

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seperti yang di ungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010:1) bahwa “Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Interaksi yang bernilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik ”. Proses pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan Pembelajaran, dan Evaluasi masing-masing dijelaskan sebagai berikut.

##### **a. Perencanaan**

Perencanaan adalah langkah yang di lakukan oleh guru ketika akan memulai tindakan. Menurut Ahmad Rohani HM (2010:85) bahwa: Desain pengajaran adalah suatu pemikiran atau persiapan untuk melaksanakan tugas mengajar/aktivitas pengajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pengajaran serta melalui langkah- langkah pengajaran; perencanaan itu sendiri, pelaksanaan dan penilaian, dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Nana dan Sukirman (2008), perencanaan merupakan penjabaran, pengayaan, dan pengembangan dari kurikulum. Dalam membuat perencanaan pembelajaran, tentu saja guru selain mengacu pada tuntutan kurikulum, juga harus mempertimbangkan situasi dan kondisi serta potensi yang

ada di sekolah masing-masing. Hal ini tentu saja akan berimplikasi pada model atau isi perencanaan pembelajaran yang dikembangkan oleh setiap guru, disesuaikan dengan kondisi nyata yang dihadapi setiap sekolah. Smith dan Ragan memiliki pendapat bahwa perencanaan adalah proses sistematis dalam mengartikan prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam rancangan untuk bahan dan aktivitas pembelajaran. Proses sistematis dan berfikir dalam mengartikan prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam rancangan untuk bahan dan aktivitas pembelajaran.

#### b. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Nana Sudjana, 2010). Sedangkan menurut pendapat Syaiful Bahri dan Aswin Zain (2010), pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran antara lain membuka pelajaran, penyampaian materi, dan menutup pembelajaran. Secara rinci akan dibahas sebagai berikut:

- 1) Membuka pelajaran: kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa siap secara mental untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran. Guru harus memperhatikan dan memenuhi kebutuhan siswa serta dapat menunjukkan kepedulian yang besar terhadap keberadaan siswa. Guru membuka pelajaran dengan salam dan presensi siswa, serta menanyakan materi sebelumnya

- 2) Menyampaikan materi pembelajaran: kegiatan ini merupakan inti dari proses pelaksanaan pembelajaran. Guru menyampaikan materi secara berurutan dari yang paling mudah terlebih dahulu untuk memaksimalkan penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan. Media merupakan alat pendukung untuk menyampaikan materi.
- 3) Menutup pembelajaran: kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran. Guru mengakhiri kegiatan ini dengan memberikan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan.

- c. Evaluasi

Proses evaluasi adalah untuk mencoba data objektif dari awal hingga akhir pelaksanaan program sebagai dasar penilaian terhadap tujuan program (Gibson dan Mitchell, 1981). Evaluasi pembelajaran merupakan tahap yang menggambarkan seberapa besar persentase keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan melihat seberapa besar meningkatnya pengetahuan dan hasil belajar siswa (Syaiful dan Aswan , 2010). Evaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat diukur melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat di golongkan ke dalam tiga jenis penilaian sebagai berikut :

1. Tes formatif: Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.
2. Tes subsumatif: Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
3. Tes sumatif: Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (ranking) atau sebagai ukuran mutu sekolah

## 2). Media Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering

diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3).

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, dkk, 1996: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *overhead projektor* (OHP) dan obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya Anda mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz (1971) yang dikutip Sadiman, dkk (1996: 20), mengidentifikasi jenis jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: 1) media audio,

2) media cetak, 3) media visual diam, 4) media visual gerak, 5) media audio semi gerak, 6) media semi gerak, 7) media audio visual diam, 8) media audio visual gerak.

Media audio vsiual adalah media yang menampilkan gambar dan suara secara bersama-sama. Pengembangan media audio visual membutuhkan dua kegiatan yaitu perancangan tampilan media dan perancangan isi media. Perancangan isi media menurut Hackbarth, (1996:178) meliputi tahap-tahap:

- a. Memilih materi
- b. Menulis tujuan khusus perencanaan program
- c. Memilih dan mengorganisasikan isi program
- d. Membuat *storyboard*
- e. Menguji *storyboard* dengan teman sejawat dan peserta didik dan merevisi *storyboard* berbasis pada hasil pengujian
- f. Menulis skrip secara rinci berbasis pada *storyboard* yang sudah lengkap
- g. Menguji dan merevisi skrip
- h. Produksi video, mencatat urutan kegiatan yang memudahkan dalam proses pengambilan gamabr, dan mengedit gambar.

