

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Deskripsi Pendidikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu serta spesifik. Pengetahuan formal menuntun pada setiap individu memiliki pemikiran, perilaku, dan nilai-nilai yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk membentuk lingkungan dan proses belajar dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu pakar ahli di bidang pendidikan Edgar Dale dalam (Miftah, 2013:95) memaparkan bahwa pendidikan ialah hal inisiatif yang dilakukan secara sengaja oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah melalui pembinaan, pengajaran, pembelajaran dan persiapan secara terus menerus, yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah, untuk peserta didik agar dapat memenuhi perannya dalam lingkungan masyarakat untuk masa depan.

Penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, pendidikan adalah sebuah tujuan yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan suatu pembelajaran

yang diberikan kepada peserta didik dengan perencanaan materi yang matang untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan berguna bagi masa yang akan datang.

a. Sistem Pendidikan Indonesia

Indonesia memiliki jalur pendidikan yang terdiri dari pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang memiliki jenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditentukan oleh tingkat perkembangan siswa, tujuan yang ingin dicapai, dan bakat yang dikembangkan, pemaparan tersebut sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 8.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa jenjang pendidikan yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, serta pendidikan tinggi memiliki rentan waktu yang berbeda dan usia yang berbeda. Sistem pendidikan di Indonesia menerapkan wajib belajar 12 tahun, yakni melaksanakan jenjang pendidikan dasar yang meliputi sekolah dasar (SD) yang dilaksanakan selama 6 tahun, kemudian sekolah menengah pertama (SMP) selama 3 tahun dan pendidikan menengah selama 3 tahun. Pendidikan menengah yaitu pendidikan lanjutan dari pendidikan dasar untuk menyiapkan peserta didiknya yang diharapkan mampu serta memiliki kemampuan dalam melakukan hubungan timbal balik dengan lingkungan masyarakat, sosial budaya, serta alam sekitar yang dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja nantinya.

Pendidikan menengah terdiri dari sekolah menengah atas (SMA), madrasah aliyah (MA), madrasah aliyah kejuruan (MAK), dan sekolah menengah kejuruan

(SMK). Menurut Permendikbud Nomor 6 Tahun 2019 tentang Pedoman Organisasi dan Tata Kerja Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyampaikan bahwa sekolah Menengah Atas yang dapat disingkat dengan “SMA”, adalah jenis satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan menengah pendidikan umum sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau jenis lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang dianggap sama atau sederajat dengan SMP atau MTs.

Sistem Pendidikan pada sekolah menengah atas bertujuan dapat memberikan pembelajaran untuk dapat melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi dengan pengkhususan jurusan atau bidang tertentu. Pada tingkatan sekolah menengah atas pada hakikatnya merupakan pendidikan yang berfungsi untuk menyelenggarakan pendidikan yang bersifat umum, oleh sebab itu berbeda dengan pendidikan yang menekan pada sifat profesional, vokasional, serta teknikal (Direktorat Pembinaan SMA 2017).

(Kemendikbud, 2017: 28) dalam sejarahnya, pada tahun 1950 penjurusan sekolah menengah akhir sudah dibagi menjadi 3 jurusan, yakni SMA A (Bahasa), SMA B (Ilmu Pasti dan Alam), SMA C (Ilmu Sosial). Sekarang nama penjurusan SMA dibagi menjadi bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan alam (IPA), dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Penjurusan tersebut dapat bertujuan sebagai upaya strategis dalam memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam menyalurkan bakat, minat, serta kemampuan yang dimiliki yang dianggap paling potensial untuk dikembangkan secara optimal (Nurhayati, 2017: 11).

b. Pendidikan Abad 21

Salah satu aspek yang berpengaruh pada periode abad ke-21 adalah dunia sains dan teknologi yang sangat terjalin erat, membuat sinergi antara keduanya menjadi lebih muda. Terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*) dalam bidang pendidikan menjadi bagian dari seorang pengajar yang mendapatkan sebuah hal baru untuk dapat memanfaatkan teknologi serta komunikasi (Priambodo & Arifin, 2019: 187).

Abad 21 di dunia pendidikan ini adalah sebuah ambisi bagi setiap bangsa dengan tujuan untuk membangun kekayaan dan kebahagiaan bagi semua warganya dan untuk hidup setara dan terhormat di antara bangsa-bangsa lain. Begitu juga dengan cita-cita bangsa Indonesia untuk hidup damai dan bahagia serta duduk sama rendah dan tegak sama tinggi agar sama-sama kuat dan terhormat di antara bangsa-bangsa lain di dunia abad ke-21. Semua hal tersebut haruslah diwujudkan dengan kemampuan sendiri dengan tekad yang luar biasa dan hanya dapat ditumbuh-kembangkan melalui pendidikan untuk semua anak di negara tersebut pada waktu yang bersamaan (BSNP, 2010: 39). Pertumbuhan abad ke-21 ditandai dengan sebuah kehidupan manusia yang berbeda dengan abad sebelumnya serta jauh lebih mengenal teknologi (Wijaya, 2016: 263).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan abad 21 merupakan kemajuan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dengan akses yang mudah ke berbagai pusat pembelajaran melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Era Revolusi Industri 4.0

Era revolusi industri pertama kali dicetuskan oleh sekelompok perwakilan ahli berbagai bidang asal Jerman, pada tahun 2011 pada acara *Hannover Trade Fair*. Industri saat ini telah memasuki inovasi terbaru, dimana proses produksi mulai berubah pesat. Revolusi Industri 4.0 menerapkan konsep otomatisasi yang dilakukan oleh teknologi tanpa memerlukan tenaga manusia dalam pengaplikasiannya. Hal tersebut merupakan hal vital yang dibutuhkan oleh para pelaku industri demi efisiensi waktu, tenaga kerja, dan biaya. Delipiter Lase (2019:28) berpendapat bahwa peluang-peluang yang baru secara inovatif dan kreatif dapat diselaraskan dengan manusia dengan teknologi pada era revolusi industri 4.0. *Artificial Intelligence* merupakan pengaplikasian kecerdasan buatan yang ada pada era revolusi industri 4.0 (Tjandrawinata, 2016: 6). Freud Percival dan Henry Ellington (1988:1) mengemukakan bahwa perkembangan pembelajaran di era teknologi informasi modern merupakan fasilitas teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi teknologi 4.0 berguna untuk meningkatkan mutu dalam pembelajaran.

