

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF  
PENGOLAHAN SANDWICH UNTUK MATA PELAJARAN  
PENGOLAHAN DAN PENYAJIAN MAKANAN  
KONTINENTAL DI SMK**

*sil. Hasilnya nihil tak apa. yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan.*

*(Sujiwo Tedjo)*

*Kampus telah melibatkan diri terlalu jauh dengan melabelkan gelar, ijazah dan nama universitas yang terkesan hebat untuk sesuatu yang mereka tidak mampu “serahkan” kepada pemberi kerja.*

*Banyak orang berpikir label-label itu “akan bekerja untuk saya”. Padahal pendidikan yang benar mengajarkan “Jangan jual label-label itu”, melainkan “juallah apa yang engkau miliki, yaitu dirimu sendiri. Ya. Yourself, not your labels. Not your UI, Your UGM, Not your UNY boga. Bahkan Harvard.*

*SELF DRIVING:Menjadi driver atau passanger*

*(Rhenald kasali)*

1

*Kuliah 10 semester bukan sebuah tindak kriminal karena sejatinya kuliah yang baik adalah kuliah yang lulus.*

*(Penulis)*

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

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

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Daryanto (2013: 5) menyatakan bahwa, “kata media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari medium”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 2003:6).

Menurut Briggs (1971) yang dikutip oleh (Sadiman dkk, 2003:6) menatakan bahwa “media pembelajaran yaitu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Lebih lanjut Azhar Arsyad, (2011: 3), menjelaskan bahwa “media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Pengertian tersebut guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dimaksudkan sebagai media. Lebih khusus media dalam pembelajaran lebih cenderung diartikan sebagai alat-

alat grafis, fotografis dan elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran merupakan suatu alat bantu pendidik yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pebelajar, hingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik

## **2. Manfaat Media Pembelajaran :**

Oemar Hamalik (1986) mengemukakan bahwa, “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2011: 16).

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran di antaranya proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif,

mempermudah siswa untuk menguasai suatu konsep pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi kesiswa serta membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 3. Jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Rudy Brets (dalam Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, 2012: 129) dibagi menjadi tujuh klasifikasi yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) audio visual diam, (3) audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media audio dan (7) media cetak.

Pengelompokkan media juga dikemukakan oleh Anderson (dalam Sanjaya, 2008:213) pada tabel 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Media menurut Anderson

No	Kelompok media	Media instruksional
1	Audio	a. Pita audio (rol atau kaset) b. Piringan audio c. Radio(rekaman siaran)
2	Cetak	a. Buku teks terprogram b. Buku pegangan/manual c. Buku tugas
3	Audio-cetak	a. Gambar/poster (dilengkapi audio) b. Buku latihan dilengkapi kaset
4	Proyeksi visual diam	a. Film bingkai ( <i>slide</i> ) b. Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyeksi visual diam dengan audio	a. Film bingkai ( <i>slide</i> ) b. Film rangkai suara
6	Visual gerak	a. Film bisu dengan judul
7	Visual gerak audio	a. Film suara b. Video/vcd/dvd
8	Benda	a. Benda nyata b. Model tiruan ( <i>mock up</i> )
9	Komputer	a. Media berbasis komputer; CAI ( <i>computer assisted instructional</i> ) & CMI

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 13) menambahkan dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, terdapat tujuh kelompok media penyaji yaitu:

- 1) Kelompok kesatu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- 2) Kelompok kedua: media proyeksi diam
- 3) Kelompok ketiga: media audio
- 4) Kelompok keempat: media audio visual diam
- 5) Kelompok kelima: media gambar hidup/film
- 6) Kelompok keenam: media televisi
- 7) Kelompok ketujuh: multi media/Video interaktif

Didalam penelitian ini, media pembelajaran video interaktif termasuk pada jenis multimedia/video interaktif yang diproyeksikan berupa modul/*slide* interaktif sehingga dapat digunakan tergantung dari sudut mana memandang.

