Perancangan Dan Implementasi Video Media Pembelajaran Perjalanan Wisata Di SMKN 2 Batam Menggunakan Metode MDLC

Albert Ilham Sutrisno[1], Daniel Apdianto Herman[2]
Universitas Internasional Batam
Email: 1931032.albert@uib.edu, daniel.herman@uib.ac.id

Abstrak

Perkembangan umum dari sektor industri yang tidak sinkron dengan penyediaan sumber daya manusia yang cukup untuk industri manajemen dan pariwisata menyebabkan peningkatan permintaan akan SDM sangat tinggi, Salah satu ciri kemajuan suatu negara dapat dinilai dari kualitas pendidikannya. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengesankan generasi penerus bangsa. Untuk memaksimalkan pembangunan daerah, dinamika otonomi daerah harus dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh pemerintah daerah. Dengan kemajuan teknologi, globalisasi menjadi semakin terpusat. Kita tahu bahwa globalisasi telah membawa banyak budaya asing ke Indonesia dan terkadang mengubah fungsinya menjadi alat budaya asing asing. Dalam perancangan serta implementasi penelitian terapan di SMK Negeri 2 Batam ini penulis menggunakan metode standar dalam pembuatan media pembelajaran multimedia development life cycle. adapun implikasi dari penerapan video media pembelajaran ini ialah meningkatnya minat belajar para siswa/i SMK Negeri 2 Batam.

Abstract

The general development of the industrial sector that is not in sync with the provision of sufficient human resources for industrial and tourism management causes a very high demand for human resources. who can judge one of the characteristics of a country's progress from the quality of its education. Because education plays a very important role in impressing the next generation of the nation, to maximize regional development, the dynamics of regional autonomy must be utilized as much as possible by local governments. With the advancement of technology, globalization has become more and more important. We know that globalization has brought many foreign cultures to Indonesia and the possibility of changing the potential of unfamiliar cultural tools. In the design and implementation of applied research at SMK Negeri 2 Batam, the author uses standard methods in making learning media for the multimedia development life cycle. as for the application of this learning video media about the learning interest of the students of SMK Negeri 2 Batam.

Keywords: *Learning Media, MDLC, Tour, SMKN 2 Batam*

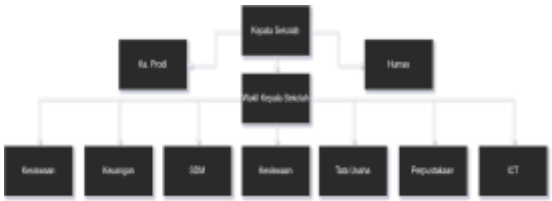
Pendahuluan

Perkembangan umum dari sektor industri yang tidak sinkron dengan penyediaan sumber daya manusia yang cukup untuk industri manajemen dan pariwisata menyebabkan peningkatan permintaan akan sumber daya manusia di bidang-bidang tersebut. Untuk mencapai hal tersebut, Pemerintah Kota Batam mengambil langkah yang pada tahun 2006 dalam mencegah pengembangan Kota Batam dengan program perjalanan bisnis, akomodasi dan pembukuan makan di Pulau Batam, Kepulauan Riau (Munif, 2020). Situasi pandemi saat ini masih sulit untuk belajar tatap muka, jadi dari SMA Negeri 2 Batam masih belajar online atau online, dan sampai SMK Negeri 2 ada kekurangan video pembelajaran online di akhir kursus ini. SMK Negeri 2 adalah untuk menarik lebih banyak siswa untuk tujuan pembelajaran.

Salah satu ciri kemajuan suatu negara dapat dinilai dari kualitas pendidikannya. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengesankan generasi penerus bangsa. Pendidikan harus dilihat sebagai tanggung jawab bersama dengan semua kebutuhan, karena generasi yang lebih tinggi dapat mencerminkan kemajuan negara. Pendidikan diartikan sebagai upaya kolaboratif untuk melibatkan peserta didik dalam mencapai tujuan yang sejalan dengan cita-citanya. Pada dasarnya pendidikan adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan tanggung jawab manusia. Oleh karena itu, diharapkan metode pengajaran saat ini dapat mengantarkan siswa pada kedewasaan dan kemandirian. Peningkatan mutu pendidikan membutuhkan inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah belajar mendukung produk kuliner (Septiana et al., 2021).