Pendidikan dituntut untuk terus dikembangkan dan terus diinovasi terutama pada pendidikan menengah. Ibrahim (1988: 65) Mengemukakan bahwa inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Inovasi pendidikan adalah pemikiran, subjek, proses, interpretasi atau pengalaman baru untuk hasil individu atau sekelompok orang (masyarakat), baik dalam bentuk *inverse* (penemuan baru) atau *discovery*

(baru ditemukan oleh orang) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk mengatasi dan memecahkan masalah pendidikan.

Penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, meskipun teknologi informasi berkembang demikian cepat dan sumber-sumber belajar begitu mudah diperoleh, peran pendidik tidak dapat tergantikan oleh kemajuan teknologi. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada setiap jenjang pendidikan. Upaya ini dilakukan agar dapat mempersiapkan peserta didik yang unggul dengan kompetensi global dan mampu beradaptasi pada era yang ada.

d. Generasi Z

Generasi Z, juga dikenal sebagai *I-Generation*, *Net Generation* atau *Internet Generation*, adalah manusia yang hidup pada masa digital. Psikolog, Elisabeth T.Santosa (2015: xxiii) menyampaikan bahwa, generasi net adalah generasi lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya setelah tahun 2000. Diyah Puspita Rini (2016: 20) menyampaikan bahwa Peserta didik yang menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah anak-anak yang lahir di era Generasi Z.

Peserta didik pada era Z cenderung lebih tertarik untuk menemukan materi pembelajaran melalui media elektronik dengan bantuan *search engine* atau disebut juga dengan *browsing*. Karena pada dasarnya generasi ini lahir saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan. Generasi ini tidak mengenal mainan tradisional dalam keseharian bahkan telepon genggam yang belum diproduksi.

Generasi Z memiliki ciri-ciri dimana internet mulai berkembang sejalan dengan pertumbuhan media yang baru. Anak-anak pada generasi Z mampu menguasai media digital dengan mudah dan menikmati penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Rastati (2018: 70) yang menyampaikan bahwa generasi Z memiliki sifat yang menyukai teknologi, gesit, lebih pintar dan menghormati perbedaan budaya, bahkan dapat terhubung secara geografis dan berjejaring di dunia virtual. generasi Z juga dikenal sebagai generasi yang berpikiran global serta dapat menggunakan media sosial untuk berhubungan dengan orang-orang di seluruh dunia.

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2002: 56) dalam Fakhurrazzi (2018: 86) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur fasilitas, material, dan juga manusia yang saling melakukan proses untuk mempengaruhi demi tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Kemudian Hamdani (2011: 72) memaparkan bahwa pembelajaran merupakan upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antarsiswa.

Gagne dalam (Anni,dkk 2011: 192) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulasi dari

lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Akmad Rohani dan Abu Ahmadi (1991: 1) menyampaikan bahwa, pembelajaran merupakan kegiatan yang sistemik dan terdapat komponen dimana setiap aspek pembelajaran tidak berdiri sendiri tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, saling melengkapi dan berkelanjutan.

Berdasar pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah terjalinnya antara pendidik dan peserta didik dalam berkomunikasi dalam satu tujuan dan tidak dapat terlepas dari media dalam pembelajaran. Hasil dari pembelajaran yang sudah dipelajari dengan baik akan sangat berguna bagi masa yang akan datang.

3. Metode Pembelajaran

Suatu pelaksanaan kegiatan dalam pembelajaran, seorang pendidik harus memiliki cara tersendiri dalam melakukan suatu pembelajaran. Suatu proses pembelajaran diwajibkan memiliki dasar yang jelas dan realistis serta tersistematis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki dan bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan disebut dengan sebuah metode. Hidayat (1990: 60) menjelaskan bahwa kata “metode” berasal dari bahasa Yunani, “*methodos*” yang berarti jalan atau cara. Jalan atau cara yang dimaksud disini adalah sebuah upaya atau usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan.

Seorang pendidik yang baik diperlukan suatu teknik mengajar secara maksimal agar proses transfer ilmu dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik agar menjadi lebih paham, hal ini disebut sebuah metode mengajar. Heri Rahyubi (2012: 236) mengartikan bahwa metode adalah suatu model cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar-mengajar agar berjalan dengan baik. Penerapan metode pada pelaksanaan pembelajaran sangatlah penting guna memudahkan suatu proses dan tujuan pembelajaran. Menurut Khuluqo (2016: 57) metode pembelajaran adalah sebuah unsur yang sangat penting dalam melakukan strategi pembelajaran dengan melakukan berbagai variasi dan sesuai untuk mencapai sebuah tujuan. Pendapat dari Nasution (2008: 93) menyampaikan bahwa metode pembelajaran dapat juga diartikan sebagai cara dalam melakukan penegasan yang diterima oleh peserta didik dalam proses belajar. Sedangkan pendapat M.Sobri Sutikno (2009: 88) mengartikan tentang metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Beberapa pendapat menurut para ahli terkait dengan pengertian dari metode pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah seluruh rangkaian yang diterapkan sebelum, selama, dan sesudah proses belajar mengajar dengan memperhatikan berbagai faktor disekitar yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Menurut Winarno Surakhmad dalam Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2010: 46) Faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan metode pembelajaran adalah tujuan dari pembelajaran tersebut,

peserta didik yang akan diajar, fasilitas yang disediakan, situasi, dan keadaan sekitar, serta kemampuan pendidik yang akan melakukan metode tersebut.