#### **4. Video interaktif**

Menurut Imam Mustoliq dalam JPTK (2007:8) penggunaan media interaktif dalam pembelajaran menuntut aktivitas peserta didik untuk melakukan, bekerja dan menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Sedangkan Menurut Iqro' Al-Firdaus (2010: 13-14), "Video interkatif adalah rangkaian *frame* gambar yang diputar secara cepat". Masing-masing frame merupakan rekaman dari tahap-tahap dalam suatu gerakan. Menurut Cheppy Riyana (2007: 36), "Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi

pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran”. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerana unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

a. Karakteristik Media Video Interaktif

Karakteristik media video pembelajaran menurut Menurut Cheppy Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas 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 memori 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 rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap speech 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, dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

#### b. Penilaian Media Pembelajaran Video Interaktif

Komponen instrumen penilaian bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) menurut Direktorat Pembinaan SMA (2010:16-17) mengacu pada empat bagian: (1) substansi materi, (2) desain pembelajaran, (3) tampilan (komunikasi visual), dan (4) pemanfaatan software.

Penilaian substansi materi merujuk pada kebenaran materi, kedalaman materi, kekinian isi materi dan keterbacaan bahan ajar. Aspek desain pembelajaran dinilai dari judul, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi, contoh soal, latihan, penyusun, dan referensi bahan ajar. Penilaian aspek tampilan atau komunikasi visual dinilai berdasarkan navigasi, media, warna, animasi dan layout. Pemanfaatan software dinilai dari interaktif, *software* pendukung dan bahan ajar yang dibuat.

Menurut Thorn dalam Munir (2010: 271) terdapat enam kriteria untuk menilai media pembelajaran interaktif: (1) kemudahan navigasi, multimedia interaktif harus dirancang sederhana sehingga memudahkan pengguna, (2) kandungan kognisi, adanya kandungan pengetahuan yang jelas, (3) presentasi informasi, (4) integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan, (5) artistik dan estetika, tujuannya adalah untuk menarik minat belajar, dan (6) fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

#### c. Kelemahan dan kelebihan media pembelajaran video interaktif

Nana Sudjana (2003: 137-138) dan Wasis D. Dwiyo (2013:215-216) mengemukakan kelebihan menggunakan komputer dalam pengajaran. Kelebihan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran video interaktif antara lain:

- 1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- 2) Mampu menggabungkan teks, gambar, musik, suara, gambar bergerak (animasi dan video) dala satu kesatuan yang saling mendukung.
- 3) Dapat memvisualisasikan materi yang sulit untuk diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga konvensional.



- 4) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya di kemudian hari.
- 5) Melatih siswa untuk belajar mandiri.
- 6) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.

Sedangkan Wasis D Dwiwogo (2013:215-216) mengemukakan bahwa media pembelajaran video memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Meskipun kelebihan video adalah untuk konsep-konsep materi yang bergerak, hal itu mungkin tidak cocok untuk topik di mana detail pembelajarannya adalah konsep materi yang tidak bergerak, misalnya peta, diagram, chart, dan sebagainya.
- 2) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya untuk menampilkan gambar dari sebuah video di butuhkan alat pendukung lainnya.
- 3) Memerlukan tenaga listrik.
- 4) Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam Pembuatannya.

6 Berdasarkan penjelasan beberapa teori diatas video interaktif merupakan, suatu sistem pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Karakteristik video interaktif dapat dilihat dari aspek yaitu: kejelasan pesan, berdiri sendiri, mudah dimengerti, representatif, visualisasi, resolusi media baik dan dapat digunakan secara mandiri atau kelompok. Aspek yang dinilai dalam video interaktif 1) isi materi, (2) desain pembelajaran, (3) tampilan (komunikasi visual), dan (4) pemanfaatan software.

## **5. Program Adobe Flash**

Menurut Pranowo, G (2011: 1), “*Adobe Flash* merupakan salah satu *Software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena kendalanya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia”. Kinerja *Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, *Flash* dapat diaplikasikan

untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, *banner* iklan, *website*, *game*, dan presentasi.