### 3 Mata pelajaran Ilmu Gizi

Istilah gizi atau ilmu gizi dikenal di Indonesia pada tahun 1950-an, sebagai terjemahan dari kata Inggris ;”nutrition”. Kata gizi sendiri berasal dari kata

“ghidza” yang dalam bahasa Arab berarti makanan. Ilmu gizi disebut juga sebagai ilmu pangan, zat-zat gizi dan senyawa lain yang terkandung dalam bahan pangan. Reaksi, interaksi serta keseimbangannya yang dihubungkan dengan kesehatan dan penyakit. Selain itu meliputi juga proses-proses pencernaan pangan, serta penyerapan, pengangkutan, pemanfaatan dan ekskresi zat-zat oleh organisme. Zat Gizi (*nutrients*) adalah ikatan kimia yang diperlukan tubuh untuk melakukan fungsinya, yaitu menghasilkan energi, membangun dan memelihara jaringan serta mengatur proses-proses kehidupan. Para ahli gizi membagi zat-zat gizi ke dalam 6 kelompok besar yaitu: karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, dan air. Karbohidrat terdiri atas unsur unsur karbon (C), hydrogen (H), dan oksigen (O). Bahan makanan yang banyak mengandung karbohidrat misalnya golongan makanan pokok seperti padi-padian atau sereal, jagung, umbi-umbian dan kacang-kacangan kering. Lemak memiliki unsur yang sama dengan karbohidrat namun dengan kandungan oksigen (O) lebih kecil daripada yang terdapat dalam karbohidrat. Bahan makanan yang banyak mengandung lemak hewani antara lain susu, keju, mentega, dan kuning telur. Sedangkan bahan yang mengandung lemak nabati antara lain kacang-kacangan, minyak kelapa, dan alpukat.

Protein terdiri atas unsur-unsur pembentuknya yang disebut asam amino. Asam amino mengandung unsur unsur karbon (C), hydrogen (H), oksigen (O), dan nitrogen (N) yang tidak dimiliki lemak dan karbohidrat. Sumber protein dibedakan menjadi dua, yaitu protein hewani dan protein nabati. Vitamin adalah suatu molekul organik yang sangat diperlukan tubuh untuk proses metabolisme

dan pertumbuhan yang normal.

Vitamin berdasarkan kelarutannya di dalam air dibedakan menjadi dua, yaitu vitamin yang tidak larut di dalam air atau larut dalam lemak (vitamin A,D,E, dan K) dan vitamin yang larut di dalam air (vitamin B dan K). Mineral adalah suatu zat padat yang terdiri atas unsur atau persenyawaan kimia yang dibentuk secara alamiah oleh proses-proses anorganik, mempunyai sifat sifat kimia dan fisika tertentu, dan mempunyai penempatan atom-atom secara beraturan di dalamnya atau dikenal sebagai struktur kristal. Air dalam tubuh merupakan unsur esensial. Air memiliki fungsi yang banyak di dalam tubuh manusia seperti air sebagai pelarut dan alat angkut, sebagai katalisator, sebagai pelumas, sebagai peredam benturan, dan menjaga kecantikan serta kesehatan tubuh.

## **B. Penelitian yang relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Purwanjani, Adelia Luri (2016) Pengembangan media pembelajaran audio visual untuk pelajaran pengolahan makanan kontinental siswa kelas XI SMK N 3 Klaten. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi dari dua ahli materi dengan rerata 3,3 termasuk dalam kategori “sangat layak”, hasil dari validasi satu ahli media dengan rerata 3,6 termasuk dalam kategori “sangat layak”, hasil uji skala kecil dan skala besar termasuk dalam kategori “sangat layak”, dari semua hasil uji coba yang diperoleh dari pengembangan media audio visual untuk mata

pelajaran pengolahan makanan kontinental siswa kelas XI di SMK N 3 Klaten dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI di SMK N 3 Klaten.