4. Pendekatan Pembelajaran TCL dan SCL

a. Pengertian Pendekatan TCL

Teacher Centered Learning (TCL) adalah pembelajaran yang mengandalkan instruksi dari pendidik pada proses kegiatan belajar. Jika seorang pendidik memutuskan untuk mempersiapkan pembelajaran TCL, pendidik harus menetapkan persyaratan dengan panduan kurikulum negara atau distrik, dan menyusun materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik (Jacobsen, 2009: 203).

Menurut pendapat Arends (2008:1), menyampaikan bahwa pembelajaran TCL adalah Pengajaran yang berpusat pada pendidik di mana pendidik merencanakan dan menetapkan tujuan pembelajaran serta menjaga lingkungan belajar di kelas agar terkonsentrasi dan cukup terorganisir. Santrock (2008: 482), belajar dengan pendekatan TCL dapat menjadi pilihan yang tepat untuk melakukan pembelajaran dalam keahlian dasar serta pembelajaran yang membutuhkan keterampilan yang terstruktur dan lebih rinci.

Roy Kellen dalam Rusman (2012: 45) menyimpulkan bahwa pendekatan TCL ialah sebuah Metodologi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran klasik atau konvensional dalam praktik pembelajaran. Pendekatan TCL merupakan sebuah tuntutan di mana pendidik mengekspresikan dirinya sebagai pribadi yang *multitasking* atau karakter serba bisa dan merupakan satu-satunya sarana pengajaran yang menggunakan sistem pengajaran, dalam dialog dua arah pada proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk tidak terbiasa berfikir secara objektif tentang pemecahan masalah.

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan TCL lebih menitikberatkan pada pendidik dalam proses belajar dan siswa lebih pasif sehingga hanya mendengarkan apa yang dikatakan oleh penyampaian dari pendidik yang menimbulkan daya imajinasinya kurang diolah atau juga cenderung non kreatif. Tetapi TCL adalah cara sempurna untuk mengajarkan keterampilan dasar yang praktis dan sederhana serta lebih terorganisir dengan baik sesuai keinginan dan tujuan pendidik dalam mengajar.

b. Pengertian Pendekatan SCL

Student Centered Learning (SCL) adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana para peserta didik juga berperan aktif dalam pelaksanaan suatu pembelajaran (Arends 2008: 2). Haryanto (2012: 21) menyampaikan bahwa SCL yang berpusat pada siswa memiliki karakteristik sebagai berikut: a) siswa sangat aktif dalam mengelola informasi serta pengetahuan; b) merupakan suatu proses pengembangan pengetahuan; c) bukan tuntasnya suatu materi melainkan pencapaian kompetensi peserta didik, dan d) lebih mengedepankan dalam pemanfaatan bahan belajar pada pembelajaran interaktif.

Menurut Priyatmojo (2010: 3) SCL adalah metodologi pembelajaran yang menempatkan siswa di garis depan pengalaman belajar. Aan Ardian & Sudji Munadi (2015: 455) berpendapat bahwa SCL merupakan strategi pembelajaran yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung membutuhkan perubahan dan pertumbuhan guna mendorong imajinasi dan aktivitas siswa.

Pongtuluran (2000: 6) menyampaikan bahwa SCL merupakan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran yang memposisikan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini berbeda dari pendekatan TCL, yang menekankan pada transisi informasi dari guru kepada peserta didik yang sebagian besar bersifat pasif. SCL menekankan pada keinginan, kebutuhan serta keterampilan seseorang, dan menjanjikan model dalam belajar yang dapat menciptakan motivasi intrinsik untuk seseorang yang peduli dan ingin terus belajar. Pendekatan pembelajaran ini secara simultan akan meningkatkan sumber daya manusia yang dibutuhkan masyarakat, seperti inovasi, kerja sama tim, percaya diri, kemandirian, disiplin, pemikiran strategis, kepemimpinan, komunikasi, keterampilan teknologi, dan wawasan global, sehingga untuk dapat beradaptasi perubahan dan kemajuan setiap saat.

Kesimpulannya SCL merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik pada posisi pusat dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik berperan aktif dalam meningkatkan potensinya untuk berpikir kreatif, inovatif dan berwawasan luas.

5. Media Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk kata jamak dari kata *medium* yang memiliki arti yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima dalam suatu proses komunikasi yang berlangsung. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata media dapat diartikan sebagai alat komunikasi, perantara, penghubung yang terletak diantara dua belah pihak atau lebih. Jika media

dikaitkan dengan pelaksanaan pembelajaran, maka hal tersebut merupakan suatu proses belajar mengajar yang menggunakan alat bantu yang bertujuan untuk meningkatkan pola pikir serta kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam proses belajar. Definisi media pembelajaran menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

Menurut pendapat Azhar (2011: 4) media pembelajaran ialah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang merupakan suatu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Latuheru (1988: 14) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi, komunikasi, serta edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Menurut Miarso (2004: 458) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan seorang yang belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mendorong proses belajar mengajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Artinya, media

pembelajaran menjadi sebuah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kegiatan suatu pembelajaran guna membantu proses belajar peserta didik.

b. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media dalam pembelajaran perlu diperhatikan agar dapat menentukan alat bantu yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan serta kondisi peserta didik. Prosedur dalam pemilihan media dalam pembelajaran haruslah dengan prosedur yang benar, karena dengan berbagai jenis media yang akan digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Anderson (1976) menyarankan langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam pemilihan media pembelajaran:

1) Penerangan atau pembelajaran

Langkah pertama adalah memutuskan apakah pengguna media bertujuan untuk mencari informasi atau pembelajaran. Media untuk tujuan informasi, penerima informasi tidak boleh memiliki kewajiban untuk menguji kemampuannya dalam memperoleh informasi, sedangkan media untuk tujuan pembelajaran harus menampilkan kompetensinya sebagai bukti yang telah dipelajari.

2) Tentukan transmisi pesan

Alat peraga dapat dimasukkan dalam proses pembelajaran. Alat peraga adalah instrumen yang dirancang, dibuat, dan dihasilkan untuk menjelaskan kekuatan mengajar dalam mengajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan *platform* yang memungkinkan produk pembuat media dapat berkomunikasi dengan siswa/

pengguna. Peran pendidik dalam penyebarluasan materi pembelajaran digantikan oleh media.