*Adobe Flash Professional CS6* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, *film*, *CD* interaktif, maupun *CD* pembelajaran, serta untuk membuat situs *web* yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash Professional CS6* mampu melengkapi situs *web* dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 60).

10

Adapun keunggulan dari program/*software Adobe Flash* menurut Aron Jibril (2011: 3-4) adalah sebagai berikut:

- a. Dapat membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script 3.0*.
- b. Dapat membuat obyek 3 dimensi.
- c. Beberapa tool grafis yang terdapat pada *software grafis Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
- d. Tampilan *interface* yang lebih simple dan cukup mudah dicerna.
- e. Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Andi Pranomo (2004: 2) beberapa kelebihan–kelebihan media flash sebagai media presentasi, yaitu:

- a. Hasil akhir *file* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*).
- b. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file–file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c. Animasi *flash* dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.

- d. *Flash* mampu membuat *file executable (\*exe)* sehingga dapat dijalankan dengan *PC* manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
- e. *Font flash* tidak dapat berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
- f. Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pecah meskipun dizona beratus kali.
- g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *Windows* maupun *Macintosh*.
- h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *\*.avi*, *\*.gif*, *\*.mov* ataupun *file* dengan format lain.

Berdasar paparan diatas dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari program *Adobe Flash* yaitu suatu program komputer yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dengan dapat membuat obyek 3 dimensi menggunakan tombol sebagai navigasinya serta dapat memunculkan efek animasi mengikuti alur berupa animasi, suara, animasi interaktif. *Adobe flash* juga dapat dikonversikan serta dipublikasikan ke dalam beberapa tipe *software* yang umum digunakan, misalnya *swf; html; gif; jpg; png; exe; mov*. Dalam penelitian ini *software* yang digunakan untuk pengembangan video interaktif pengolahan *sandwich* berupa *Adobe Flash Professional CS6* dengan pertimbangan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* dibanding dengan *Adobe Flash* lainnya adalah karena dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash* versi sebelumnya, seperti *bone tool* yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, *3D Rotation tool* yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek

berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian

## **B. Kompetensi Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental**

Menurut Mulyasa (2013: 174), “kompetensi inti adalah pengikat antara kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam mata pelajaran, sedangkan mata pelajaran adalah kumpulan kompetensi dasar yang harus dipahami siswa melalui proses pembelajaran yang tepat melalui kompetensi inti”. Kompetensi dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari berbagai aspek, yaitu aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor).

Menurut Taksonomi Bloom sebagaimana dikutip Haryati, M (2012), mengatakan bahwa “aspek atau kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hierarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi”. Dapat disimpulkan bahwa salah satu aspek yang harus dimiliki siswa yaitu aspek pengetahuan dalam pengolahan makanan.

Pengetahuan dalam pengolahan dan penyajian makanan tidak hanya mempelajari bagaimana proses makanan dapat tersaji, tetapi juga memerlukan sentuhan seni dan teknologi. Ada beberapa bidang dalam kuliner yang mempelajari bagaimana pengolahan dan penyajian makanan dengan baik. Salah satu bidang yang dapat dijumpai di program keahlian tata boga Sekolah Menengah Kejuruan adalah Pengolahan Makanan Kontinental. Pengolahan Makanan Kontinental mempelajari tentang berbagai makanan barat atau eropa.

Pada silabus Pengolahan dan Penyajian makanan kontinental di SMK/SMAK, mata pelajaran Pengolahan dan penyajian makanan Kontinental terdapat 12 materi pokok. Mata Pengolahan dan penyajian makanan Kontinental diajarkan pada semester gasal dan semester genap. Pada setiap materi pokok, akan diawali dengan pembelajaran teori terlebih dahulu. Setelah itu, diadakan praktik dengan mengolah dan menghadirkan produk yang sudah ditentukan oleh guru. Dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2. Kompetensi Inti Mata Pelajaran Kontinental Tata Boga kelas XI.