Gambar 1. SMKN 2 Batam (Sumber: smkn2batam.sch.id)

Untuk memaksimalkan pembangunan daerah, dinamika otonomi daerah harus dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh pemerintah daerah. Pemerintah daerah dapat memaksimalkan keberadaan kelembagaan daerah untuk memandu program pembangunan sejalan dengan kehendak otonomi daerah. Dewasa ini, pemerintah daerah menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju, tuntutan masyarakat yang semakin meningkat, persaingan yang semakin ketat, dan birokrasi perlu melakukan perubahan menuju pemberdayaan (Aripradono & Hisham, 2022). Penguatan pemerintah daerah berarti pembangunan lebih diarahkan pada kebutuhan masyarakat karena masyarakatlah yang paling dekat dengannya. Pemerintah daerah menghadapi perubahan dan tantangan dalam mewujudkan potensi tersebut, salah satunya adalah sektor pariwisata. Pariwisata telah menjadi produk bisnis modern sekaligus ditujukan untuk kunjungan wisatawan ke tempat wisata untuk berlibur. Pariwisata juga dapat mempengaruhi sektor lain seperti lapangan kerja, infrastruktur, pemberdayaan masyarakat, ekonomi lokal atau negara bagian, dan standar hidup masyarakat. Sektor pariwisata cenderung mengoptimalkan potensi daerah Indonesia, salah satunya Banyuwangi yang sangat terkenal (Hisham, 2021). Dengan kemajuan teknologi, globalisasi menjadi semakin terpusat. Kita tahu bahwa globalisasi telah membawa banyak budaya asing ke Indonesia dan terkadang mengubah fungsinya menjadi alat budaya asing asing. Salah satunya adalah Career Center, dimana awalnya kami hanya bisa belajar tentang pekerjaan dan magang melalui jejaring sosial. Namun cara ini masih tergolong manual dan dinilai tidak efisien. Fungsi Career Center SMK Negeri 2 Batam adalah sebagai pusat informasi yang menghubungkan siswa dan lulusan SMK Negeri 2 Batam dengan dunia usaha, serta berfungsi sebagai pusat sistem pengembangan diri meliputi pengembangan karir, pelatihan dan ketenagakerjaan. kesempatan bagi siswa dan lulusan untuk menambah nilai SMKN2 Batam. Teknologi Layanan Informasi diimplementasikan pada aplikasi web career center dan track studio untuk memberikan informasi kepada siswa dan lulusan SMK Negeri2 Batam tentang pekerjaan dan magang.



Gambar 2. Struktur organisasi SMKN 2 Batam

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 2006, terakreditasi "A", terletak di jantung kota Batam, Jalan

Pemuda 5, Legenda Malaka. Sekolah negeri ini memiliki lima program akademik yaitu Fashion, Hospitality, Tourism, Fashion dan Dining. Masing-masing prodi telah ditunjuk sebagai flagship center SMKN 2 Batam untuk mengembangkan alumni dengan kualitas terbaik sebagai center of excellence, Satuan Pendidikan Revisi Kurikulum 2013 SMKN 2 Batam No 11002210 berstatus sekolah umum dan diberi nama Nursya Bentuk pendidikan menengah kejuruan (SMK) yang dipimpin oleh bani membagi dan mengawasi beberapa bidang termasuk kurikulum, hubungan masyarakat, perpustakaan, teknologi informasi, keuangan, sumber daya manusia dan administrasi, fasilitas dan kurikulum (Arif Setiawan et al., 2022).

Masalah

Kerja praktek dalam pengabdian kepada masyarakat di sekolah menengah kejuruan negeri 2 batam merancang, mendesain, pembuatan media pembelajaran produk kreatif tata boga menggunakan metode MDLC.