3) Tentukan karakteristik pelajaran

Menyusun desain pembelajaran di mana tujuan pembelajaran yang diartikulasikan telah memilih materi serta metodenya. Selain itu, perlu dikaji apakah target pembelajaran yang telah diidentifikasi terdapat pada ranah kognitif, emosional atau psikomotorik. Masing-masing domain fokus ini membutuhkan media yang berbeda.

4) Klasifikasi media

Media dapat dikategorikan menurut ciri dasar masing-masing. Bergantung pada pemahaman pengguna media, media dapat dikategorikan menjadi media otomatis, media video, dan audio visual. Berdasarkan ciri dan struktur fisiknya, media dibedakan menjadi media proyeksi (diam dan gerak) dan media non proyeksi (dua dimensi dan tiga dimensi). Sementara itu, karena dikategorikan berdasarkan sifatnya, maka media terbagi menjadi dua, yaitu yang ada di dalam kelas dan yang di luar kelas.

5) Analisis karakteristik masing-masing media

Berbagai macam media pembelajaran perlu dievaluasi kelebihan dan kekurangannya untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dapat dipertimbangkan dari segi ekonomi dan kegunaan. Salah satu opsi media dipilih dari berbagai alternatif terbaik. Rudi Susilana dan Cheppy Riyana (2008:6) menyampaikan tentang kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah a) kesesuaian dengan media; b) kesesuaian dengan

meteri pembelajaran; c) kesesuaian dengan karakteristik peserta didik; d) kesesuaian dengan teori; e) kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik; f) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung dan waktu.

Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 133-134), menyampaikan perihal terkait dalam pememilih media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

- 1) Keselarasan antara tujuan dengan hasil belajar yang ingin dicapai.
- 2) Akurasi yang sesuai dengan materi pelajaran dan kompleksitas konten yang akan dikerjakan.
- 3) Keterlibatan pengalaman media sesuai dengan karakteristik peserta didik dan pendidik
- 4) Terdapat media yang bisa dijadikan sebuah pembanding.

Berkaitan dengan zaman sekarang, khususnya di daerah perkotaan, sekolah yang ada di daerah perkotaan rata-rata memiliki fasilitas yang cukup memadai dalam melakukan proses pembelajaran, mulai dari tenaga pendidik yang profesional, ketersediaan buku yang berkualitas, komputer yang tersedia, hingga proyektor yang disediakan di tiap kelas. Oleh sebab itu sangat memungkinkan bila penyampaian suatu pembelajaran tidak hanya dengan metode ceramah atau terpaku pada buku sebagai alat bantu pada pelaksanaan pembelajaran, namun juga dapat mengembangkan sebuah video pembelajaran.

c. Jenis - jenis Media

Jenis-jenis media menurut Anderson (1976) dalam Sanjaya (2008: 213) mengelompokan media menjadi sepuluh golongan, yaitu :

Tabel 1. Jenis-jenis media

No	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset Audio, Siaran Radio, CD, Telepon
2	Cetak	Buku Pelajaran, Modul, Majalah, Koran
3	Audio Cetak	Kaset Audio yang dilengkapi bahan tulis
4	Proyeksi Visual Diam	<i>Overhead Trasparasi</i> (OHT), Film bingkai.
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Film Binkai Bersuara
6	Visual Gerak	Film Bisu
7	Komputer	Pembelajaran Berbasis Komputer
8	Obyek Fisik	Benda Nyata, Model
9	Manusia dan Lingkungan	Pendidik (metode ceramah) , Laboratorium (praktikum)
10	Audio Visual Gerak	Video Pembelajaran

Sumber : Anderson (1976) dalam Sanjaya (2008: 213)

d. Video Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian dai video adalah suatu rekaman bergambar yang hidup atau program televisi yang dapat ditayangkan lewat pesawat televisi. Daryanto (2016:104) menyampaikan bahwa video merupakan suatu pendukung dalam proses pembelajaran yang sangat efektif dan dapat digunakan secara individu maupun berkelompok.. Menurut Cheppy Riyana (2007: 36) video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual dengan pesan pembelajaran yang baik termasuk ide, prinsip, prosedur atau proses, serta informasi untuk mendukung dalam pemahaman materi pembelajaran.

Pendapat dari Arsyad (2014: 10) dalam (Rusman, 2011: 218) menyampaikan bahwa, video adalah serangkaian gambar yang dapat bergerak juga disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan terdapat didalamnya untuk ketercapaian tujuan dalam pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*. Niswa Auliyah

(2012: 3) berpendapat bahwa, video pembelajaran dirancang khusus sebagai media belajar yang efektif. Video pembelajaran berbasis tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan menggunakan audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara, serta penggunaan bahasa Indonesia yang jelas dapat dengan mudah diimplementasikan dan dikemas dalam pembelajaran.

Bila video dapat diaplikasikan dalam metode sebuah pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa Video pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam pembelajaran dengan menggunakan audio visual gerak untuk menjadi sebuah alat komunikasi dalam membawa suatu pesan atau materi yang memanfaatkan teknologi untuk keperluan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan biasanya dapat dikemas dalam suatu *disk* atau media pita dan dapat ditayangkan dalam proyektor atau yang sejenisnya.

e. Manfaat Video Pembelajaran

Daryanto (2013:5) menyampaikan bahwa, fungsi dari media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber (pendidik) ke penerima (siswa). Pada dasarnya pendekatan ini merupakan prosedur untuk membantu siswa memperoleh dan menafsirkan pengetahuan guna memenuhi tujuan pembelajaran. Manfaat dari video pembelajaran menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 2) menyampaikan bahwa, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, adalah :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkannya dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh pendidik, oleh sebab itu peserta didik tidak merasa bosan dan pendidik merasa lebih efisien dalam kegiatan mengajar di kelas.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

f. Kelebihan dan Keurangan Video Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti yang dipaparkan oleh Nana Sudjana (2003: 137-138) yang menjelaskan tentang kelebihan video sebagai media pembelajaran, ialah:

- 1) Cara modern dalam menggunakan komputer dapat meningkatkan insentif bagi peserta didik untuk belajar.
- 2) Perpaduan teks, gambar, audio, suara dan gambar bergerak (animasi dan video) saling mendukung.
- 3) Dapat menyajikan dengan contoh secara visual dan menjelaskan atau alat peraga konvensional.
- 4) Kemampuan mengingat yang memungkinkan peserta didik untuk muncul di masa lalu digunakan kembali di kemudian hari dalam pembelajaran ke langkah selanjutnya.