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

Tabel 3. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Kontinental Tata Boga kelas XI.

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	
1.1	Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya
2.1	Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran
2.2	Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	
2.3	Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja
3.1	Mendeskripsikan ruang lingkup, pola susunan menu dan karakteristik makanan kontinental
3.2	Menganalisis kaldu ( <i>stock</i> )
3.3	Membedakan saus ( <i>sauce</i> ) dan turunannya
3.4	Menganalisis makanan pembuka ( <i>appetizer</i> )
3.5	Menganalisis salad
3.6	Mendeskripsikan <i>Sandwich</i>
3.7	Mendeskripsikan Makanan dari sayuran dan telur
3.8	Mendeskripsikan Makanan dari pasta
3.9	Mendeskripsikan Makanan dari unggas
3.10	Mendeskripsikan Makanan dari daging
3.11	Mendeskripsikan Makanan dari <i>sea food</i>
3.12	Menganalisis makanan penutup ( <i>dessert</i> )
4.1	Mengklasifikasi berbagai menu makanan continental berdasarkan karakteristiknya
4.2	Membuat kaldu ( <i>stock</i> )
4.3	Membuat ( <i>sauce</i> ) dan turunannya
4.4	Membuat makanan pembuka ( <i>appetizer</i> )
4.5	Menyiapkan <i>salad</i>
4.6	Membuat <i>Sandwich</i>
4.7	Membuat Makanan dari sayuran dan telur
4.8	Membuat Makanan dari pasta
4.9	Membuat Makanan dari unggas
4.10	Membuat Makanan dari daging
4.11	Membuat Makanan dari <i>sea food</i>
4.12	Membuat makanan penutup ( <i>dessert</i> )

Berdasarkan pendapat dan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi inti merupakan pengikat antar kompetensi dimana berfungsi sebagai pengorganisasi kompetensi dasar yang menggambarkan kualitas pencapaian *hardskill* dan *softskill*, kompetensi dasar berisi pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan materi dalam mata pelajaran. Pada Penelitian ini kompetensi dasar dibatasi menegani mendiskripsikan Makanan *sandwich* dan membuat salah satu contoh Makanan *sandwich* berupa *club house sandwich*, maka untuk mencapai ketuntas siswa harus mampu:

- a. Menjelaskan sejarah *sandwich*
- b. Menjelaskan pengertian *sandwich*
- c. Mengidentifikasi Makanan *sandwich*
- d. Mengklasifikasikan Makanan *sandwich*
- e. Menentukan jenis *sandwich*
- f. Mengidentifikasi peralatan pembuatan *sandwich*
- g. Mengidentifikasi bahan sesuai resep *sandwich*
- h. Menyiapkan bahan untuk membuat *sandwich*
- i. Menyiapkan alat untuk membuat *sandwich*
- j. Membuat *sandwich*
- k. Menghidangkan *sandwich*

15

## **B. Kajian Materi Sandwich**

### **1. Pengertian *Sandwich***

*Sandwich* adalah makanan yang dibuat dari bermacam macam roti (*bread*) yang diiris (merupakan belahan tipis) dan diisi dengan berbagai isian. Pada umumnya *sandwich* disajikan sebagai Makanan selingan (*snack*) untuk orang-orang yang tidak mempunyai cukup waktu untuk makan, misalnya sebagai bekal orang yang bekerja, dalam perjalanan dan sebagainya. (Prihastuti Ekawatingsih, 2018:233)

Menurut Suwarti Mochantoyo (2011:85), “*sandwich* adalah makanan terbuat dari 2 potong roti atau lebih dengan isi lauk pauk hewani dan disertai sayuran segar”.

Dapat disimpulkan bahwa Sandwich adalah makanan yang dibuat dari bermacam-macam roti (*bread*) yang diiris, berbentuk belahan tipis dan diisi dengan berbagai isian. Fungsi dari *sandwich* dapat menggantikan *breakfast* atau *lunch* yang memenuhi zat gizi yang dibutuhkan.

