

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada Arsyad, A. (2017: 3) menyebutkan kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Nata, A. (2009: 295), sumber belajar yang bukan manusia, melainkan peralatan yang dibuat manusia yang selanjutnya menjadi penyambung lidah keinginan manusia biasanya disebut media. Kemudian, Yaumi, M. (2018: 6) mengemukakan arti media adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang berupa seperangkat alat bantu yang berfungsi sebagai sumber belajar dan alat menyampaikan informasi antar individu serta mempermudah dalam menyampaikan keinginan yang diharapkan.

Hamalik, O. (2010: 57) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur -unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Susilana, R. & Riyana, C. (2009: 1) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Dari pendapat para ahli di atas, maka pembelajaran dapat disimpulkan suatu kegiatan yang sudah tersusun dan terkombinasi antara yang satu dengan yang lainnya seperti unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur sebagai upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif sesuai dengan capaian yang diharapkan.

Media pembelajaran menurut Susilana, R. & Riyana, C. (2009: 7) merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Sedangkan Yaumi, M. (2018: 7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Kemudian Nata, A. (2009: 299) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber pengajaran yang didalamnya pengajaran disampaikan, dalam hal ini terdapat dua unsur yang terkandung dalam media pembelajaran yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan yang selanjutnya disebut perangkat lunak, dan alat penampil atau perangkat keras (*hardware*).

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau bahan yang berisi pesan, atau materi informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi dan pesan dapat lebih mudah diterima.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran yaitu mengurangi ragam tafsir yang diterima seseorang, lebih menarik perhatian, lebih interaktif, mempersingkat waktu

pembelajaran, meningkatkan kualitas hasil belajar, fleksibel, meningkatkan sikap positif, dan berperan positif untuk guru (Arsyad, A., 2017: 25-27).

Sedangkan menurut Susilana, R. & Riyana, C. (2009: 9) fungsi media dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017: 14-15) menguraikan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.

- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas maka media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa dan guru pada proses belajar mengajar untuk memperjelas penyajian materi, selain itu memberi kesamaan pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar sehingga tercapai tujuan yang diharapkan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, A.S. (2010: 19), media pembelajaran meliputi modul cetak, televisi, film tangkai, program radio, computer dan lainnya dengan ciri dan kemampuan yang berbeda. Sedangkan menurut Rudy Breatz dalam Riyana, C. (2012: 26), ada lima bentuk dasar informasi yaitu gambar, cetakan, grafik garis, suara, dan gerakan.

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas

pesan atau informasi yang disajikan (Riyana, C., 2012: 28). Jenis media cetak diantaranya adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

- 1) Buku teks merupakan panduan belajar yang dirancang khusus sesuai dengan mata pelajaran atau matakuliah yang berisi konten yang harus dipelajari pada kurun waktu tertentu (Yaumi, M., 2018: 108-109). Istilah lain yang merujuk pada buku teks adalah komik, novel, kamus, ensiklopedia, kitab, biografi, manuskrip dan lainnya.
- 2) Modul merupakan suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa.
- 3) Bahan pengajaran terprogram yaitu paket program pengajaran individual hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul adalah bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respon dari pertanyaan bingkai lain (Susilana, R. & Riyana, C., 2009: 15).

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media berbahan cetak memiliki pengertian media yang pada proses pembuatannya menggunakan *printing*, media cetak menyajikan huruf dan gambar untuk memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Jenis media cetak yaitu buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

2. Pengertian Buku Saku

Secara umum buku teks adalah suatu buku petunjuk untuk pembelajaran yang mencakup berbagai topik dari bidang-bidang tertentu yang biasa dihubungkan

dengan kurikulum (Yaumi, M. 2018: 110). Menurut Wahya dan Ernawati, W. (2013: 123), buku adalah kumpulan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku saku adalah buku dengan ukuran kecil, ringan, dan bisa disimpan di saku (Arsyad, A., 2011: 23). Buku saku termasuk media cetak, yang mana media cetak merupakan bahan-bahan yang disiapkan untuk pengajaran dan informasi. Menurut Hizair (2013: 108), buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa ke mana saja.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa buku saku adalah buku cetak berukuran kecil yang memuat informasi singkat, padat dan jelas dalam bentuk yang ringkas dan mudah untuk dipelajari serta dapat dibawa ke mana saja. Buku saku dapat digunakan sebagai sumber belajar dan dapat membantu mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran secara ringkas.

