

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran *Authorware*

Menurut pendapat Arsyad (2017) : “kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”, kata media dan pembelajaran secara terpisah maka dengan menggabungkan kedua istilah tersebut pengertian media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah, yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Media menurut pendapat Criticos (Dalam Daryanto, 2016) : “merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Musnadi (2015) menyatakan “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang yang menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang keingintahuan siswa. Pesan

yang dimaksud disini adalah materi dan yang dimaksud antara pengirim dan penerima adalah guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran akan banyak membantu dalam proses pembelajaran, dimana seorang siswa yang belum paham materi akan lebih mudah menangkap materi ketika guru memberikan materi tersebut menggunakan media pembelajaran.

Menurut pendapat Gerlach & Ely (dalam Arsyad,2017) : “Mengemukakan 3 ciri media yaitu ; (a) Ciri Fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti *fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film* ; (b) Ciri Manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording* ; (c) Ciri Distributif, ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu”.

Selain itu media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat, menurut pendapat Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017) : “Fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi”. Menurut pendapat Arsyad (2017) beberapa manfaat praktis

dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar; (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak; (3) Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut pendapat Schramm (dalam Daryanto, 2015) : “Media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan kemampuan daya liputan, yaitu : (1) Liputan luas dan serentak, seperti televisi, radio dan faksimilie; (2) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide; (3) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon”.

“Pemanfaatan media dalam pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak, teoritis dan diperlukan visualisasi. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi lebih menarik dan menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa” menurut pendapat Suprianto (2015).

Menurut pendapat Raharjo (2016) : “Authorware adalah software pemrograman secara visual yang memiliki metode ikon dan flowline dalam proses penggunaannya”. Penggunaan metode ikon dan *flowline* sangat mempermudah bagi para pengembang dalam membuat sebuah aplikasi. Authorware dapat membuat animasi kompleks berupa teks, gambar dan suara dengan cepat dan mudah. Macromedia Authorware dilengkapi dengan beberapa software animasi,

grafis, dan sound yang bisa dikombinasikan menjadi suatu tampilan multimedia yang berkualitas. Software-software tersebut antara lain Macromedia Flash, Macromedia Director, QuickTime, Adobe Photoshop, Corel Draw dan Cool Edit.

Menurut pendapat Raharjo (2016) : “Macromedia Authorware memiliki kelebihan dibandingkan program-program komputer yang lain”. Salah satu keunggulannya adalah media pembelajaran yang diproduksi dengan program ini memiliki tingkat interaktifitas yang lebih baik dibanding dengan program yang lain. Keunggulan dalam hal interaktifitas ini sangat bermanfaat bagi pengajar sebagai *user* atau pengguna media. Keunggulan dari sisi guru dapat dilihat pada proses produksi media dengan menggunakan program ini lebih mudah dibandingkan program yang lain karena guru cukup melakukan *drag and drop* pada *icon* untuk membuat suatu *flowline* atau alur program. Selain itu program media ini dapat membuat aplikasi yang interaktif, tersedia bahasa pemrograman untuk menunjang aplikasi yang akan dibuat.

Secara umum tampilan *Authorware* terdiri atas 6 bagian yaitu : *Toolbar*, *Pallet Icon*, *Toolbox*, *Tool Panel*, *Property Inspector* dan *Flowline*. *Toolbar* terdiri atas *New*, *Open*, *Save All*, *Import*, *Undo*. *Pallet icons* dan *toolbox* yang memiliki dua komponen yang berbeda, namun memiliki fungsi yang hampir sama. *Pallet icons* yang terdiri atas 15 ikon terdiri atas *display*, *motion*, *erase*, *wait*, *desicion*, *interaction*, *calculation*, *map*, *digital movie*, *sound*, *DVD*, *flag start* dan *stop*, *navigate*, *color pallete*, dan *framework*.

Menurut pendapat Raharjo (2016) : “*Tool panel* yang digunakan untuk menampilkan *palet function, variables* dan *knowledge objects*. *Property inspector* digunakan untuk menampilkan nilai atau setting properti sebuah ikon. *Flowline* digunakan untuk menempatkan ikon-ikon dengan fungsinya masing-masing sesuai dengan skenario/naskah tutorial yang dibuat”.

Menurut pendapat Raharjo (2016) : “Adapun kelebihan dari program *Macromedia Authorware* adalah sebagai berikut : (1)*Feature Authorware* mudah digunakan; (2)Cukup melakukan *drag* dan *drop* untuk membuat garis besar logika aplikasi; (3)Dapat membuat aplikasi yang interaktif; (4)Tersedia bahasa pemrograman (*Authorware Script* dan *Java Script*) untuk menunjang aplikasi yang kita inginkan; (5)Mudah digunakan dalam membuat animasi-animasi teks yang kompleks, animasi gambar, grafik dan suara”. Menurut pendapat Raharjo (2015) : “Selain kelebihan *Authorware 7.0* juga memiliki kelemahan, kelemahan tersebut antara lain adalah sebagai berikut : (1)Memerlukan beberapa perangkat lunak agar animasi yang ditampilkan lebih menarik. Perangkat lunak tersebut antara lain *Cooledit, Wave edit, Nero Sound Edit, Adobe Photoshop, Adobe Image Ready, Corel*; (2)Perlu mempelajari konsep-konsep animasi dan terminologi dari perangkat lunak ini serta mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan animasi yang menarik”.

