

Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode ADDIE

Muhammad Rizqiansyah Haqiqi Ali¹, Surya Tjahyadi²

Universitas Internasional Batam

Email: 1931183.egan@uib.edu, surya.tjahyadi@uib.ac.id

Abstrak

SMK Negeri 2 Batam merupakan sekolah negeri yang didirikan pada tahun 2006 dengan nomor dan memiliki sertifikasi "A" di Kota Batam, Jalampemda 5, Legenda Malaka. Salah satu ciri kemajuan suatu negara dapat dinilai dari kualitas pendidikannya. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengesankan generasi penerus bangsa. Dewasa ini, bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai bahasa komunikasi antar negara, sehingga menjadi salah satu bahasa asing yang perlu dipelajari setiap orang. Saat merancang output, penulis memilah informasi yang dikumpulkan melalui website lama SMK Negeri 2 Batam, percakapan dengan Devi, dan kemudian digunakan untuk masukan ke media pembelajaran SMK Negeri 2 Batam digunakan untuk membuat timeline. Setelah diterapkannya media pembelajaran berupa video animasi, minat siswa terhadap SMK Negeri 2 Batam meningkat.

Abstract

SMK Negeri 2 Batam is a public school that was established in 2006 with the number and has an "A" certification in Batam City, Jalampemda 5, Legenda Malacca. One of the characteristics of a country's progress can be judged by the quality of its education. Because education plays a very important role in impressing the next generation of the nation. Today, English is an international language that is used as the language of communication between countries, so that it becomes one of the foreign languages that everyone needs to learn. When designing the output, the author sorts the information collected through the old website of SMK Negeri 2 Batam, has a conversation with Devi, and then uses it for input into the learning media of SMK Negeri 2 Batam used to create a timeline. After the implementation of learning media in the form of animated videos, students' interest in SMK Negeri 2 Batam increased..

Keywords: ADDIE, Learning Media, English, SMK Negeri 2 Batam.

I. LATAR BELAKANG

Dengan kemajuan teknologi, globalisasi menjadi semakin terpusat, karena kita tahu bahwa globalisasi telah membawa banyak budaya asing ke Indonesia, terkadang mengubah fungsinya menjadi alat budaya asing, asing. Salah satunya Career Center yang awalnya hanya bisa mendapatkan informasi lowongan kerja atau magang melalui media sosial. Namun cara ini dinilai kurang efektif karena masih tergolong manual. Fungsi Career Center SMK Negeri 2 Batam adalah sebagai pusat informasi yang menghubungkan siswa dan alumni SMK Negeri 2 Batam dengan dunia usaha

serta menjadi pusat sistem pengembangan diri yang meliputi pengembangan karir, pelatihan dan kesempatan kerja bagi mahasiswa dan alumni yang memberikan nilai tambah bagi SMKN 2 Batam. Teknologi layanan informasi yang diimplementasikan dalam aplikasi web untuk career center dan tracking studios untuk memberikan informasi lowongan kerja dan posisi magang kepada siswa dan alumni SMK Negeri 2 Batam.

Salah satu ciri kemajuan suatu bangsa dapat dinilai dari kualitas pendidikannya. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kesan kepada

generasi penerus bangsa. Generasi yang lebih tinggi dapat mencerminkan kemajuan suatu bangsa, sehingga pendidikan harus dilihat sebagai kebutuhan semua dan tanggung jawab bersama. Pendidikan diartikan sebagai upaya masyarakat untuk mempengaruhi siswa agar mencapai tujuan yang sejalan dengan cita-cita pendidikan. Pada dasarnya pendidikan dilakukan agar manusia mempunyai usaha untuk menambah pengetahuan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, diharapkan pengajaran saat ini benar-benar dapat membimbing siswa menuju kedewasaan dan kemandirian. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, perlu adanya inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran produk tata boga. Perkembangan industri yang tidak sinkron dengan penyediaan sumber daya manusia yang cukup, terutama untuk industri manajemen dan pariwisata, menyebabkan kebutuhan akan sumber daya manusia di bidang-bidang tersebut semakin meningkat. Menyadari hal tersebut, pada tahun 2006, pemerintah daerah kota batam mengambil langkah-langkah pre-emptive untuk membangun negara bagian 2 batam dengan program carter accounting, business travel, akomodasi dan makan yang berlokasi di Jalan Pemuda. 5 batam center Kotamadya Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Situasi pandemi saat ini masih sulit untuk belajar tatap muka sehingga dari SMA Negeri 2 Batam masih belajar online atau online dan di SMK Negeri 2 masih kekurangan video pembelajaran online untuk tujuan pembelajaran ini video digunakan sebagai alat peraga SMK Negeri 2 untuk melibatkan lebih banyak siswa demi kepentingan pembelajaran.