Penulisan buku ajar menurut Kurniasih, I. & Sani, B. (2014: 85-86), dalam rangka memenuhi kebutuhan siswa bertujuan untuk:

- 1) Menyediakan buku sesuai dengan kebutuhan siswa, serta tuntutan sebagai perkembangan teknologi atau kurikulum.
- 2) Mendorong penulis atau guru untuk berkreasi dan kreatif membagikan ilmunya kepada siswa dan masyarakat.
- 3) Mendorong penulis atau guru untuk meng-update ilmu dan pengetahuannya sesuai dengan kriteria tuntutan buku sesuai kurikulum yang berlaku dan layak terbit mencakup substansi, bahasa, dan potensi pasar.
- 4) Mendukung penulis atau guru untuk menerbitkan buku sebagai penumbuhan angka kredit yang telah ditentukan pemerintah.

a. Karakteristik Buku Saku

Buku saku yang baik harus dapat menyampaikan informasi secara visual dan timbal balik materi yang baik. Menurut Suroso (2007: 124) buku saku yang baik haruslah memiliki tiga kriteria segmentasi (sasaran), fungsi, dan desain. Kemudian menurut Kurniasih, I. & Sani, B. (2014 : 90), biasanya buku saku dicetak dengan ukuran haki 100x148 mm atau juga biasanya paling maksimal dicetak dengan ukuran 15x10 cm. Selain itu, buku saku juga memiliki kriteria yang tipis dengan batasan maksimal pada halaman sekitar 50 sampai dengan 60 halaman agar mudah dibawa kemana-mana.

Menurut Suyanto & Jihad, A. (2013: 109) alat peraga pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran harus memiliki kriteria berikut ini:

- 1) Tahan lama (dibuat dari bahan yang cukup kuat).
- 2) Bentuk dan warnanya menarik perhatian siswa.
- 3) Sederhana dan mudah dikelola.
- 4) Ukurannya sesuai dengan ruang belajar-mengajar.
- 5) Dapat menyajikan konsep baik berbentuk riil, gambar, atau diagram.
- 6) Sesuai dengan konsep yang akan dibahas.
- 7) Dapat memperjelas konsep dan bukan sebaliknya.
- 8) Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir yang abstrak bagi siswa.
- 9) Menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri dengan memanipulasi dan merekayasa alat peraga.

10) Bila mungkin alat peraga tersebut bisa mempunyai banyak faedah dalam proses pembelajaran.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran buku saku adalah disesuaikan dengan sasaran, memiliki fungsi atau tujuan, tahan lama, desain yang dibuat dengan bentuk dan warna yang menarik, sederhana, mempermudah pemahaman yang sesuai dengan konsep pembelajaran, dapat memperjelas konsep, membantu siswa belajar aktif, ukurannya sesuai sehingga mudah dibawa serta isi yang ringkas dan padat.

b. Komponen Buku Saku

Sebuah buku terdiri dari beberapa struktur utama yang mendukung terbentuknya sebuah buku secara utuh dan keseluruhan. Struktur umum buku saku menurut Arsyad, A. (2011: 35) sebagai berikut:

1) Cover (sampul depan)

Halaman depan buku saku biasanya terbuat dari bahan yang lebih tebal dari pada bahan pada bagian isinya, dan diletakan pada bagian depan dan belakang buku saku. Pada bagian sampul depan biasanya terdapat judul (*topic*) buku, nama pengarang atau penerbit.

2) Fitur dan Isi

Bagian yang membahas buku saku dan informasi apa saja yang disampaikan oleh pembuat buku/pengarang dan didukung dengan berbagai foto untuk memudahkan informasi mengenai buku tersebut.

Menurut Yaumi, M. (2018: 112-113) menyebutkan bahwa struktur dalam pembuatan buku saku adalah bab atau satuan, gambaran singkat mengenai bahan,

pedoman mempelajari materi pembelajaran, tujuan, isi bahan, rangkuman, latihan, referensi, dan glosarium yang biasanya dimasukkan dalam buku pada setiap akhir bab atau unit.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa struktur buku saku adalah cover, bab, tujuan, isi, soal latihan, referensi atau rujukan yang direkomendasikan untuk menambah pengetahuan lainnya yang berhubungan dengan isi buku dan glosarium yang dapat dimasukkan pada akhir bab atau lampiran pada buku saku serta daftar pustaka di bagian akhir buku.

c. Penyusunan Buku Saku

Pada pembuatan buku saku haruslah sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dengan ketentuan yang sudah dibuat oleh pemerintah. Oleh karena itu langkah pertama sebelum mulai menyusun bahan ajar yaitu menganalisis standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), menganalisis sumber belajar, serta memilih dan menentukan bahan ajar (Kurniasih, I. & Sani, B., 2014: 59-60). Menurut Suroso (2007: 113-115) langkah dalam menulis buku sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan dan mempelajari keadaan siswa.
- 2) Memilih dan menyusun topik, sebagai rujukan arah pembahasan isi buku.
- 3) Mencari sumber referensi dari buku, jurnal dan sebagainya.
- 4) Membuat rancang rupa (*book desain*) untuk kemudian dilakukan *print out* menjadi bundel *hardcopy*.