## **2. Hasil Belajar Tata Hidang**

Menurut pendapat Sudjana (2016) : “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang

relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, Wahidmurni (2015) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikir, keterampilan, atau sikap terhadap suatu objek. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perolehan proses belajar siswa merupakan upaya pemberian nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Materi pembelajaran *food & beverages service* memiliki tujuan agar peserta didik dapat memahami dan mengerti tentang *food & beverages service* diantaranya pengertian *F&B service*, *table service*, *self service* dan *tray service*. Penilaian hasil belajar teori *F&B service*, 1) ranah kognitif yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan *F&B service* dan keterampilan berfikir. 2) ranah afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada pesan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri. 3) ranah psikomotorik berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik seperti penampilan dan sikap dalam teori *F&B service*. Selanjutnya hasil belajar teori *F&B service* diartikan sebagai fakta perubahan tingkah laku yang ditunjukkan oleh siswa mulai dari siswa tidak mengerti menjadi mengerti setelah mengikuti pembelajaran *F&B service*. Setelah

mengikuti pelajaran, dilakukan tes hasil belajar dan hasil tersebut akan membuktikan sampai dimana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi teori *F&B service* yang telah disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran *authorware*.

Pelayanan menurut pendapat Sigianto (2016) : “adalah upaya maksimal yang diberikan oleh petugas pelayanan dari sebuah perusahaan industri untuk memenuhi harapan dan kebutuhan pelanggan sehingga tercapai kepuasan.

Menurut Herni Suswati (2015) : “Pelayanan di restoran adalah melayani pesanan makanan dan minuman di restoran sesuai dengan menu yang dipilih dengan menggunakan teknik-teknik pelayanan sehingga tamu merasa puas dan berkesan untuk ingin datang kembali. Di industri restoran, setiap negara mempunyai tipe pelayanan masing-masing, pelayanan pada acara makan dan minum pada zaman raja-raja di Arab, China, Perancis, Inggris telah dilakukan sangat ketat. Diawali dari hidangan pembuka, utama dan pastry; yang berupa macam-macam hidangan telur, ikan, daging, sayuran dan buah-buahan serta macam-macam minuman. Kebiasaan ini sekarang telah dilakukan secara bisnis dengan berbagai pelayanan dari berbagai negara.

Jenis pelayanan makanan dan minuman dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu: 1) *table service*, 2) *self service* dan 3) *room service*.

## B. Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian Fitri Royani, (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Authorware* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 1 Tarutung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *authorware* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tata Hidang dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $1,87 > 1,771$ ).

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Surya Puspita Sari (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Authorware* Terhadap Hasil Belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran Biologi di SMK Negeri 17 Bogor”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *authorware* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $2,17 > 1,771$ ) artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *authorware* terhadap hasil belajar Biologi di SMK Negeri 17 Bogor.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sunaryo Sumantri (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Authorware* Terhadap Hasil Belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK Negeri 6 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaa media pembelajaran *authorware* terhadap hasil belajar Sejarah di SMK Negeri 6 Yogyakarta dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,01 > 1,99$ ).



### C. Kerangka Berpikir

Pendidikan menjadi harapan untuk kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan bangsa serta dalam kemajuan teknologi. Peran media pembelajaran dalam proses belajar dapat membantu meningkatkan mutu dan kualitas peserta didik. Media pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih mengerti pelajaran yang diberikan guru tersebut mampu membuat siswa nyaman dan tidak bosan dalam belajar, namun masih ada sekolah yang belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang kurang menarik dan tidak menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan membuat siswa lebih banyak melamun serta tidak tertarik pada pelajaran.

*Food & beverage service* merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dipahami siswa karena siswa harus mengetahui pengertian *food & beverage service*, *self service* dan *tray service*. Teori *food & beverage service* merupakan materi teori yang menuntut pengetahuan kognitif dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pelajaran Tata Hidang terkadang sulit dijelaskan dan pembelajaran yang belum memaksimalkan dalam penggunaan media sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik dapat menimbulkan kebosanan, sehingga dibutuhkan media yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Media pembelajaran *authorware* merupakan media pembelajaran yang berguna sebagai acuan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran *authorware* merupakan salah satu media yang dapat digunakan

untuk meningkatkan semangat belajar maupun hasil belajar terutama pada mata pelajaran Tata Hidang. Media pembelajaran *authorware* yaitu sebuah multimedia interaktif untuk presentasi yang di dalamnya terdapat materi, video dan tes pembelajaran dan memiliki tampilan lebih menarik, inovatif, dan interaktif sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran *authorware* ini meningkatkan motivasi siswa agar lebih kreatif, aktif, serta dapat meningkatkan imajinasi siswa dan menyampaikan materi pembelajaran menjadi inovatif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran *authorware* yang dapat menampilkan tulisan, gambar, video mendorong siswa untuk terlibat dalam seluruh langkah-langkah pembelajaran karena guru mengemas materi ajar dengan bentuk yang lebih menarik untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Sehingga setelah siswa menggunakan media pembelajaran ini terjadi pengaruh yang positif terhadap pengetahuan siswa serta perubahan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Tata Hidang. Dengan menggunakan pembelajaran *authorware* siswa dapat belajar Tata Hidang dengan materi yang dikemas dalam tampilan media pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan bayangan kepada siswa materi tersebut di dunia nyata. Pada media pembelajaran *authorware* berisi tentang pengertian *food & beverage service, table service, self service* dan *room service*.

Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *authorware* pada mata pelajaran Tata Hidang dapat menunjang proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil

belajar siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan, dengan demikian media pembelajaran *authorware* berpengaruh pada hasil belajar tata hidang.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini diduga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *authorware* terhadap hasil belajar Tata Hidang di SMK Pariwisata Imelda Medan.