- 5) Melatih siswa untuk berpikir mandiri.
- 6) Dapat diulangi jika diperlukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik hingga benar-benar jelas.

Semua kelebihan yang disebutkan di atas, media pembelajaran video masih memiliki kekurangan, seperti dilansir oleh Wasis D Dwiyogo (2013: 215-216) yaitu:

- 1) Definisi materi yang dapat ditransfer mungkin tidak cukup untuk mengatasi masalah dengan gagasan materi tidak bergerak, seperti peta, diagram, bagan, dll.
- 2) Membutuhkan peralatan khusus untuk penyajian video untuk menampilkan gambar bergerak dalam alat yang digunakan oleh pendukung lain.
- 3) Membutuhkan tenaga listrik.
- 4) Mencakup pengetahuan dan keterampilan khusus dalam pembuatannya.

g. Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-13), persyaratan berikut harus dipertimbangkan untuk memenuhi kriteria dalam membuat video pembelajaran:

- 1) Tipe materi

Media video yang ideal untuk topik yang menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah demonstrasi, suatu konsep atau menjelaskan sesuatu.

- 2) Durasi waktu

Durasi video yang baik dan ideal adalah sekitar 10-15 menit, karena dikaitkan dengan kemampuan memori dan fokus manusia dibatasi hingga 15-

20 menit. Mengingat keterbatasan memori dan kapasitas fokus otak manusia, pembuatan media videomemiliki keunggulan dibandingkan film.

3) Format sajian video

Film biasanya digambarkan dalam gaya dialog dengan unsur yang lebih dramatis. Film lebih imajinatif dan kurang analitis. Hal tersebut bertolak belakang dengan kebutuhan pembelajaran video yang mengutamakan konsistensi dan penguasaan materi. Format sajian video yang ideal untuk pembelajaran meliputi: narasi (narator), wawancara, ceramah, atau gabungan.

h. Karakteristik Video Pembelajaran

Cheppy Riyana (2007: 8-11) menyampaikan bahwa, pembuatan dalam media video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan persyaratan agar dapat membuat video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan kinerja penggunaanya dengan baik. Berikut beberapa karakteristik dari video pembelajaran:

1) *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Peserta didik dapat menginterpretasikan pesan pembelajaran dengan lebih bermakna, dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga informasi secara otomatis tersimpan dalam ingatan memori jangka panjang.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video pembelajaran yang dihasilkan tidak mengandalkan bahan ajar lain agar mampu berdiri sendiri sebagai alat pembelajaran, bahkan video dapat digunakan secara individual dan terpisah.

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

Media video menggunakan skrip yang lugas, mudah dipahami dan menggunakan bahasa universal. Informasi yang disampaikan bersifat ramah bagi pemakainya, termasuk kesederhanaan yang digunakan pengguna untuk mengaksesnya sesuai kebutuhan.

4) Representasi isi

Materi haruslah bersifat representatif, seperti materi simulasi atau materi presentasi. Materi pembelajaran baik topik sosial maupun ilmiah dapat dijadikan media video.

5) Visualisasi dengan media

Konten tersebut dikemas dalam format multimedia, antara lain teks, animasi, suara, dan video, sesuai spesifikasi materi. Media yang digunakan bersifat aplikatif, mudah diakses, tidak aman jika dipraktikkan secara langsung, dan memiliki tingkat presisi yang tinggi.

6) Menggunakan resolusi kualitas tinggi

Penyajian dalam bentuk grafik media video ditampilkan dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi yang baik tetapi didukung juga oleh perangkat suara mesin apapun.

7) Dapat digunakan baik secara klasik maupun individual

Video dapat dilihat oleh peserta didik secara individu, tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi juga di rumah. Bisa juga digunakan secara klasikal untuk maksimal 50 murid, bisa diarahkan oleh pendidik atau sekedar mendengarkan rangkuman narasi dari narator yang sudah ada dalam kurikulum yang ada.

6. SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara

a. Profil Sekolah

SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara mulanya pada tahun 1961 sekolah ini didirikan dan diberi nama SPG. Namun sejak tahun 1989 yang dulunya SPG diubah namanya menjadi SMA Negeri 2 Banjarnegara dengan masa 1 tahun dan memasuki tahun 90-an secara resmi SMA Negeri 2 Banjarnegara diganti lagi menjadi SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara hingga sekarang. Tahun 1961 silam, lulusan/output SPG sudah terlalu banyak karena waktu itu hanya terdiri atas 6 kelas yang masing-masing kelas terdapat 20 siswa. Tuntutan pemerintah untuk guru SD langsung diambil oleh PTK, dengan penambahan 2 tahun untuk para diploma 2/ PGSD hal ini menjadi penyebab utama diubahnya SPG menjadi SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

Susunan Kepala Sekolah telah diketahui dalam arsip-arsip sekolah bahwa telah terjadi beberapa pergantian jabatan diantaranya: kepala sekolah pertama dijabat oleh Bapak Sudarso Marto Suwito, kedua oleh Drs. Kardi Wuryanto, ketiga oleh Drs. Daryadi dengan masa jabatan $\frac{1}{2}$ tahun-1 tahun, keempat oleh Dra. Sri Sih Rohmajidah yang menjabat terlama di banding kepala sekolah seniornya yaitu selama 7 tahun mulai dari tahun 1995-2002. kelima Drs. Achmad Hosim periode 2002-2006, dilanjutkan oleh Bapak Budiyanto S.Pd sejak tahun 2006, dan sekarang adalah Drs. Ahmad Junaidi A., M.M. Sementara itu telah diketahui pula jumlah *staff* guru pada tahun 1991 mencapai 36-66 orang dan staff TU sendiri hanya terdapat 10 orang.