Menurut Yaumi, M. (2018: 108-109) langkah mengembangkan media pembelajaran terdiri dari analisis, desain, evaluasi dan revisi, serta diseminasi yang dapat disimak sebagai berikut.

1) Analisis

Mengidentifikasi standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar atau kompetensi inti (KD/KI) dan menganalisis pokok bahasan dan subpokok bahasan yang terdapat dalam buku-buku yang relevan yang telah ditulis sebelumnya.

2) Desain

Menyusun sistematika pembahasan termasuk bab, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan. Mengumpulkan bahan dari berbagai sumber. Merumuskan tujuan mempelajari bahan pembelajaran untuk setiap pokok bahasan. Dan menyusun bahan pembelajaran sesuai dengan sistematika penulisan.

3) Evaluasi dan revisi

Melakukan pengkoreksian (*proofreading*) dengan memberikan kepada dua atau lebih pembaca untuk melihat kesalahan teknis lainnya. Meminta ahli atau pihak lain untuk mengoreksi baik yang berkaitan dengan konten maupun yang berkenaan dengan desain bahan cetak, dan menguji coba secara bertahap dari uji perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar, serta uji coba lapangan yang dilanjutkan dengan revisi.

4) Diseminasi

Mempublikasi bahan ajar dengan melibatkan lembaga penerbitan dan menyebarluaskan bahan ajar ke seluruh pihak yang memerlukan

d. Keunggulan Buku Saku

Setiap bahan ajar memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Secara umum kelebihan buku menurut Yaumi, M. (2018: 111) dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Ketersediaan, walaupun buku-buku berkualitas tinggi agak sulit untuk diperoleh tetapi ketersediaan buku cetak masih sangat mudah didapatkan baik melalui toko buku maupun situs-situs tertentu.
- 2) Fleksibel, penulisannya sangat mudah untuk diadaptasikan dengan kebutuhan dan tujuan tertentu, serta dapat menyesuaikan dengan lingkungan sekitar.
- 3) Mudah digunakan, tidak membutuhkan usaha dan kerja keras untuk menggunakan buku teks.
- 4) Ekonomis, buku cetak relatif lebih murah jika dibandingkan dengan sumber-sumber belajar *online* yang mengharuskan setiap orang untuk bisa akses.

Kelebihan media bahan cetak seperti buku saku menurut Riyana, C. (2012: 29) sebagai berikut:

- 1) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
- 2) Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
- 3) Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa.
- 4) Akan lebih menarik apabila dilengkapi gambar dan warna.
- 5) Perbaikan/revisi mudah dilakukan.

Dari uraian pendapat para ahli di atas, maka keunggulan dari bahan ajar cetak dalam penelitian ini adalah buku saku yaitu mudah didapatkan/tersedia, fleksibel

atau mudah dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, mudah digunakan, menyajikan informasi yang cukup banyak, mudah dibawa kemana-mana, dan lebih mudah diperbaiki.

3. Perkembangan Makanan di Dunia

Pada abad ke-17, di kawasan Eropa, penyajian makanan di kediaman para bangsawan harus memiliki kualitas yang sangat baik, penataan yang menarik, hingga pengaturan meja dan perangkat makan lainnya yang harus dilakukan dengan sangat mewah. Makanan yang disajikan tersebut dikenal dengan istilah *Classic-Haute Cuisine* dan hanya dapat ditemukan di kediaman para bangsawan dan dinikmati oleh golongan dengan strata sosial tinggi (Lazuardi, M. & Triady, M.S., 2015: 10). Secara umum ciri-ciri makanan *Classic-Haute Cuisine* adalah teknik memasak klasik, fokus pada resep dan jenis makanan, menekankan pada penampilan, kaya dengan isi, dan susunan menunya yang terdiri dari 12-13 hidangan (Suryadana, L. 2009: 10).