Tujuan dari perancancangan media pembelajaran wisata adalah sebagai berikut:

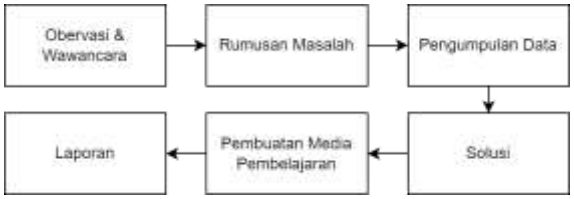
1. Menerapkan skill penulis yang dipelajari penulis pada program studi system informasi, peminatan desain komunikasi visual.
2. Membantu pihak sekolah untuk mempermudah proses kegiatan belajar-mengajar.
3. Menciptakan media pembelajaran perjalanan wisata.
4. Menumbuhkan sikap disiplin penulis pada ketepatan waktu dan perbaikan.

Pada target kegiatan PkM ini mempunyai kegiatan hasil yang membantu pihak SMK Negeri 2 Batam dalam merancnang media pembelajaran perjalanan wisata untuk siswa/i tata boga dan meningkatkan produktivitas interaksi perolehan pengetahuan.

Metode

Mengumpulkan data untuk membuat keputusan yang lebih baik Tanpa data, sulit bagi organisasi untuk membuat keputusan yang tepat, sehingga data dikumpulkan dari audiens yang berbeda pada waktu yang berbeda. Mengamati penulis dengan cara ini dapat langsung mengamati sekolah di tempat, sehingga penulis dapat menganalisanya, dan juga dapat langsung menanyakan kepada kepala sekolah tentang kekurangan-kekurangan yang perlu diselesaikan. Wawancara dengan cara ini memungkinkan wawancara dengan kepala sekolah yang relevan dari SMK Negeri 2 Batam untuk memperoleh informasi tentang kegiatan mengajar dan masalah yang dihadapi sekolah.

Perancangan proyek pada SMKN 2 Batam dirancang dalam waktu satu bulan, projek ini dimulai dengan melakukan observasi serta mengumpukan informasi mengenai data-data terkait yang dapat digunakan untuk mengidentifikasikan masalah yang dihadapi oleh sekolah tersebut. Berikut ini adalah proses perancangan yang dilakukan pada SMKN 2 Batam:



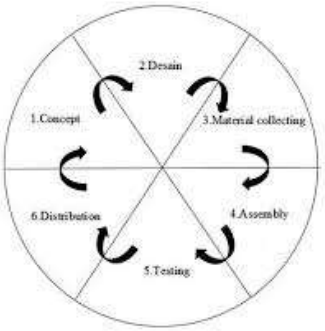
Gambar 3. Alur perancangan media tata boga

Tahap dan proses perancangan yang dilakukan pada SMK Negeri 2 Batam akan dirancang selama kerja praktek:

1. Melakukan pengumpulan data dengan mengunakan tehnik observasi dan wawancara terhadap Kepala SMKN 2 Batam.
2. Penulis mendapatkan putusan-putusan dan data yang akan dipilah 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.

Perancangan pariwisata dengan tujuan menyelesaikan masalah yang ada pada SMKN 2 Batam sebagai solusi yang akan di kerjakan dengan konsep ayau dengan metode MDLC. Memberikan kesimpulan dan saran untuk SMKN 2 Batam kedepannya



Gambar 4. Model MDLC

(1) **Concept**

Pada tahapan konsep, penulis akan membuat gambaran *media pembelajaran tata boga* menggunakan aplikasi *Canva* dan *DrawIO* untuk proses konsep pengambaran 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) **Material Collecting**

Terhadap tahap persiapan dalam mengutarakan niat seta rencana agar mudah terealisaikan kerja praktek pada SMKN 2 Batam 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 anntinya.

(4) **Assembly & Testing**

Tahap pengumpulan akan disatukan dalam aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021* untuk mengolah video. Tahap implement berlihatkan kepada kepala SMKN 2 Batam 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 SMKN 2 Batam.

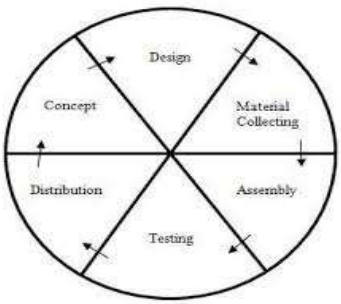
(5) **Distribution**

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.

