



Media Pembelajaran: Produktif Boga

Learning Media: Productive Boga

^{1)*}Surya Tjahyadi, ²⁾Hafiz Hamidi
UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM.

Email: ^{1)} surya@uib.edu, ³⁾ hafizhamidi331@gmail.com

Correspondence: ^{1)} Surya Tjahyadi

DOI:

10.36418/comserva.v2i5.343

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan : 01-09-2022

Diterima : 15-09-2022

Diterbitkan : 27-09-2022

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. Tujuannya untuk Menerapkan skill penulis yang dipelajari penulis pada program studi system informasi, peminatan desain komunikasi visual dan Membantu pihak sekolah untuk mempermudah proses kegiatan belajar-mengajar.

Kata kunci: Produktif Boga; *Adobe Premiere Pro 2021*; Metode MDLC

ABSTRACT

SMK Negeri 2 Batam is a public school established in 2006, accredited "A", located in the heart of Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malaka. This public school has five academic programs namely Fashion, Hospitality, Tourism, Fashion and Dining. Each program has been designated as a flagship center of SMKN 2 Batam to develop the highest quality alumni as a center of excellence, Education Unit Revised Curriculum 2013 SMKN 2 Batam No 11002210 has a public school status and is named Nursya Form of vocational secondary education (SMK) led by bani divides and supervises several areas including curriculum, public relations, library, information technology, finance, human resources and administration, facilities and curriculum. The goal is to apply the author's skills learned by the author in the information systems study program, specialization in visual communication design and help the school to facilitate the process of teaching and learning activities.

Keywords: *Productive Food; Adobe Premiere Pro 2021; MDLC Method*

PENDAHULUAN

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*. Salah satu ciri kemajuan suatu negara dapat dinilai dari kualitas pendidikannya ([Ghozali, 2017](#)), ([Rianie, 2015](#)). Karena

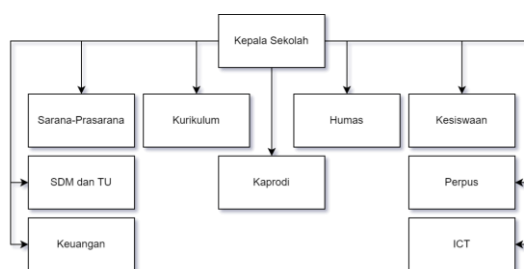
pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kesan kepada generasi penerus bangsa. Generasi yang lebih tinggi dapat mencerminkan kemajuan suatu bangsa, sehingga pendidikan harus dilihat sebagai kebutuhan semua dan tanggung jawab bersama. (Primayana, 2020) Pendidikan diartikan sebagai usaha masyarakat untuk mempengaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan yang selaras dengan cita-cita pendidikan. Pada dasarnya pendidikan adalah bagi manusia untuk berusaha meningkatkan pengetahuan dan tanggung jawabnya. Oleh karena itu, diharapkan cara mengajar saat ini benar-benar dapat membimbing siswa menuju kedewasaan dan kemandirian. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, (Mahfud, 2012) perlu ada inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran penunjang produk kuliner.

Dengan kemajuan teknologi, (Fikri, 2019) globalisasi menjadi semakin terpusat, karena kita tahu bahwa globalisasi telah membawa banyak budaya asing ke Indonesia, terkadang mengubah fungsinya menjadi alat budaya asing. Salah satunya *Career Center*, yang awalnya hanya bisa mendapatkan informasi tentang pekerjaan atau magang melalui jejaring sosial (Setyono & Ingsih, 2019), (Syuderajat, 2017). Namun cara ini dinilai kurang efisien 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 dan sebagai pusat sistem pengembangan diri yang meliputi pengembangan karir, pelatihan dan ketenagakerjaan. Kesempatan bagi siswa dan alumni yang memberikan nilai tambah bagi SMKN 2 Batam. Teknologi layanan informasi diimplementasikan dalam aplikasi web untuk pusat karir dan studio trek untuk memberikan informasi penempatan kerja dan magang kepada siswa dan alumni SMK Negeri 2 Batam.