Pada abad ke-18 terjadilah Revolusi Perancis. Keruntuhan kaum bangsawan mengakibatkan mereka tidak dapat membiayai pengikutnya, termasuk juru masak dan pelayan-pelayannya (Lazuardi, M. & Triady, MS., 2015: 10). Hal ini membuat para koki yang bekerja di rumah para bangsawan keluar dari pekerjaannya dan mulai membuka restoran di Perancis dan sekitarnya dan lahirlah restoran untuk pertama kali pada masa itu (Gisslen, W., 2009: 2). Kemudian, abad ke-20 menjadi awal dari lahirnya masakan Perancis modern atau *Nouvelle Cuisine*. Menurut Franklin, R. (2018) beberapa hal yang menonjol pada *nouvelle cuisine* diantaranya menghilangkan langkah-langkah yang tidak perlu dan rumit seperti pada *Classic-*

Haute Cuisine, makanan tidak dimasak sampai matang sekali untuk mempertahankan lebih banyak citarasa alami, menggunakan bahan-bahan sesegar mungkin, saus yang kental dengan *roux* diberi tambahan mentega, lemon dan rempah segar.

Pada tahun 1970-an istilah baru dalam perkembangan makanan yaitu *fusion* menjadi begitu populer. Saat itu, para koki Perancis menawarkan makanan tradisional Perancis yang digabung dengan makanan Asia, terutama makanan Vietnam dan China yang kemudian konsep ini dengan cepat menyebar ke kota-kota besar Eropa lainnya dan Amerika hingga sekarang telah menyebar ke seluruh dunia (Evangelista, M.T., 2013: 3).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka disimpulkan bahwa perkembangan masakan di dunia ini mulai terlihat pada abad ke-17 saat itu muncul *Classic Haute Cuisine* yaitu makanan yang disajikan untuk para bangsawan kalangan atas dengan sajian yang mewah dan disertai dengan pengaturan meja juga perangkat makan yang lengkap. Kemudian, pada abad ke-18 terjadilah Revolusi Perancis sehingga banyak bangsawan yang tidak mampu membayar upah para koki yang bekerja menyediakan makanan. Para koki ini selanjutnya keluar dari pekerjaan itu dan memilih untuk membuka restoran sendiri. Lalu, pada abad ke-20 lahirlah masakan Perancis modern atau dikenal dengan nama *Nouvelle Cuisine* yang menonjolkan pada kesegaran makanan dan menghilangkan hal-hal rumit seperti pada *Classic Haute Cuisine*. Setelah itu, muncul *Fusion Food* sebagai istilah baru dalam perkembangan makanan yang bermula dari kombinasi makanan Perancis

dengan Asia dalam hal ini Vietnam atau China, kemudian menjadi tersebar hingga ke Amerika dan seluruh dunia.

4. *Fusion Food*

Fusion food memiliki arti mencampurkan dan mengkombinasikan berbagai teknik dan racikan bahan dari berbagai negara untuk dicampur dan digabungkan di atas suatu piring dengan sengaja (Sarioglan, M., 2014: 64). Menurut Evangelista, M.T. (2013: 2) *fusion* adalah memasak menggunakan resep lama yang sudah dikenal dengan mengubah bumbu-bumbu, bahkan bahan-bahan utama dan metode memasak hingga menjadi hidangan yang sangat mirip atau mungkin terasa sama atau terlihat mirip dengan hidangan etnis aslinya. Gisslen (2007: 42) berpendapat bahwa *fusion food* adalah penggunaan bahan dan teknik dari lebih dari satu masakan daerah atau internasional dalam satu hidangan. Sedangkan Lasmanawati dan Nurani (2018: 4) *fusion* adalah menggabungkan makanan menurut bahan dasar, budaya, teknik dan gaya memasak dari berbagai negara atau daerah untuk menciptakan hidangan dengan rasa baru.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan *fusion food* adalah makanan yang dihasilkan karena mengkombinasikan bumbu, bahan, gaya maupun teknik olah yang digabungkan secara sengaja sehingga menghasilkan citarasa baru dengan tetap mengacu pada resep lama atau suatu perpaduan dua atau lebih masakan di dunia secara sengaja sehingga tercipta masakan baru dengan karakter yang baru dari segi rasa, warna, aroma, dan tekstur serta dapat dikonsumsi.

a. Jenis-jenis *fusion food*

Menurut Evangelista, M.T. (2013: 12) jenis-jenis *fusion food* ada 3, yaitu *sub-regional fusion*, *regional fusion*, dan *continental fusion (Asian – Western fusion)*. *Sub-regional fusion* adalah menggabungkan berbagai masakan daerah namun masih dalam satu negara dan satu pola makan. *Regional fusion* adalah menggabungkan masakan dari negara berbeda namun masih dalam satu benua, seperti masakan Korea dengan masakan Jepang. Dan *continental fusion* adalah menggabungkan masakan negara Asia dan Eropa.