## 2. Komposisi *Sandwich*

Menurut Prihastuti Ekawatingsih (2018:234) *Sandwich* yang lengkap terdiri dari empat bagian yaitu:

### a. *Bread* (Roti)

16 Roti yang dipergunakan untuk membuat sandwich disebut "*sandwich bread*" yang bentuknya segi empat. Namun demikian jenis roti yang lain juga dapat dipergunakan dalam pembuatan sandwich antara lain: roti tawar putih, *wholemeal bread*, *whole wheat bread*, *baguette*, *bun/rol bread*, *pita bread*, *hamburger bun*, *hot dog bun* dan *biscuit* untuk beberapa sajian *canapé sandwich*. Roti pada sandwich berfungsi untuk melindungi bahan yang ada di dalamnya.

### b. *Filling* (Isian)

Isian (*filling*) Berupa bahan makanan yang lembek atau setengah kental yang dioleskan pada permukaan roti. adalah bahan makanan yang akan diletakkan atau diatur pada roti atau diantara kedua irisan roti yang dipergunakan untuk membuat *sandwich*. Misalnya dari sumber protein hewani *smoke beef*, telur, *cheese* dll. Selain itu sumber serat dari sayuran yang sering digunakan tomat, selada, timun, dll.



c. *Spread* (Olesan)

Olesan berupa bahan makanan yang lembek atau setengah kental tidak berair yang dioleskan pada permukaan roti. Olesan (*spread*) ini berfungsi untuk memberikan rasa, menambah kelembaban, sebagai pelekat, menambah gizi dan kesempurnaan pada *sandwich*. Contoh misal *mayonnaise*, *butter*, mentega, saus sambal dll.

d. *Garnish* (Hiasan)

Hiasan (*garnish*) dibuat dari bahan makanan juga yang berfungsi menyertai *sandwich* dan atau memberi hiasan pada *sandwich*, sehingga *sandwich* tampak menarik dan merangsang selera makan. Misal salad, *potato chips*, *french fries* dll

### 3. Jenis-jenis Sandwich

Sandwich dapat dibedakan menurut temperatur pada saat dihidangkan dan menurut bentuk/susunan sandwich:

a. Berdasarkan temperatur sandwich pada waktu dihidangkan:

- 1) *Cold sandwich*: dibuat dan dihidangkan dingin pada temperatur sekitar 35 derajat celcius. Bahan makanan yang dipergunakan mungkin saja perlu dimasak sebelumnya. Bahan-bahan makanan tersebut dimasak sebagaimana mestinya kemudian didinginkan sebelum diolah menjadi sandwich.
- 2) *Hot sandwich*: dibuat dan dihidangkan panas.

b. Berdasarkan cara pengMakanan (*Presenting*) sandwich.

- 1) *Open face sandwich*: adalah sandwich yang mempergunakan satu iris roti, *filling* diatur diatasnya dan dihidangkan terbuka, tanpa ada iirisan roti lain yang menutup *filling* tadi.

- 2) *Closed Sandwich*, adalah *sandwich* yang isian dari *sandwich* tidak kelihatan dari luar. Jenis *sandwich* ini mempergunakan lebih dari satu iris roti dan dihidangkan tertutup.