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

Perkembangan industri yang tidak sinkron dengan penyediaan sumber daya manusia yang cukup, terutama untuk industri manajemen dan pariwisata, (Muhammad, 2018) menyebabkan peningkatan permintaan sumber daya manusia di bidang-bidang tersebut. Menyadari hal tersebut, pada tahun 2006 pemerintah daerah kota Batam mengambil tindakan untuk mencegah perkembangan Kota Batam dengan program pembukuan sewa, perjalanan bisnis, akomodasi dan makan yang berlokasi di Batam center, Provinsi Kepulauan Riau. Situasi pandemi saat ini masih sulit untuk belajar tatap muka, jadi dari SMK Negeri 2 Batam masih belajar *online* atau *online* dan ke SMK Negeri 2 masih ada kekurangan video pembelajaran online di akhir kursus ini (Rahul et al., 2022), video digunakan sebagai alat peraga SMK Negeri 2 untuk menarik lebih banyak siswa untuk kepentingan pembelajaran.



Gambar 1. Struktur organisasi SMKN 2 Batam

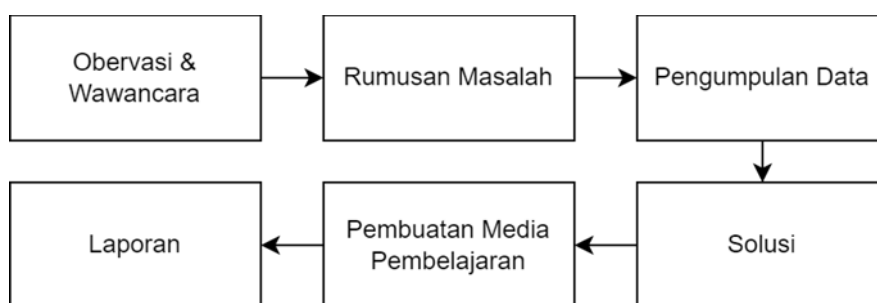
METODE

A. Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data diperlukan data yang benar dan dibuktikan keakuratannya (Devanti et al., 2019), (Badrul, 2016), sehingga perlu dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. 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 menganalisisnya, 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.

B. Proses Perancangan Luaran

Perancangan proyek pada SMKN 2 Batam 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 (Hanifah, 2014). Berikut ini adalah proses perancangan yang dilakukan pada SMKN 2 Batam:



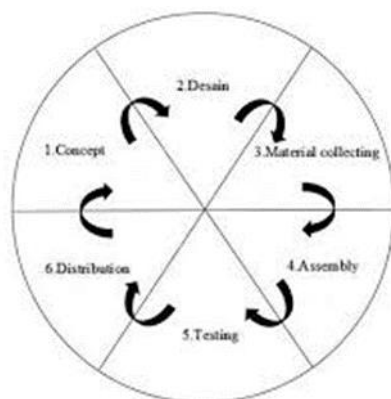
Gambar 3. Alur perancangan media tata boga

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

1. Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan 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: produktif boga yang akan digunakan nantinya.

5. Perancangan media pembelajaran: produktif boga dengan tujuan menyelesaikan masalah yang ada pada SMKN 2 Batam sebagai solusi yang akan di kerjakan dengan konsep ayau dengan metode MDLC.
6. Memberikan kesimpulan dan saran untuk SMKN 2 Batam kedepannya

C. Tahapan Pelaksanaan



Gambar 4. Model MDLC

D. Tahap Persiapan

1. *Concept*

Pada tahapan konsep, penulis akan membuat gambaran media pembelajaran: produktif boga menggunakan aplikasi *Canva* 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 item yang akan digunakan dalam media pembelajaran: produktif boga.

3. *Material Collecting*

Terhadap tahap persiapan dalam mengutarakan niat seta rencana agar mudah terealisasi kerja praktek pada SMKN 2 Batam dengan mengontak pihak bersangkutan terlebih dahulu untuk menanyakan bagaimana cara dan *design* media pembelajaran: produktif boga yang akan digunakan dalam pembuatan video nantinya serta pengambilan video yang dibutuhkan untuk Video nantinya.

E. Tahap Pelaksanaan

1. *Assembly & Testing*

Tahap pengumpulan akan disatukan dalam aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021* untuk mengolah video. Tahap implement terlihat kepada kepala SMKN 2 Batam untuk melihat *feedback* dari solusi yang diberikan, ([Pranatawijaya et al., 2019](#)), ([Indarwati et al., 2014](#)) 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.

F. Tahap Penilaian dan Laporan

1. *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 pembimbing.