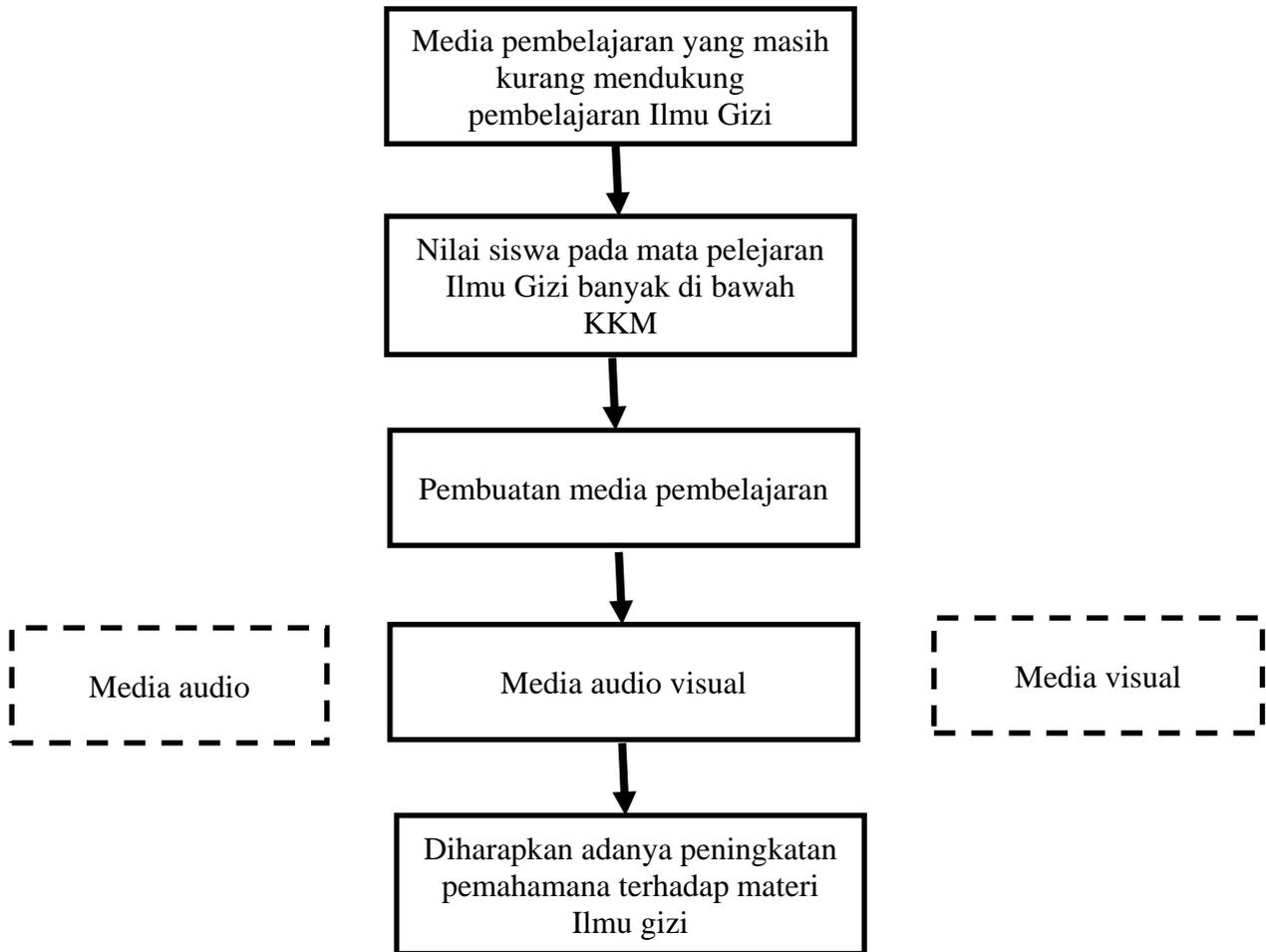
2. Penelitian Riya Agustina (2009) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Cake Dengan Substitusi Labu Kuning Pada Mata Pelajaran Pengolahan Kue Dan Roti Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Godean Yogyakarta” menunjukkan bahwa tingkat validasi video pembelajaran pengolahan cake dengan substitusi labu kuning berdasarkan ahli media, materi dan guru adalah valid dan layak, uji coba pada kategori sangat layak sebesar 16,67% dan kategori layak sebesar 83,33%.
3. Imam Mustholiq MS, Sukir dan Ariandie Chandra N. (2007) yang berjudul pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik. Tujuan dari penelitian tersebut adalah (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mata kuliah dasar listrik yang dalam kegiatan mencakup analisis kebutuhan, desain, penerjemahan modul hasil desain ke dalam bentuk aplikasi, pengujian terhadap perangkat lunak yang dihasilkan, pengaplikasian produk kepada pengguna dan perbaikan serta (2) mendapat unjuk kerja hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah dasar listrik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah dasar listrik.

