang dikembangkan hanya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan peran pendidik sebagai fasilitator. Selanjutnya, dalam pembuatan media pembelajaran harus melalui tahap observasi terlebih dahulu agar peneliti mengetahui kemampuan dan karakteristik peserta didik, kemudian menentukan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dari pembuatan media pembelajaran tersebut. Selanjutnya, pada saat pembuatan media pembelajaran harus menarik dan kreatif agar peserta didik semakin tertarik untuk belajar.

### C. Kerangka Berpikir

*Garnish* merupakan materi pelajaran yang membutuhkan visualisasi sehingga mampu memberikan pengalaman visual nyata kepada peserta didik. Masih terbatasnya media pembelajaran visual gerak pada materi *garnish*

menjadikan peserta didik kurang memahami materi tersebut. Dengan adanya permasalahan diatas, maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media audio visual gerak untuk menunjang materi *garnish* dan mengatasi masalah keterbatasan media visual pada materi *garnish*. Dengan harapan media pembelajaran video yang akan dikembangkan harus lebih baik dari media pembelajaran video sebelumnya.

Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui audio dan visual. Sehingga dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut, harus menampilkan audio dan visual yang jelas, agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh *audience*. Berikut ini adalah bagan rangka berpikir tentang penelitian ini:



Gambar 6. Kerangka Berpikir Peneliti

#### D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menganalisis data. pertanyaan penelitian adalah:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran pada materi *garnish* ditinjau dari:
  - a. Menganalisis kebutuhan video *garnish*
  - b. Mengembangkan produk awal
  - c. Validasi ahli dan revisi
  - d. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada materi *garnish* ditinjau dari segi:
  - a. Kelayakan isi
  - b. Kelayakan bahasa
  - c. Kelayakan penyajian
  - d. Kelayakan prinsip *garnish*
  - e. Kelayakan kegrafisan