Pembahasan

(1) Perancangan Luaran Kegiatan

Hasil dari wawancara yang dilakukan mengunakan bantuan WhatsApp untuk memperoleh informasi yang didapatkan dari Ibu Herlina tentang perencanaan media pembelajaran yang dikerjakan setelahnya, penulis menggunakan metode MDLC dalam perancangan luaran kegiatan ini dengna menerapkan konsep MDLC milik Luther-Sutopo yaitu dibagi dalam enam bagian sebagai berikut:

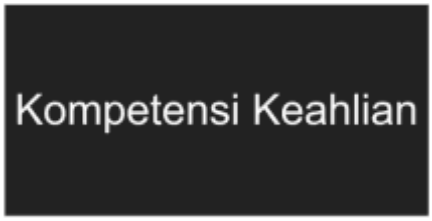


Gambar 4.5. Konsep MDLC menurut Luther-Sutopo

Concept

Desain perancangan media pembelajaran menggunakan Fase konseptual yang merupakan tahap mendefinisikan tujuan

dan audiens yang dituju multimedia mendefinisikan audiens. Lebih lanjut, ini mendefinisikan jenis aplikasi presentasi dan interaksi yang akan dikerjakan serta tujuan dalam pembuatan aplikasi yang dirancang dan di-desain. Aturan dasar untuk desain juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran, target. Hasil dari tahapan desain ini sebagai berikut:



Gambar 4.6. Desain perencanaan tampilan video media pembelajaran

Design

Dalam tahapan pengumpulan material seperti bahan dasar dalam pembuatan media pembelajaran, penulis mengumpulkan desain *raw* yang tidak mempunyai daya saing hak cipta sehingga keputusan tidak diperlukan dan menggukan stryboard sebagai gambaran apa saja yang akan dijelaskan dalam video media pembelajaran yang ditampilkan natinya.

Gambar 4.7. Apa itu *Tour Guide?*

Pada pengertia *what is tour guide* dalam detik pembukaan dan penjelasan tentang

pengertian dari *tour guiding* akan memperlihatkan seorang narator yang sedang memberitakan apa itu macam-macam dari *tour guiding* dan hal-hal lainnya dalam pembukannya yang dimulai dari detik 00.01 hingga 00.15.

Gambar 4.8. Pemanduan City Tour

Gambar 4.9. Ucapan terima kasih

Dalam tahapan terakhir ini akan menjabarkan tentang kesimpulan yang ditutup dengan ucapan terima kasih dari narator kepada pembaca maupun pendengar video media pembelajaran ini, serta maksud dan tujuan yang ada pada media pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang sedemikian rupa.

Material Collecting

Langkah pengumpulan dokumen yang diperlukan dalam proses perancangan. Pengumpulan bahan adalah tahap pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan kerja. Langkah ini dapat dilakukan secara paralel dengan langkah perakitan. Namun, tidak menutup kemungkinan juga bahwa langkah pengumpulan material dan langkah perakitan dilakukan secara linier dan tidak sejajar satu sama lain. Adapun bahan material ang digunakan dalam perancangan media pembelajaran sebagai berikut:

(2) Proses Implementasi Luaran

Assembly

Dalam tahapan percobaan ialah semua tahapan project yang disusun diatas untuk disatukan disebut tahap produksi dimana semua objek atau pendukung multimedia dibuat. Pembuatan proyek didasarkan pada fase desain. seperti storyboard, diagram rancangan gambar *blueprint* dan lainnya dalam menggunakna bantuan *software*

editing Final Cut Pro serta aplikasi desain *Photoshop*.

Gambar 4.10. Penyatuan

Pada tahapan *assembly* penulis memotong dan menyambungkan tiap-tiap bagian scene yang sudah di desain sebelumnya pada tahap desain menggunakan aplikasi adobe photoshop untuk menciptakan karakter yang disatukan dalam tahap *assembly* yang di mana penulis menyatukannya hingga membuat sebuah gambaran vektor dengan latar belakang berwarna oranye yang selanjutnya menyatukan dalam lintas waktu yang terletak pada kolom bawah.