#### **4. Persiapan Pembuatan *Sandwich***

*Sandwich* biasanya disiapkan menurut pesanan dan penyajiannya biasanya membutuhkan kerja yang cukup kompleks. Persiapan dilakukan dengan tujuan menyusun seluruh bahan dan peralatan sehingga mudah dijangkau untuk meminimalkan gerakan dan memastikan efisiensi waktu penyusunan akhir. Langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah:

- a. Menyiapkan bahan yaitu bahan harus dibersihkan terlebih dahulu dengan dicuci dan beberapa perlu perlakuan dengan dimasak.
- b. Susun dan simpan bahan. Susun seluruh bahan *sandwich* pada tempat yang mudah dijangkau.
- c. Pilih dan susun peralatan, pastikan bahwa perlengkapan sudah memadai sehingga memungkinkan kerja lebih cepat dan menghindari keterlambatan atau *cross-contamination* (dapat mencampur rasa)

#### **5. Teknik Pembuatan *Sandwich***

Teknik yang baik untuk membuat *sandwich* dengan cepat adalah dengan mengurangi gerak yang tidak diperlukan. Artinya setiap step yang sama pada saat sama “*Combining steps rather than by just plain hurrying up*”. Menyelesaikan satu step pada waktu yang bersamaan lebih menguntungkan dari pada menyelesaikan *sandwich* satu persatu. (Prihastuti Ekawatingsih, 2018:238)

Sedangkan Dalam pembuatan secara banyak, *sandwich* sering dapat menggunakan metode yang disebut "pullman method". Dimana *Bread* ditata memanjang kemudian diberikan *spread* dan *filling* secara cepat (Shugart Grace 1993: 200). Stepnya sebagai berikut:

a. Menata *bread* dan pengolesan *spread*

*Bread* yang diris tipis kemudian diberikan *spread* dan ditata memanjang sehingga memudahkan untuk memberikan *filling*

b. Pemberian *filling* (isian)

Roti yang sudah ditata diolesin *spread* kemudian diberikan isian berupa bahan sayuran dan protein secara satu waktu sehingga menyingkat pengerjaan

Setelah *filling* diatur diantara irisan roti, perlu beberapa tindakan agar *sandwich* tampak lebih baik:

1) *Trimming*

*Trimming* adalah memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan seperti kulit roti yang mengeras dan *filling* yang menonjol keluar.

2) *Cutting*

*Cutting* adalah proses memotong *sandwich* menjadi beberapa bagian kecil yang berfungsi untuk memudahkan saat dimakan dan mempermudah saat menata pada piring saji atau tempatnya. Contoh beberapa cara memotong *sandwich*:

3) *Arranging/Plating*

*Arranging* adalah mengatur/menata *sandwich* yang sudah dipotong diatas piring dengan menarik. Sebenarnya tidak pola yang harus diikuti untuk mengatur *sandwich* diatas piring. Cara pengaturan sangat tergantung pada pembuat *sandwich*.

4) *Garnishing*

Tujuan memberi hiasan pada *sandwich* yaitu membuat penampilan (*appearance*) *sandwich* menjadi lebih baik, dan juga menambah kalori dan gizi *sandwich*.

## 6. Penyajian *Sandwich*.

### a. Teknik penyajian *sandwich*



Gambar 1. *Cold closed sandwich*

Penyajian *sandwich* khususnya jenis *Cold closed sandwich*, biasanya disajikan dengan dipotong menjadi dua, tiga atau empat. Pemotongan berfungsi agar mudah saat dimakan dan menambah daya tarik. Penambah jepitan/tusukan juga dapat digunakan untuk menambah tinggi pada piring dan memperlihatkan warna dan tekstur isian. Penyajian juga bisa ditambah dengan *potato chips*, *salad* dan *fried french* jika ingin disajikan sebagai menu utama.

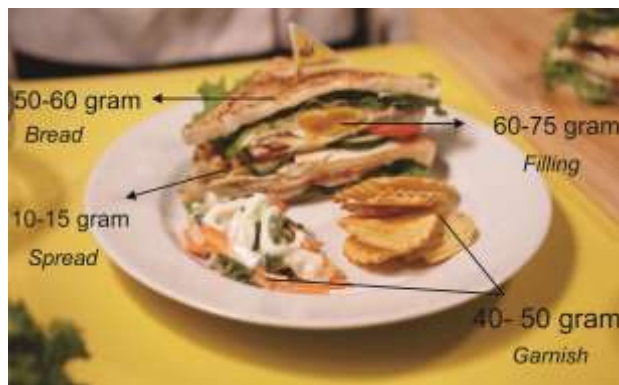


Gambar 2. *Hot Dogs*

Sedangkan untuk penyajian *hot closed sandwich* seperti hamburger atau *hot dogs* seringkali disajikan *open-faced*. Condiment seperti olesan (*spread*) dan garnish disajikan terpisah di samping *sandwich* atau disisi bagian roti yang terbuka.

b. Porsi *Sandwich*.