Gambar 1. Kerangka kerja periode 2022
SMK Negeri 2 Batam
(Sumber: SMKN 2 Batam)

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 2006 dengan akreditasi “A” yang terletak di jantung kota Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malaka. Sekolah negeri ini memiliki 5 program akademik yaitu fashion, perhotelan, pariwisata, tata busana dan tata boga. Setiap prodi yang ditunjuk menjadi sentra unggulan SMKN 2 Batam dalam menghasilkan alumni dengan kualitas terbaik sebagai sentra unggulan dengan revisi kurikulum 2013 SMKN 2 Batam memiliki nomor satuan pendidikan 11002210 dengan status sekolah umum dan berbentuk lembaga pendidikan menengah kejuruan (SMK) dipimpin oleh Nursya'bani dan terbagi dan membawahi beberapa bidang antara lain Kurikulum, Humas, Perpustakaan, Teknologi Informasi, Keuangan, Sumber Daya Manusia dan Tata Usaha, Sarana-Prasarana dan Kurikulum.

Kerja praktek dalam pengabdian kepada masyarakat di sekolah menengah kejuruan negeri 2 batam merancang, mendesain, pembuatan media pembelajaran produk kreatif dan tata boga bahasa inggris menggunakan metode ADDIE dalam bentuk video animasi pembelajaran.

II. METODE PELAKSANAAN

Menurut Rimayanti (2019), sangat diperlukan sebuah data yang benar, dan terbukti keakuratannya, sehingga diperlukan pengumpulan data guna memperoleh informasi yang dibutuhkan. Mengumpulkan data guna untuk membuat keputusan yang lebih baik, tanpa data, sulit bagi organisasi untuk membuat keputusan yang tepat, sehingga data dikumpulkan pada waktu yang berbeda dari audiens yang berbeda.

Observasi dengan menggunakan metode ini penulis dapat langsung turun kelapangan dan mengamati sekolah secara langsung dengan demikian penulis akan menganalisa dan dapat bertanya langsung pada kepala sekolah tentang kekurangan yang perlu dibenahi.

Wawancara dengan metode ini dapat melakukan wawancara pada kepala Sekolah Advent Mision Sagulung yang berkaitan untuk mendapatkan informasi mengenai

aktivitas kegiatan belajar mengajar dan masalah yang di hadapi sekolah. Perancangan proyek pada Sekolah Advent Mision Sagulung dirancang dalam waktu satu bulan, proyek ini dimulai dengan melakukan observasi serta mengumpulkan informasi mengenai data-data terkait yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh sekolah tersebut. Berikut ini adalah proses perancangan yang dilakukan pada Sekolah Advent Mision Sagulung:

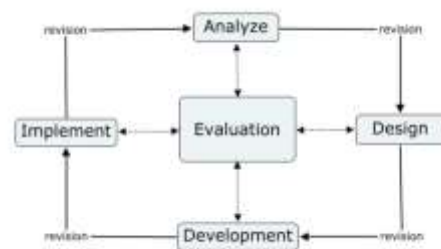


Gambar 2. Diagram alur perancangan luaran

Tahap dan proses perancangan yang dilakukan terhadap Sekolah Advent Mision Sagulung akan dirancang selama kerja praktek:

1. Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan tehnik observasi dan wawancara terhadap Kepala Sekolah Advent Mision Sagulung.
2. Penulis mendapatkan putusan-putusan dan data yang akan dipilih terlebih dahulu.
3. Perumusan masalah yang digunakan oleh penulis dalam mencari solusi.

4. Solusi yang diberikan dengan gambaran perancangan *media pembelajaran tata boga* yang akan digunakan nantinya.
5. Perancangan *media pembelajaran tata boga* dengan tujuan menyelesaikan masalah yang ada pada Sekolah Advent Mision Sagulung sebagai solusi yang akan di kerjakan dengan konsep ayau dengan metode MDLC.
6. Memberikan kesimpulan dan saran untuk Sekolah Advent Mision Sagulung kedepannya



Gambar 3. Alur tahapan metode ADDIE

3.3.1. Tahap Persiapan

1. Analyze

Pada tahapan konsep, penulis akan membuat gambaran *media pembelajaran tata boga* menggunakan aplikasi *Adobe Premiere pro 2021* dan *DrawIO* untuk proses konsep penggambaran agar lebih mudah perencanaannya

2. Design

Dalam tahapan design penulis membuat gambaran menggunakan *Adobe Premiere pro 2021* mengubah beberapa itrm yang akan digunakan dalam *media pembelajaran tata boga*.