Waktu berjalan dengan cepatnya, siswa SMA sekarangpun dapat membuktikan peningkatan prestasi baik di bidang akademik maupun non akademik dengan merebut juara 1, 2, 3, atau setingkatnya, kemudian kualitas dan kuantitas mutu tenaga pendidik juga semakin meningkat beserta *staff* yang lainnya, hal itu menandakan bahwa mutu kualitas dan prestasi yang ada di SMA Negeri 1 Bawang ini tetap menjadi prioritas utama.

b. Fasilitas Sekolah

SMA Negeri 1 Bawang memiliki 3 angkatan yaitu dari kelas X hingga kelas XI yang terdiri dari 6 kelas IPA dan 4 kelas IPS di setiap angkatannya. SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara merupakan salah satu sekolah favorit di Kabupaten Banjarnegara yang telah memiliki fasilitas yang sangat memadai untuk kegiatan belajar mengajar. SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara memiliki GOR yang dipergunakan sebagai sarana praktik siswa dalam berolahraga serta kegiatan perlombaan Kabupaten. SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara juga memiliki banyak ruangan ekstrakurikuler serta organisasi yang menunjang kegiatan siswa di luar jam pelajaran. Selain itu masih banyak lagi fasilitas yang disediakan oleh SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara sebagai sarana pembelajaran baik pembelajaran teori maupun praktik, diantaranya ruang kelas yang dilengkapi dengan LCD, proyektor, WiFi, *sound sistem*, dan ruang belajar seperti Lab Komputer, Lab Prakarya, Lab Fisika, Lab Kimia, Lab Biologi, dan lain-lain.

7. Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Sesuai dengan kurikulum 2013 mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada revisi terbaru hanya memiliki 2 Kompetensi Inti yaitu aspek pengetahuan

dan aspek keterampilan. Kompetensi Inti pada aspek pengetahuan yaitu, Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Aspek keterampilan yaitu Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menggunakan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Isriani (2015: 5) menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam menangani pembelajaran di kelas yang melibatkan pekerjaan proyek. Menurut Fathurrohman (2016: 119) yaitu model kegiatan pembelajaran sebagai sarana pencapaian kompetensi sikap, pemahaman, dan mengasah keterampilan peserta didik. Menurut Sugihartono (2015: 84) model pembelajaran PjBL melatih peserta didik dalam memecahkan masalah dari sudut pandangnya berdasarkan minat dan kemampuannya. Disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yaitu melatih peserta didik dalam membuat sebuah proyek atau menghasilkan sebuah

produk sesuai dengan materi yang dipelajarinya sekaligus dapat mengasah keterampilan peserta didik.

Pada sekolah menengah atas (SMA) pada umumnya teridri dari 4 aspek yaitu budidaya, kerajinan, rekayasa, dan pengolahan. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang diajarkan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara adalah aspek kerajinan untuk kelas X IPA dan X IPS, serta aspek pengolahan untuk kelas XI IPA dan XI IPS hingga kelas XII IPA dan XII IPS. Terkait dari penelitian pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara, materi yang akan disajikan adalah pada pengolahan makanan khusus nya kelas XI.

8. Sistem Pengolahan Makanan Internasional

Sesuai dengan KD 3.7 yaitu Menganalisis Sistem Pengolahan Makanan Internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat dan KD. 4.7 Mengolah/ membuat makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat, yang merupakan kopetensi dasar keterampilan yang akan dipelajari oleh peserta didik pada kelas XI di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Dibuatlah indikator pencapaian kompetensi pada peserta didik sebagai berikut :

Tabel 2. KD & IPK Kelas XI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis sistem pengolahan makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat.	3.7.1 Menjelaskan pengertian dan karakteristik makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani. 3.7.2 Menganalisis teknik pengolahan makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani. 3.7.3 Menganalisis kegunaan kemasan.
4.7 Mengolah/membuat makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat.	4.7.1 Mengolah makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani. 4.7.2 Menyajikan dan mengemas hasil pengolahan makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani.

Tujuan Pembelajaran:

1. Menjelaskan pengertian dan karakteristik makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani dengan benar.
2. Menganalisis teknik pengolahan makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani dengan tepat.
3. Menganalisis kegunaan bahan kemas dengan tepat.
4. Mengolah makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani dengan benar.
5. Menyajikan dan mengemas hasil pengolahan makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani dengan benar.

Selama ini masih belum banyaknya video pembelajaran pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas XI dengan model pembelajaran PjBL tentang pengolahan makanan sesuai kompetensi dasar 3.7 dan 4.7. Sesuai pada rencana pembelajaran (RPP) agar peserta didik dapat memahami serta dapat

mempraktikkan, maka produk *fish burger* dipilih sebagai alternatif pada video pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi peserta didik SMA.

9. Fish Burger

a. Produk Fish Burger

Burger merupakan salah satu makanan internasional dengan setangkup roti dan memiliki isian daging dan sayuran di dalamnya menjadi makanan yang populer di Eropa dan Amerika hingga ke seluruh dunia. Burger pertama kali muncul di Kota Hamburg, Jerman yang merupakan makanan sejenis *sandwich*, yang terdiri dari daging segar, digiling kemudian ditambahkan bumbu-bumbu, dan biasanya bentuknya agak gepeng setebal satu cm. Produk ini sudah lama digemari oleh masyarakat luas karena rasanya yang enak, gurih, dapat meningkatkan daya cerna protein, lemak, dan juga mengandung protein (Lumbong R, dkk., 2017: 252).