Sedangkan menurut David Farbacher ahli *Fusion Food* dari Pittsburgh, Amerika dalam *The Jakarta Post* (2014) menyebutkan bahwa *fusion* terbagi menjadi 3 kategori yaitu:

- 1) Kombinasi satu makanan di satu negara dengan sentuhan penyajian akhir menggunakan gaya penyajian negara lain. Misalnya seperti makanan China yang diberi sentuhan akhir bergaya Jepang atau Korea.
- 2) Kombinasi dua makanan dari dua negara yang berbeda sehingga memunculkan menu baru dengan citarasa baru. Misalnya adalah makanan khas Indonesia yang dipadukan dengan masakan khas Jepang yaitu Edamame Balado, Gulai Ramen, Sup Miso Daging Sapi, dan lainnya
- 3) Kombinasi dua makanan yang disajikan dalam satu sajian bersama dalam satu wadah. Contohnya Pizza Rendang.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis *fusion food* dibagi berdasarkan letak geografisnya, yaitu kombinasi dua masakan khas daerah masih satu negara, kombinasi dua masakan dari dua negara berbeda yang masih

satu benua, kombinasi makanan Barat dan Timur, dan kombinasi dua masakan dari dua negara berbeda dalam satu hidangan *one dish meal*.

b. Prinsip-prinsip *fusion food*

Prinsip-prinsip dalam *fusion food* menurut Sulaiman, H. (2015: 29) adalah dalam pengolahan dan penyajian *fusion food* ditekankan pada unsur penataan yang *nyeni* atau artistik serta kombinasi antara bahan dan teknik olah yang unik. Sedangkan menurut Lasmanawati, E. & Nurani, A.S. (2018: 4) sebagai berikut:.

- 1) Memadukan budaya, gaya, dan citarasa makanan yang berbeda.
- 2) Memasangkan makanan tradisional dari etnis/budaya tertentu dengan rempah-rempah, bumbu, dan rasa dari makanan lainnya untuk menciptakan makanan baru.
- 3) Menggunakan metode dasar dalam mempersiapkan hidangan dan mengganti komposisinya dengan bahan-bahan lain yang tidak seperti biasanya.

Berdasarkan pendapat yang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam mengolah dan menyajikan *fusion food* adalah memadukan makanan berbeda budaya, gaya, citarasa, bumbu dan rempah, serta disajikan dengan tatanan yang artistik.

c. Syarat-syarat *fusion food*

Syarat-syarat dalam membuat *fusion food* menurut Lasmanawati, E. & Nurani, A.S. (2018: 7) disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Memahami resep dan citarasa asli dari tiap makanan yang akan disatukan.
- 2) Mengkombinasikan dua hidangan yang memiliki budaya, gaya, dan citarasa yang berbeda.

- 3) Memperhatikan teknik memasak karena akan mempengaruhi bahan dan citarasa.
- 4) Rasa yang dibuat dipertimbangkan harus *make sense* atau masuk akal sehingga menciptakan tekstur dan rasa yang enak.

Berdasarkan syarat-syarat tersebut, dapat disimpulkan penanganan selama proses memasak pun penting untuk dijaga baik bahan makanannya dan cara penanganan serta mengolahnya, kebersihan alat masak dan dijauhkan dari faktor-faktor lain yang dapat merusak karakter bahan makanannya sehingga akan berpengaruh pada hasil akhir makanan. Dan yang terpenting dalam membuat makanan *fusion* adalah masuk akal.

d. Karakteristik *fusion food*

Karakteristik *fusion food* menurut Suryadana, L. (2009: 10) dapat sebagai berikut:

- 1) Fokus pada inovasi/kreativitas
- 2) Fokus pada pasar/kompetisi
- 3) Penggunaan teknologi berperan penting, dan
- 4) Rasa, komposisi dan teknik yang beragam.

Sedangkan menurut Chef Stephen Fernald dalam *LTCC Online* menyebutkan karakteristik makanan *fusion* sebagai berikut.