3. Development

Terhadap tahap persiapan dalam mengutarakan niat seta rencana agar mudah terealisasi kerja praktek pada Sekolah Advent Mision Sagulung dengan mengontak pihak bersangkutan terlebih dahulu untuk menanyakan bagaimana cara dan design *media pembelajaran tata boga* yang akan digunakan dalam

pembuatan video nantinya serta pengambilan video yang dibutuhkan untuk Video nantinya.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

4. Implement

Tahap pengumpulan akan disatukan dalam aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021* untuk mengolah video. Tahap implement berlihatkan kepada kepala Sekolah Advent Mision Sagulung untuk melihat *feedback* dari solusi yang diberikan, jika belum menyelesaikan masalah yang dihadapi maka akan dilakukan pengumpulan data lagi, tetapi jika berhasil maka cukup memberikan kesimpulan dan saran serta pendistribusian demi kemajuan Sekolah Advent Mision Sagulung.

3.3.3 Tahap Penilaian dan Laporan

5. Evaluation

Pada tahap penilain dan laporan ini dimuai dero proses penyusunan laporan kerja praktek pada April hingga bulan Juni 2022 dengan pembuatan laporan dan bimbingan yang dilakukan dengan dosen pempimbing.

III. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Analyze

Dalam tahapan analisis yang akan penulis perlukan dalam perancangan media pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 2 Batam yang diterapkan menggunakan metode ADDIE, adapun pada tahap A atau *Analyze* yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Logo SMK Negeri 2 Batam
(Sumber: SMKN 2 Batam)

Untuk melihat analisis yang akan dikerjakan dikarenakan media pembelajaran, penulis mendapatkan ide pencerahan untuk membuat media pembelajaran tentang tata hidang bagaimana cara menyajikan hidangan, klasifikasi hidangan, jam tertentu hidangan, tata hidang - rancangan menu pengertian menu fungsi menu jenis-jenis menu tipe menu klasifikasi jenis makanan faktor rancangan menu menyusun menu contoh menu yang akan dijabarkan pada tahap desain.

Design

Dalam tahapan desain, konsep yang telah diperkirakan akan divisualkan dalam bentuk gambar yang dirancang dan digambarkan menggunakan bantuan aplikasi *drawio* agar mempermudah penulis untuk membangun gambaran dari konseptual yang dirancang, adapun gambaran desain yang akan digunakan nantinya sebagai berikut:

RANCANGAN
MENU

Gambar 5. Desain Rancangan Menu

PENGERTIAN
MENU

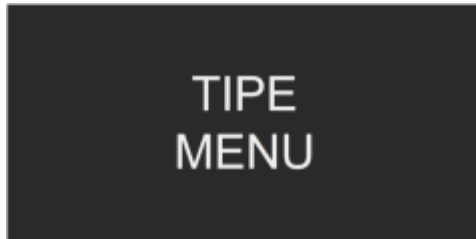
Gambar 6. Desain Pengertian Menu

FUNGSI
MENU

Gambar 7. Desain Fungsi Menu

JENIS-JENIS
MENU

Gambar 8. Desain Jenis-Jenis Menu



Gambar 9. Desain Tipe Menu



Gambar 10. Desain Klasifikasi Makanan



Gambar 11. Desain Faktor Menu



Gambar 12. Desain Menyusun Menu



Gambar 13. Seluruh rancangan desain media pembelajaran

Pada tahap yang sudah dibuatkan konseptual dalam pembuatan desain menu, terdapat delapan *scene* yang akan dimunculkan dalam pembuatan dan penyusunan menu, adapapun pembagiannya dibagi menjadi delapan bagian yang masing-masing akan mempunyai poin-poin penting.

Development

Dalam tahapan development atau pengembangan, penulis akan membuat gambaran kasar dari hasil konseptual dan desain yang nantinya akan digunakan dalam tahapan implementasi, adapun pengembangan yang dilakukan oleh penulis ialah sebagai berikut:



Gambar 14. Perancangan Tata Hidang Rancangan Menu



Gambar 15. Perancangan Pengertian Menu



Gambar 16. Perancangan Jenis Menu



Gambar 17. Perancangan Menyusun Menu



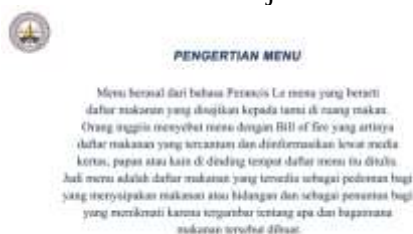
Gambar 18. Perancangan Fungsional Menu
Dalam rancangan *development* atau pengembangan, penulis menggunakan bantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan efisiensi *editing* dalam meningkatkan kualitas DPI dan resolusi yang memungkinkan gambar agar tidak pecah saat di *render* dan diekspor nantinya. Hal ini bertujuan untuk menjaga kualitas rancangan media pembelajaran agar dapat membuat para siswa/i *eye catching*.