Hasil penelitian menunjukkan: (a) telah diperoleh hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah Dasar Listrik, yang

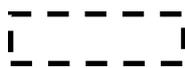
bentuk fisiknya berupa CD yang di dalamnya berisi hasil program media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mata kuliah Dasar Listrik, dengan prosedur pengembangan mencakup analisis kebutuhan, desain, penerjemahan modul hasil desain ke pengaplikasian produk kepada pengguna dan perbaikan; (b) hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mata kuliah Dasar Listrik mempunyai unjuk kerja yang baik, yang ditunjukkan skor rata-rata penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa terhadap unjuk kerja hasil pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut adalah 3,18 atau secara presentase sebesar 79,71%.

### **C. Kerangka Pikiran**

Pengamatan di lapangan terhadap pembelajaran ilmu gizi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan karena banyaknya materi Ilmu gizi, terutama yang berkaitan dengan fungsi zat gizi. Berdasarkan kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya dapat diketahui bahwa media sangat menunjang untuk memudahkan siswa dalam menguasai materi dan meningkatkan kualitas belajar.



Keterangan



= tidak diamati



= diamati

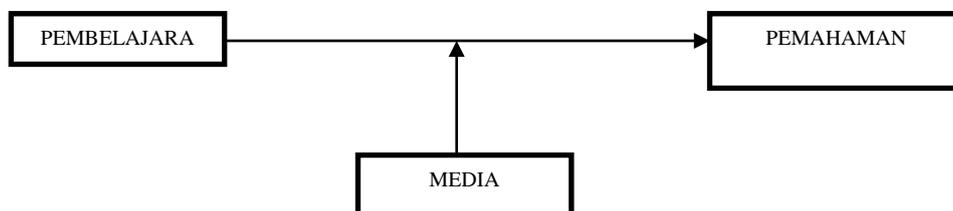
Gambar 1 Kerangka Pikir

Media audio visual sebagai alat atau sarana pembelajaran berisi materi dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Media audio visual sebagai media pembelajaran memiliki tujuan

yaitu memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak bersifat verbal, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indera baik guru maupun siswa. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena pembelajaran menggunakan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan gairah dalam belajar.

Media audio visual yang tersedia di SMK N 4 Yogyakarta belum sistematis dan menarik, sehingga penulis mengembangkan media audio visual untuk pembelajaran Ilmu Gizi sesuai dengan teori Thiagarajan yaitu 4D. Media audio visual tersebut juga akan di validasi oleh dosen dan guru ahli sebelum media tersebut digunakan oleh siswa. Penulis juga membatasi pengembangan media ini sebatas pengembangan saja, tidak sampai penyeberluasan media.

#### **D. Paradigma**



Gambar 2 Paradigma Penelitian

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik dan pendidik. Pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan tanpa adanya media audio visual. Namun dengan adanya media audio visual diharapkan dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa tentang mata pelajaran Ilmu gizi dengan baik.

#### **E. Pertanyaan penelitian**

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran audio visual dalam mata pelajaran Ilmu Gizi ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual dalam mata pelajaran Ilmu Gizi ?
3. Bagaimana dampak tingkat pemahaman materi Ilmu Gizi?