- 1) Nutrisi atau kesehatan
- 2) Bahan berkualitas
- 3) Kreativitas

Kesimpulan dari pendapat yang telah dikemukakan di atas adalah bahwa karakteristik *fusion food* yaitu fokus pada inovasi/kreativitas, kompetisi/persaingan,

peran teknologi, nutrisi, dan keberagaman rasa, komposisi bahan berkualitas organik, dan teknik olahannya yang tepat sehingga menghasilkan makanan *fusion* yang baik.

e. Perkembangan *fusion food*

Menurut Chef Noldy Herling (*Executive Chef* di Mercure Hotel Jakarta Simatupang) dalam artikel di iNews (2017) menyebutkan bahwa tren *Western food* atau makanan Eropa pada tahun 2019 akan mengarah ke masakan *fusion* diikuti dengan tampilan makanan yang memperhatikan *food plating* (<https://www.inews.id>, diakses tanggal 28 Mei 2019). Restoran-restoran baru bermunculan dengan cepat dalam beberapa tahun terakhir di ibukota Jakarta yang menawarkan beragam makanan asing untuk memenuhi kelas konsumen, beberapa koki memutuskan untuk memadukan pengaruh baru dengan makanan Indonesia kuno (<https://coconuts.co>, diakses pada 10 Juni 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa *fusion food* dapat ditemukan diberbagai tempat, mulai dari hotel, restoran, rumah makan, bahkan makanan pinggir jalan. Hal ini menunjukkan bahwa *fusion food* sedang mendominasi dipasaran khususnya di dunia kuliner Indonesia dan mulai banyak diminati.

1) *Fusion food* di hotel dan restoran

Chef Anton Yanwar selaku Executive Chef Hotel Sahid Jaya Yogyakarta sekaligus Ketua *Inconesian Chef Association* Yogyakarta (ICA Yogyakarta), mengatakan bahwa *fusion food* di hotel kadang-kadang menjadi menu spesial atau menu promo untuk acara tertentu namun ada juga yang menjadikannya

menu tetap meskipun tidak ditawarkan dalam jumlah yang banyak karena tidak semua orang menyukai hidangan *fusion food*. Di hotel, *fusion food* yang ditawarkan lebih bervariasi seperti hidangan *fusion* pada *appetizer*, *main course*, dan *dessert*. Teknik memasak yang digunakan untuk membuat hidangan *fusion* yang ditawarkan di hotel pun lebih bervariasi. Contoh hidangan *fusion food* yang pernah dibuat oleh Chef Anton adalah Pizza Salak yaitu adonan Pizza yang diberi *topping* manisan salak. Gudeg Sushi yaitu nasi yang dibuat seperti Sushi dengan isian Gudeg. Kemudian, Soto Bebek bentuk *fusion food* antar makanan Indonesia menggabungkan menu soto dan bebek. Bahkan, restoran cepat saji yang ada di Indonesia dari tahun ke tahun selalu mengeluarkan menu hidangan *fusion* yang menggabungkan makanan *Asian* (Indonesia, Jepang, Korea) dengan *Western* contohnya McDonalds yang sempat mengeluarkan menu Nasi Uduk yang dipadukan dengan *Scrambled Egg* dan Ayam Goreng, Burger Balado, Burger Rendang, dll.

Berdasarkan pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa menu *fusion food* yang ditawarkan di hotel dan restoran adalah menu tetap dan menu tidak tetap artinya ada menu yang memang selalu tersedia, ada juga yang hanya disajikan atau dibuat khusus pada acara tertentu.

2) *Fusion food* di rumah makan dan penjaja makanan pinggir jalan

Di Yogyakarta, contoh *streetfood* yang mengadopsi *fusion* adalah Cireng Jupe, konsep yang diusung adalah jajanan tradisional dengan rasa premium. Cireng sendiri sejatinya merupakan jajanan sederhana yang biasa dijual di pinggir jalan. Tak cuma sekedar bumbu bubuk, cireng dijual dengan tambahan

toping berubah lelehan keju mozzarella (<http://travelingyuk.com>, diakses pada 10 Juni 2019). Kemudian, rumah makan yang menawarkan *fusion food* yaitu Chicken Crush merupakan kombinasi antara rempah nusantara dengan *western food*. Konsep *western food* sendiri dibuat dalam lauk utamanya, yaitu ayam yang diolah menjadi ayam goreng tepung, dengan konsep *fusion food* pengolahan produk tidak memerlukan proses yang sulit seperti makanan nusantara pada umumnya. Hanya dengan standar SOP yang ada, makanan kami dapat diolah dengan mudah dan menciptakan rasa yang unik (<https://finance.detik.com>, diakses pada 10 Juni 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan bahwa *fusion food* selain *appetizer*, *maincourse*, dan *dessert* akan tetapi *snack* pun tidak luput dari pengaruh *fusion* seperti jajanan Cireng. Teknik memasak yang digunakan pun cenderung lebih sederhana dibandingkan dengan hidangan *fusion* yang ditawarkan di restoran maupun hotel.

5. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar menurut Januszewski dan Molenda dalam Yaumi, M. (2018: 8) dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana pembelajar dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Sedangkan menurut Khuluqo, I.E. (2017: 145), sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Menurut Arsyad, A. (2017: 8) sumber belajar adalah segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Sumber di sini bukan

hanya sebatas pada peralatan dan bahan yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar, melainkan juga orang, anggaran (*budget*), dan fasilitas.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan sumber-sumber (perangkat, bahan, peralatan, pengaturan, dan orang) yang tersedia untuk membantu individu atau peserta didik belajar sehingga dapat menunjukkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki.

B. Hasil Penelitian Relevan

1. Agus Wibowo (2016) dengan judul “Pengembangan Media Buku Saku sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X Jurusan Jasa Boga pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Pokok Zat Gizi Sumber Tenaga di SMK Negeri 3 Purworejo”. Penelitian ini menghasilkan Buku Saku Zat Gizi Sumber Tenaga. Kualitas kelayakan Buku Saku Zat Gizi Sumber Tenaga dinyatakan bahwa buku saku tersebut telah teruji/berkualitas menurut para ahli materi, ahli guru dan ahli media sehingga dipergunakan sebagai sumber belajar dalam membantu proses belajar mengajar. Selain itu, hasil tingkat ketertarikan responden terhadap buku saku secara keseluruhan sebesar 90,27%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan responden terhadap Buku Saku Zat Gizi Sumber Tenaga termasuk ke dalam kriteria tertarik.
2. Anggi Zenithalya (2012) dengan judul “Pengembangan Buku Saku Pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia untuk Siswa Boga Kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta”. Penelitian ini menghasilkan Buku Saku Bumbu Indonesia dan telah teruji kelayakannya untuk dapat digunakan. Selain itu, Buku Saku Bumbu Indonesia yang dikembangkan mempunyai tingkat keterbacaan teks sebesar

79,33%, hal ini berarti bahan pembelajaran tersebut termasuk ke dalam kriteria mudah dipahami. Buku Saku Bumbu Indonesia juga mempunyai tingkat ketertarikan responden sebesar 76,17%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan responden terhadap Buku Saku Bumbu Indonesia termasuk dalam kategori tertarik.

3. Esti Windarti dan Andian Ari Anggraeni (2016) dengan judul “Pengembangan Buku Saku Pengolahan Sereal dan Kacang-kacangan (Dodol, Donat, Susu Kedelai) untuk SMK TPHP. Penelitian menghasilkan Buku Saku Pengolahan Sereal dan Kacang-kacangan (Dodol, Donat, Susu Kedelai). Selain itu, hasil uji kelayakan buku saku menunjukkan pada validasi materi menghasilkan rerata skor sebesar 3,9 yang termasuk sangat layak. Validasi media menghasilkan rerata skor sebesar 3,82 yang termasuk sangat layak. Penilaian oleh pengguna (*user*) dari kelayakan secara keseluruhan dengan rerata 3,4 yang termasuk sangat layak, dengan persentase kategori sangat layak sebesar 83,72% dan kategori layak sebesar 16,28%.