Implement

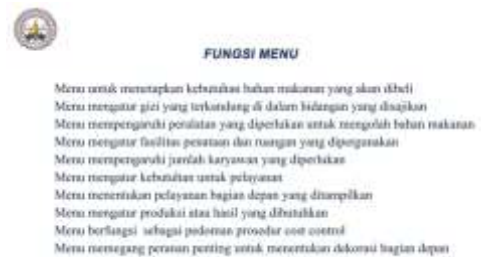
Pada tahapan implementasi materi yang digunakan, penulis menggunakan sarana antar aplikasi dengan melihat hasil video yang telah divisualkan dalam bentuk file .mp4, hal ini akan mempermudah pemindahan proses *encoding* video pembelajaran agar tak kehilangan resolusi teksturnya.



Gambar 19. Pembukaan Bahan Ajar Media Pembelajaran



Gambar 20. Pengertian Pada Menu



Gambar 21. Fungsional Menu



Gambar 22. Jenis Menu



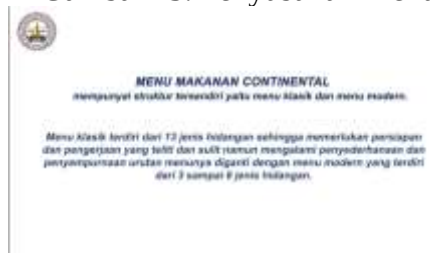
Gambar 23. Tipe Menu



Gambar 24. Klasifikasi Makanan



Gambar 25. Penyusunan Menu



Gambar 26. Contoh Menu



Gambar 27. Contoh Menu Meja

Pada media pembelajaran yang telah terlampir didapatkan sebuah antusias untuk menggambarkan apa saja materi yang disampaikan dengan seksama, hal ini menjadi suatu landasan kewajiban para siswa/I dalam memerhatikan program media pembelajaran yang dirancang.

Evaluation

Pada tahap terakhir metode ADDIE yaitu evaluasi, dalam tahapan evaluasi, penulis meminta saran dan rekomendasi dari pihak mitra yaitu SMK Negeri 2 Batam untuk melihat apa saja kekurangan imeplemntasi dari media pembelajaran yang dibuat dengan sedemikian rupa. Adapun hasil dari evaluasi penulis jabarkan dalam bentuk teks: dimohon untuk menambahkan pewarnaan kedepannya agar lebih tidak terlalu monoton dan monokrom warnanya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Selama pelaksanaan kegiatan kerja praktik pengabdian kepada masyarakat, penulis menemukan beberapa poin penting yang dapat dimasukkan ke dalam kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Pada awalnya, mitra SMK Negeri 2 Batam mempunyai media pembelajaran yang masih menggunakan *google voice* atau robot sehingga penulis merubah rancangan media pembelajaran menjadi suara sendiri.
2. Setelah dilakukannya implementasi, penulis mendapatkan hasil evaluasi dari mitra SMK Negeri 2 Batam yaitu tentang adanya komentar positif yang dapat membantu penulis dapat menyelesaikan proyek lainnya.
3. Setelah dilakukannya kesimpulan maka didapatkan pula saran dalam

menyelesaikan tugas laporan kerja praktek ini yaitu terdapat permasalahan dalam pengembangan sehingga dimudahkan dalam melakukan evaluasi terlebih dahulu dan dilanjutkan pada tahap perbaikan atau revisi.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. I. Wahyu Rifaldi, S. Achmadi, And J. Dedy Irawan, "Sistem Informasi Bursa Kerja Dengan Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Topsis (Technique For Order Preference By Similarity Of Ideal Solution)," *Jati (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* Vol. 5, No. 1, Pp. 246–252, 2021, Doi: 10.36040/Jati.V5i1.3234.
- [2] Y. Filkhoiroh, A. Muliawati, And B. T. Wahyono, "Softskill Pada Pusat Karir Universitas Pembangunan," Pp. 407–418, 2020.
- [3] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2017.
- [4] K. I. Wahyu Rifaldi, S. Achmadi, And J. Dedy Irawan, "Sistem Informasi Bursa Kerja Dengan Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Topsis (Technique For Order Preference By Similarity Of Ideal Solution)," *Jati (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* Vol. 5, No. 1, Pp. 246–252, 2021, Doi: 10.36040/Jati.V5i1.3234.
- [5] Y. Filkhoiroh, A. Muliawati, And B. T. Wahyono, "Softskill Pada Pusat Karir Universitas Pembangunan," Pp. 407–418, 2020.
- [5] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2017.