Menurut Hardiman (2011: 2), Burger telah dikenal selama ribuan tahun, dimulai dari pedagang Timur Tengah yang menyukai daging kambing cincang di sebuah restoran di Hamburg, Jerman. Hamburg pernah menjadi pusat komersial dan juga tempat pertemuan bagi pedagang Arab. Sarwono (2010:1) menyimpulkan bahwa, burger sangat populer hingga kini, penggemarnya tidak sedikit. Tua muda, kecil hingga dewasa. Banyak orang menjadikan burger sebagai salah satu produk di industri jasa makanan, karena ternyata burger malah akan membuat orang kaya raya, sehingga bisnis ini sangat menjanjikan dan sudah menjadi makanan untuk kelas yang berbeda, karena banyak di jual oleh *fast food*,

waralaba restoran, atau kafe. Burger saat ini populer untuk dijual di sekolah menggunakan gerobak sepeda atau *stand* semi permanen.

Seiring kemajuan zaman, burger diproses dengan cara yang kreatif, sekarang kita mengenal *rice burger* dari Jepang yang menggantikan roti dengan nasi yang dicetak di bagian tengah dengan daging sapi, sayuran, dan saus (Sudarmadji, dkk., 1989). Seiring perkembangan zaman, burger terus berkembang dan berinovasi termasuk pula dengan isian yang tidak hanya menggunakan daging, namun dapat digantikan menggunakan isian ikan goreng *crispy* bersama dengan khas saus tartar yang diberi nama dengan *fish burger*.

b. Pengemasan Fish Burger

Kemasan adalah kegiatan penempatan produksi ke dalam wadah dengan segala jenis material lainnya yang dilakukan oleh produsen untuk disampaikan kepada konsumen. Menurut Kotler & Keller (2009: 27). Pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. Kemasan adalah suatu wadah atau tempat yang digunakan untuk mengemas suatu produk yang dilengkapi dengan label atau keterangan–keterangan termasuk beberapa manfaat dari isi kemasan. Fungsi dari kemasan adalah sebagai tempat atau wadah, sebagai pelindung, sebagai penunjang penyimpanan dan transpor, dan sebagai alat pesaing dalam pemasaran. Kemasan dapat terbuat dari kayu, logam, kaca, kertas, plastik, dan foil (Rahmawati, 2010:71).

Menurut Julianti dan Nurminah (2006: 182) terdapat kemasan sekali pakai (*Disposable*), kemasan yang dapat dipakai berulang kali (*Multi Trip*), dan

kemasan yang tidak dibuang (*Semi Disposable*). Wadah-wadah ini biasanya digunakan untuk kepentingan lain di rumah konsumen setelah dipakai dan digunakan untuk penyimpanan bahan makanan atau jenis makanan yang lain. Sucipta (2017: 26) Menjelaskan bahwa terdapat pengemasan tradisional dan pengemasan modern. Terdapat berbagai bentuk dan variasi dalam pengemasan suatu produk. Dalam pengemasan pada produk *beef burger* yang identik dengan makanan modern maka pengemasan yang digunakanpun harus sesuai dengan produknya. Penelitian ini akan menggunakan kemasan modern yang sederhana dengan berbentuk kotak berbahan dasar kertas dan bersifat *Disposable* sesuai dengan gambar berikut ini.



Gambar 1. Pengemasan Burger

Sumber : YendhaManggala

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Putri Sigar Nur Azzizah (2020) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Hidangan Pasta pada Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan untuk SMK”. Penelitian media yang di gunakan adalah video pembelajaran sesuai kompetensi dasar 3.6 menganalisis hidangan dari kentang dan pasta, serta kompetensi dasar 4.6 yaitu membuat hidangan dari kentang dan pasta. Video yang berdurasi 19.16 menit dengan format mp4 menjelaskan teori serta video tutorial memasak di akhir video. Relevansinya dengan penelitian ini adalah kemiripan pada alur video yang menampilkan *caption shoot* KI & KD diawal video, dilanjutkan dengan penyampaian materi, dan menampilkan video tutorial diakhir video. Hasil validasi video pembelajaran dari ahli materi menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat layak, dari ahli media menunjukkan persentase 91% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan dari siswa mendapat persentase 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran hidangan pasta sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di SMK.
2. Penelitian Nancy Luthfita (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Kompetensi *Buffet* Mata Pelajaran Tata Hidang”. Penelitian ini memiliki relevansi, yaitu sama-sama mengembangkan media video pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Hasil uji

kelayakan oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 99% sehingga masuk dalam kategori sangat layak, oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 97%, uji kelayakan pada peserta didik mendapatkan persentase sebesar 93%. Hasil tersebut dapat dilihat dari penilaian terhadap aspek media, pembelajaran, materi, penggunaan, serta manfaat. Hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dinyatakan sangat layak.

3. Penelitian Agus Bayu Setiawan (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pengolahan *Sandwich* untuk Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK N 4 Yogyakarta”. Penelitian ini dilakukan menggunakan media berupa video interaktif. Relevansinya dengan penelitian ini adalah menyajikan video tutorial pembuatan makanan internasional yaitu *sandwich* yang merupakan kategori dari produk pada penelitian ini yaitu pembuatan *fish burger*. Hasil penilaian kelayakan media pada validasi ahli materi mendapatkan persentase rata-rata skor 86%. Validasi ahli media mendapatkan presentase rata-rata skor persentase 92%. Pada uji coba terbatas memperoleh persentase rata-rata sebesar 85%. Perolehan data tersebut menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran video interaktif materi Pengolahan Sandwich layak digunakan.
4. Jurnal Budi dan Fabianus Fensi (2018) yang berjudul “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha”. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa apakah pendidikan kewirausahaan memiliki dampak untuk membangkitkan niat berwirausaha pada peserta didik. Teknik

analisa data yang digunakan adalah Uji Beda T berpasangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara statistik tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap niat berwirausaha peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti kelas kewirausahaan, sehingga para pendidik perlu melakukan pelatihan dan inovasi terhadap penyampaian materi tentang kewirausahaan agar lebih menarik bagi para peserta didik. Maka dari itu, penelitian ini melakukan pengembangan media berupa video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan diharapkan dapat mampu menarik serta meningkatkan minat berwirausaha peserta didik Generasi Z yang cenderung lebih menyukai pembelajaran menggunakan audio dan visual sebagai variasi belajar.