Ukuran porsi *sandwich* pada umumnya untuk satu porsi mempunyai berat antara 160 gram hingga 200 gram, yang terdiri dari:



Gambar 3. Standar Penyajian *Sandwich*

Total berat :160 gr – 200 gr

c. Standar *Sandwich*.

*Sandwich* yang baik ditentukan oleh beberapa hal:

- 1) Roti yang dipergunakan harus segar/baru dan cukup kekar, sehingga *sandwich* tidak mudah hancur dan patah pada waktu diambil.
- 2) *Filling* yang dipergunakan tidak ada yang meleleh keluar atau mengalir pada bagian tepi *sandwich*.
- 3) *Sandwich* dipotong rapi, rata dan masing-masing potongan merupakan kesatuan yang utuh.

### **C. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian Swara Hati Nurani (2019) yang berjudul “Pengembangan E-Learning Untuk Materi Bumbu Dasar dan Turunannya Mata Pelajaran Boga Dasar Di SMK” menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi dan ahli media menghasilkan nilai rata-rata 96% (Sangat Layak) dan hasil uji kelayakan siswa menghasilkan nilai rata-rata 91% (Sangat Layak). Berdasarkan uji kelayakan dapat disimpulkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Penelitian Fitri Muslimah (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Room Service* Mata Pelajaran Tata Hidang SMK N 1 Sewon” menunjukkan Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi (93,18%) dikategorikan sangat layak, penilaian ahli media (94,40%) dikategorikan sangat layak, penilaian siswa (80,81%) dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian Unaisah (2018) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari menunjukan hasil Uji coba skala kecil dengan hasil mean sebesar 101,3 pada kategori sangat layak. Uji coba skala besar dengan hasil mean sebesar 112,5 pada kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar maka media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain dinyatakan sangat layak digunakan.

### **D. Kerangka Berfikir**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah

menjadi satu tatanan yang tidak dapat dilepas dari kehidupan manusia. Penggunaan teknologi informasi menjadikan segala hal tanpa batas dan tidak terbatas. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Pendidikan di era revolusi industri menuntut pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui pembinaan pendidikan kejuruan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, menyatakan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasah Aliyah Kejuruan.