Setelah latar belakang dan vektor disatukan penulis memasukkan juga suara narator sebagai bumbu untk membuat media pembelajaran video agar semakin menarik dengan menekankan unsur bahasa Inggris sebagai acuan dalam konteks hal pelajaran yang akan diajarkan nantinya. Sehingga hal tersebut akan menciptakan sebuah video media pembelajaran yang tidak membuat siswa/i merasa bosan ketika mendengarkan dan melihat.

Testing

Pada fase percobaan (testing) penulis menjalankan, mendengar dan merasakan apa saja yang disampaikan dalam media pembelajaran yang sudah dikerjakan, setelah dirasa cukup maka penulis akan me*render* video yang sudah jadi guna mengekspor nantinya dalam fase *distribution*. Fase ini disebut fase pengujian alfa, di mana pengujian dilakukan oleh pabrikan. Fungsi dari fase ini adalah untuk melihat apakah kinerja proyek sudah sesuai dengan yang diharapkan, akan disiapkan checklist untuk mengecek kriteria proyek.

Gambar 4.11. Pembukaan

Gambar 4.12. Materi ajar *patty cash*

Gambar 4.13. Materi ajar *bus simulation*

Gambar 4.14. Materi ajar prosedur *city tour*

Distribution

Pada tahap ini, proyek akan media pembelajaran akan disimpan dalam penyimpanan google drive. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung proyek, kompresi proyek akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut sebagai tahap evaluasi pengembangan produk jadi agar lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap perancangan produk selanjutnya.

Gambar 4.15. Tahap distribusi dalam penyimpanan *google drive*

(3) Kondisi Setelah Implementasi

Setelah penulis melakukan implementasi media pembelajaran terhadap mitra SMK Negeri 2 Batam didapatkan penilaian observatif berupa tanggapan kelengkapan informasi yang diberikan serta tampilan dan tata layoutting video yang lebih jelas daripada website SMK Negeri 2 Batam yang lama, hal ini dikarenakan adanya tindakan pengurangan dalam layout tampilan animasi yang dapat mempermudah siswa/i dalam memperoleh informasi yang diberikan oleh Ibu Herlina yang mereka perlukan.

Simpulan

Selama pelaksanaan kerja praktek, dapat disimpulkan bahwa sistem yang digunakan oleh SMK Negeri 2 Batam animasi yang kaku, maka penulis menjabarkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada awalnya media pembelajaran SMK Negeri 2 Batam berisi tentang tampilan animasi yang masih kaku seperti objek yang digerakkan manual secara *rigging*.
2. Setelah melakukan implementasi media pembelajaran dalam bentuk video animasi, terdapat peningkatan minat siswa/i SMK Negeri 2 Batam.

Setelah beberapa bulan menjalankan kerja praktek ini, penulis memiliki beberapa masukan kepada SMK Negeri 2 Batam. Berikut beberapa saran yang diberikan untuk SMK Negeri 2 Batam, yaitu:

1. SMK Negeri 2 Batam dapat mengembangkan lagi video animasi pada penelitian berikutnya.
2. Untuk kedepannya SMK Negeri 2 Batam juga dapat memberikan video animasi selain dari program studi seperti tata boga dan yang lainnya.

Daftar Pustaka

Arif Setiawan, A., Wijayanti, C. N., Yuliatmojo, W., Setiawan, A. A., & Surakarta, U. (2022). Moralitas Bermedia Sosial (Distorsi Etika dalam Perspektif Halal Media : Standar Etika Komunikasi Publik). *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *3*(1), 38. http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA

Aripradono, H. W., & Hisham, M. R. (2022). Web Marketplace Design and Development for Household Needs Using the Wdlc Model With the Scrum Method. *Business, Innovation, Education, and Social Science (CoMBInES) Taichung*, *4*, 507–515.

Hisham, M. R. (2021). Implementasi Website pada Lanang Kreatif Menggunakan Metode WDLC. *Conference on Business, Social Sciences and …*, *1*(1), 163–172. https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech/article/view/5843

Munif, N. (2020). Motivasi Dan Potensi Dark Tourism Di Indonesia: Literature Review. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana FT UNY*, *15*(1).

Septiana, Y., Rahayu, R. E. G., & Aghna, M. S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Web Katalog Produk Wisata Kuliner Berbasis Geographic Information System. *Jurnal Algoritma*, *17*(2), 235–340. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.235