C. Kerangka Berpikir

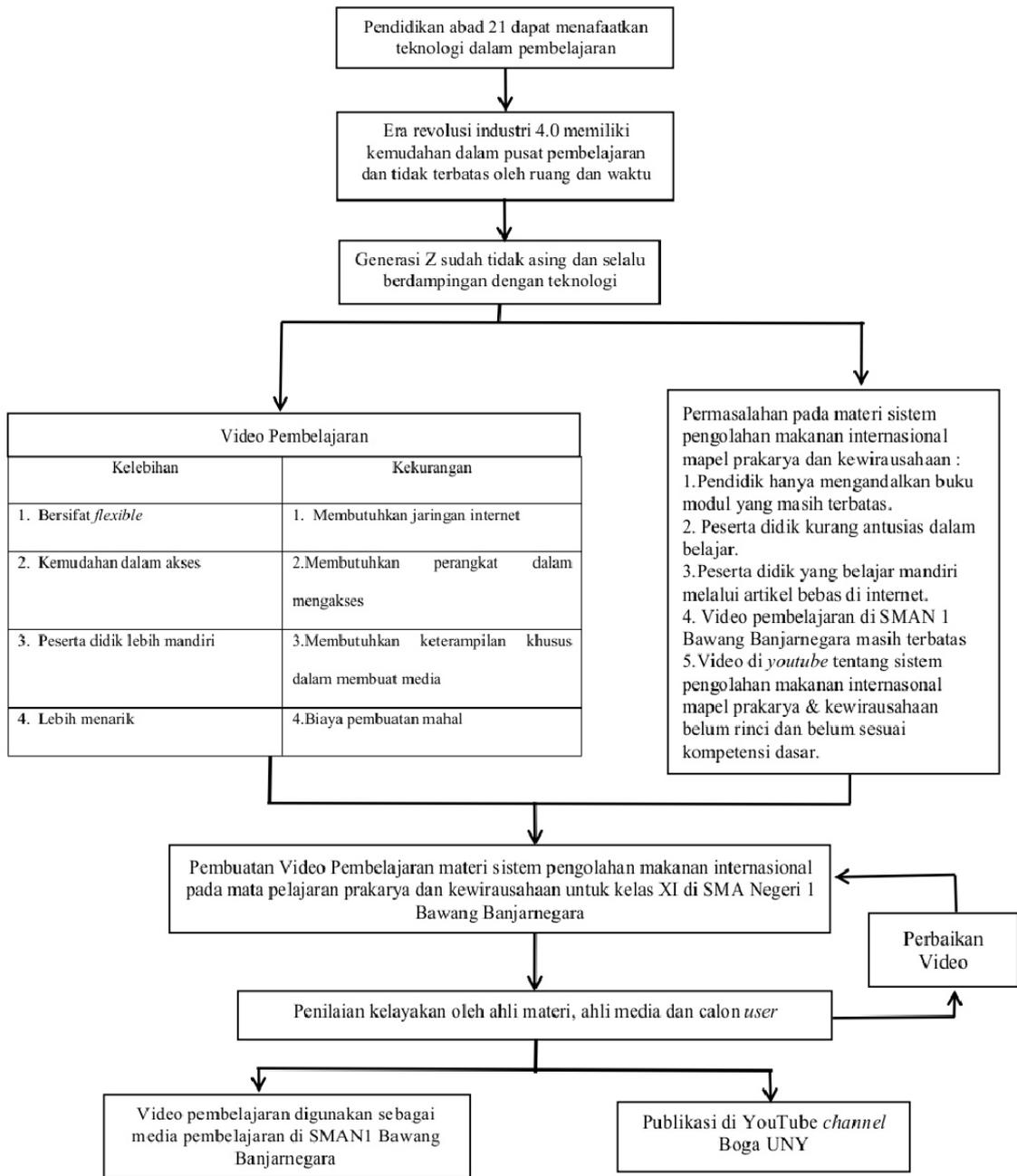
Era revolusi industri 4.0 yang mana manusia tidak dapat terlepas dari teknologi, dengan kecanggihan teknologi menjadikan seluruh informasi dapat dijangkau dengan cakupan yang luas serta tidak terbatas. Bidang pendidikan saat ini sangat berkaitan dengan revolusi industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pola belajar dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik yang dapat dijadikan motivasi belajar agar dapat mendapatkan pengetahuan secara maksimal. Teknik pembelajaran harus selalu dikembangkan dengan mengikuti perkembangan zaman.

Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0, mampu memaksimalkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik dituntut untuk terus berinovasi dengan meningkatkan keterampilan pada bidang teknologi agar tersedianya media untuk digunakan dalam metode pembelajaran. Adanya suatu media, maka materi dalam pembelajaran yang disampaikan pendidik lebih menarik, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan menarik. Pendekatan dalam pembelajaran yang berpusat pada pendidik sekarang berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang bisa disebut dengan *student centered learning* (SCL). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat menyajikan audio serta visual yang berisikan tentang materi dalam suatu pembelajara adalah video pembelajaran.

Sekolah menengah atas (SMA) terdapat mata pelajaran wajib yaitu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Mata pelajaran ini di tempuh dari kelas X hingga kelas XII. Salah satu materi yang diajarkan di kelas XI SMA Negeri 1

Bawang Banjarnegara adalah “Analisis Sistem Pengolahan Makanan Internasional” yang mana belum banyak melakukan pengembangan video membahas tentang materi tersebut secara rinci dengan menggunakan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*), sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA.

Pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara melalui proses analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, selanjutnya perancangan media meliputi menyusun materi, membuat naskah (*script*) yang diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dilakukan proses pengambilan gambar dan *editing* video. Video pembelajaran yang telah dibuat diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media sebanyak 2 kali untuk mendapatkan saran perbaikan, setelah dilakukan perbaikan kemudian video diuji kelayakannya oleh calon *user* yaitu kelas XI serta diunggah melalui *platform* YouTube pada channel Boga UNY.



Gambar 2. Kerangka berpikir