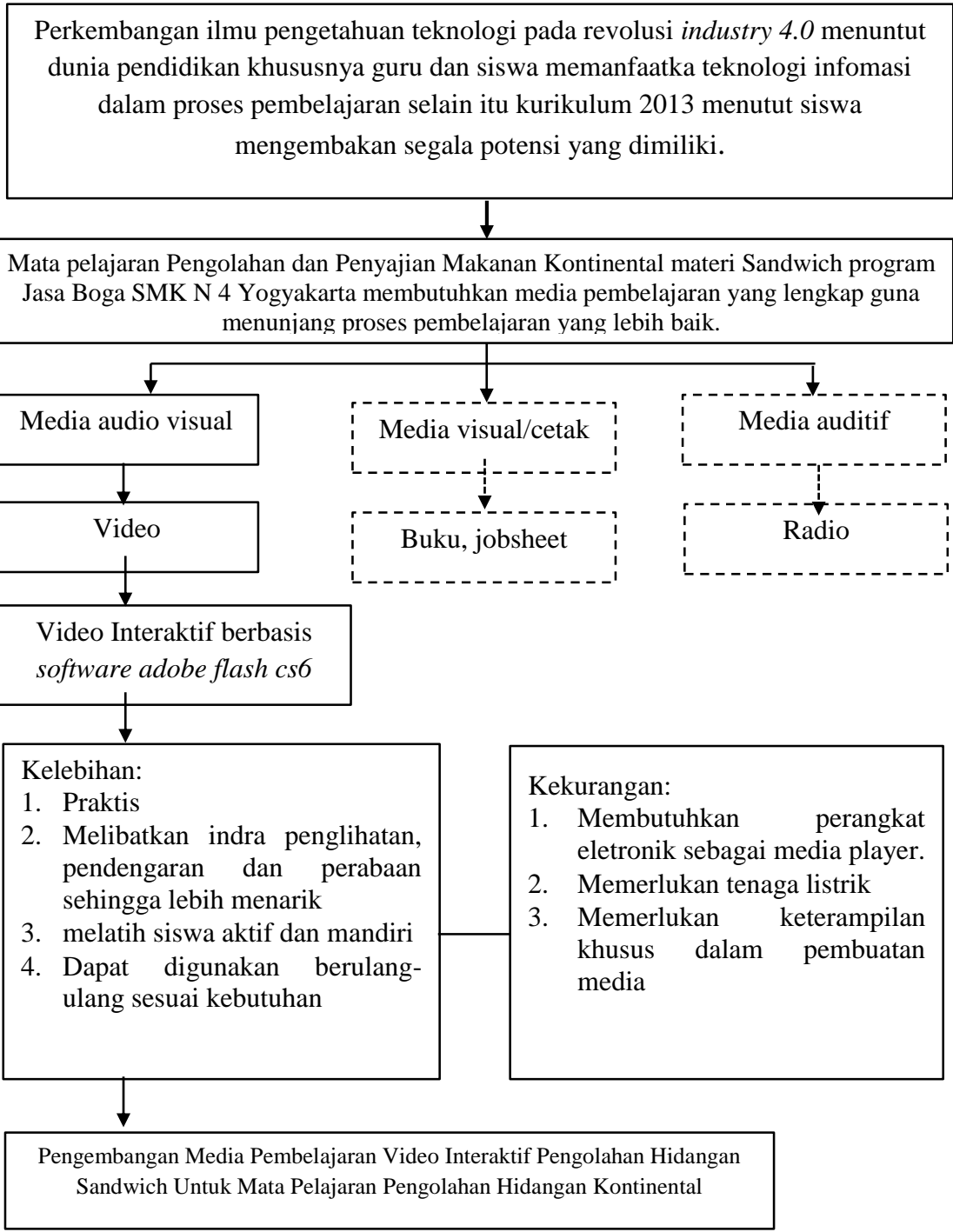
23

Berdasarkan Permendikbud No. 70 Tahun 2013 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 SMK/MAK bahwa pada bagian Penyempurnaan Pola Pikir, pola pembelajaran alat tunggal disempurnakan menjadi pembelajaran multimedia. Dimana pembelajaran berbasis komputer pada kurikulum 2013 saat ini dapat mendorong siswa dalam mengembangkan segala potensi yang dimilikinya secara mandiri. Potensi yang dikembangkan terkait dengan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor). Berdasarkan hal-hal tersebut, maka media pembelajaran berbasis komputer sangat penting untuk proses pembelajaran di SMK sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku.

Erwan Sutarno, dkk dalam JPTK (2013:206) menyatakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa pada ranah kognitif dan melalui perangkat lunak keterampilan siswa dapat meningkatkan

kemampuan bekerjasama dalam kelompok belajar. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan video interaktif dengan bantuan software Adobe Flash CS6 yang menampilkan banyak ilustrasi gambar, video, dan evaluasi pembelajaran yang menarik agar ketercapaian tujuan pembelajaran semakin baik, selain itu juga menambah motivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan peneliti mempunyai kerangka berfikir sebagai berikut:





25

Keterangan :  = Variabel yang diteliti  
 = Variabel yang tidak diteliti

Gambar 4 Diagram Kerangka berpikir