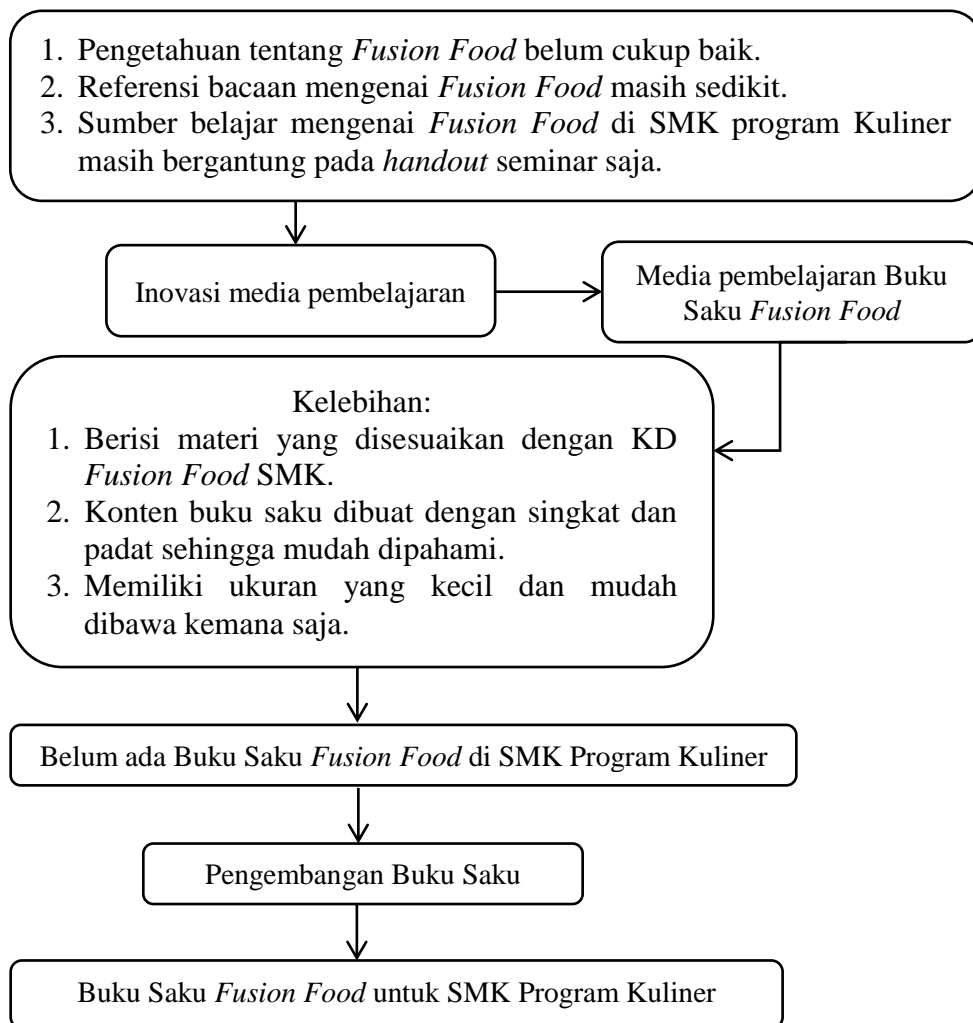
C. Kerangka Pikir

Fusion Food merupakan menu yang sedang banyak berkembang di Indonesia, hal ini berdasarkan observasi dan wawancara peneliti. Menu *Fusion Food* mulai banyak ditawarkan baik di penjaja makanan jalanan (*streetfood*), rumah makan, restoran hingga hotel. Banyak menu *Fusion Food* yang sukses membuat masyarakat tertarik untuk mencoba dan bahkan digemari namun tidak sedikit pula *Fusion Food* yang kurang masuk akal karena menyalahi pakem-pakem kebogaan. Hal ini menunjukkan pengetahuan tentang *Fusion Food* masih belum cukup baik.

Pemerintah mengeluarkan kebijakan baru yaitu mengubah kurikulum pendidikan yang semula KTSP menjadi Kurikulum 2013 sehingga diharapkan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pengaruh dari perubahan kurikulum di SMK Program Kuliner ini adalah adanya materi baru yaitu *Fusion Food*. Referensi bacaan tentang *Fusion Food* masih sedikit, berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti didapatkan bahwa di SMK Negeri 1 Kalasan sumber belajar untuk materi *Fusion Food* masih berupa *handout* yang diperoleh dari seminar sedangkan dari hasil pelacakan secara langsung ke toko buku di Yogyakarta belum ditemukan buku yang membahas *Fusion Food* hanya resep makanan *Fusion*. Kemudian, pada pelacakan di internet ditemukan jurnal *Fusion Food*, modul dan buku elektronik akan tetapi berbahasa Inggris dan dijual dengan harga yang mahal sehingga akan sulit dijangkau.

Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Buku Saku *Fusion Food* sebagai sumber belajar pendukung di SMK Program Kuliner. Menurut Rockinson, A.J., et al (2013: 265) buku teks cocok untuk kebutuhan belajar afektif, psikomotor, dan kognitif bagi siswa, sehingga peneliti ingin membuat media pembelajaran berbentuk buku. Kemudian, bentuk buku saku dipilih karena ukurannya yang kecil, isi padat dan singkat, serta mudah dibawa ke mana saja.

Pengembangan Buku Saku *Fusion Food* diawali pada tahap *define* yaitu menganalisis kebutuhan. Kemudian, tahap selanjutnya adalah *design* yaitu melakukan perancangan. Setelah itu tahap *develope* yaitu melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media serta melakukan uji coba terbatas pada siswa. Tahap terakhir adalah *disseminate* yaitu menyebarluaskan Buku Saku *Fusion Food* pada pihak yang membutuhkan.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menganalisis data. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan Buku Saku *Fusion Food* sebagai sumber belajar siswa di SMK?

- 2) Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media terhadap Buku Saku *Fusion Food*?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap Buku Saku *Fusion Food*?