G. Jadwal Pelaksanaan dan Anggaran

Anggaran pelaksanaan kegiatan kerja praktek ditulis sesuai dengan perkiraan biaya menjalankan program pengabdian kepada masyarakat yang dikeluarkan penulis ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Anggaran Pelaksanaan Kegiatan

No	Rancangan Aktivitas	Jenis Anggaran	Volume	Unit	Satuan	Jumlah
1	Observasi dan wawancara	Biaya Konsumsi	10	kali	Rp 30,000	Rp 300,000
		Biaya Transportasi	10	kali	Rp 50,000	Rp 500,000
		Biaya Koneksi Internet				
2	Perancangan luaran	Biaya penyusunan modul pembelajaran	1	buah	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
		Biaya Perancangan sistem	1	buah	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
3	Pendampingan Implementasi Luaran	Biaya Transportasi				Rp.600.000
		Biaya Koneksi Internet				Rp. 400.000

No	Rancangan Aktivitas	Jenis Anggaran	Volume	Unit	Satuan	Jumlah
4	Pembuatan laporan	Biaya Habis (ATK)	Belanja Pakai			Rp. 400.000
		Biaya lain-lain				Rp. 600.000
TOTAL ANGGARAN						Rp. 3.800.000

Jadwal Pelaksanaan selama kerja praktek yang dilakukan penulis berupa pembuatan konten Instagram pada SMKN 2 Batam adalah ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kerja Praktek

Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Pesiapan																
Survey Lokasi	■															
Proyek Proposal		■														
Konsultasi Dosen Pembimbing	■															
Tahap Pelaksanaan																
Perancangan Produk					■											
Media pembelajaran									■							
Monitoring dan Evaluasi									■							
Implementasi Tahap II												■				

Tahap Penilaian dan Pelaporan	
Penyusunan Laporan	
Finalisasi	
Evaluasi dan Visitasi oleh Dosen Pembimbing	

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

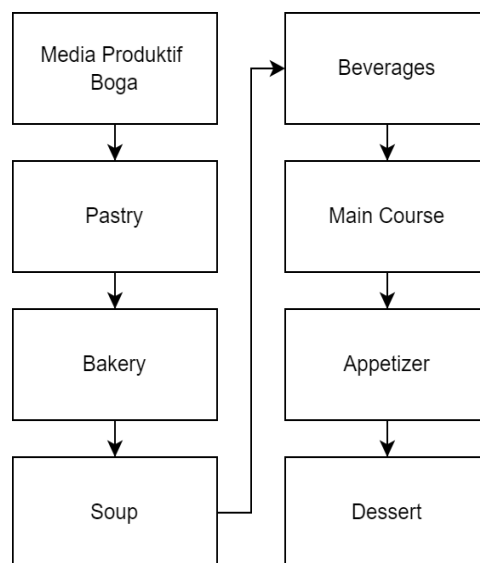
Rancangan konsep pada kegiatan PkM di SMK Negeri 2 Batam kali ini penulis akan menggambarkan hal apa saja yang mempunyai kaitan dengan produktif boga yaitu dengan pembuatan materi bahan ajar produktif boga yang terbagi menjadi dua konseptual perancangan, video terkait *services* dan media ajar.

Pada konsep media ajar boga didapatkan delapan tahapan yang dimulai dari perkenalan apa itu *pastry, bakery, soup, beverages, main course, appetizer, dan dessert* yang masing-masing akan berjumlah sepuluh *slide* dengan durasi lima detik.

Dalam rancangan kedua, yaitu video produktif *services* dengan dibuat menggunakan *adobe premiere* akan memperlihatkan seorang pelayan atau pramusaji memberikan hidangan kepada konsumen

B. Desain

Pada rancangan pertama yaitu media ajar produktif boga, penulis membuat rancangan konsep dengan menggunakan bantuan aplikasi *draw.io*, adapun hasil dari tahap konsep adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Desain rancangan konsep media ajar boga

C. Pengumpulan Material

Dalam tahapan desain, penulis akan membuat desain atau *blueprint* latar belakang atau background maupun latar depan *foreground* agar animasi dari media ajar digital tidak terlihat kaku ([Santoso, 2018](#)), adapun gambaran desain pada media ajar boga sebagai berikut:



Gambar 6. Logo SMKN 2 Batam



Gambar 7. Logo Jurusan Tata Boga SMKN2 Batam



Gambar 8. Donat Vektor



Gambar 9. Bahan Modul 1



Gambar 10. Bahan Modul 2



Gambar 11. Bahan Modul 3



Gambar 12. Vektor Mengaduk



Gambar 13. Vektor Soup 1



Gambar 2. Vektor Soup 2



Gambar 15. Cookies Vektor



Gambar 16. Beverage Vektor

Pada desain tahap awal, penulis menggunakan gambaran vektor yang berasal dari aplikasi figma agar lisensi yang digunakan bersifat privat dan tidak untuk diperjual-belikan alias tidak berbayar, hal ini menjadi kewajiban agar tidak menjadi permasalahan kedepannya.



Gambar 17. Penyatuan pada pembukaan



Gambar 18. Penyatuan pada materi



Gambar 19. Penyatuan pada materi 2



Gambar 20. Penyatuan pada penutup

Tahapan penyatuan membuat penulis memakan daya tarik pada pemrosesan render video pembelajaran media ajar produktif boga, dari hal tersebut dapat memungkinkan hal-hal yang menyebabkan proses encoding menjadi patah-patah atau biasa disebut dengan lag. Setelah tahap penyatuan terbilang berhasil maka akan dilanjutkan pada tahap percobaan.

D. Percobaan

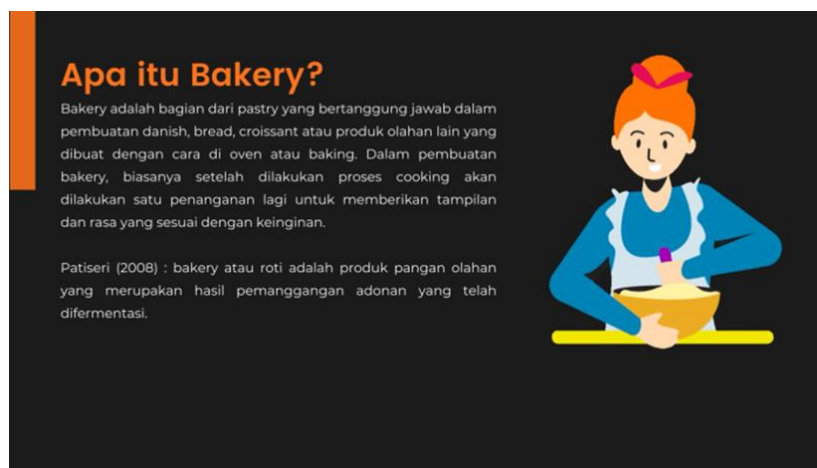
Dalam tahap percobaan untuk melihat apakah terdapat video atau bagian yang error baik secara sistem maupun secara aplikasi atau media pembelajaran, adapun pada tahapan percobaan ialah sebagai berikut:



Gambar 21. Percobaan pembukaan



Gambar 22. Testing materi 1



Gambar 23. Testing materi 2



Gambar 24. Testing materi 3



Gambar 25. Testing materi 4



Gambar 26. Testing materi 5



Gambar 27. Testing penutupan

E. Distribusi

Tahap terakhir yaitu distribusi atau juga bisa disebut dengan penyebaran media pembelajaran produktif boga untuk meningkatkan minat siswa/i SMK Negeri 2 Batam dengan mengunggah pada media google drive.



Gambar 28. Distribusi pada google drive

SIMPULAN

Melihat pada peningkatan minat dalam media bahan ajar produktif boga untuk merealisasikan hasil visualisasi yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dan perancangan ini merupakan suatu karya riil untuk meningkatkan keefektifitasan guna memperlancar pembelajaran siswa/i SMKN 2 Batam. Adapun kegiatan PkM sebagai landasan bahan ajar produktif boga dapat meningkatkan efisiensi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) guru dan siswa SMKN 2 Batam. Penggunaan metode MDLC sebagai acuan perancangan meningkatkan perjalanan rancangan menjadi lebih terstruktur dan variasi variabelnya. 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.

Daftar Pustaka

- Badrul, M. (2016). Algoritma asosiasi dengan algoritma apriori untuk analisa data penjualan. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 12(2), 121–129.
- Devanti, K., Parwita, W. G. S., & Sandika, I. K. B. (2019). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework Cobit 5 pada PT. Bisma Tunas Jaya Sentral. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 2(2), 65–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.33173/jsikti.59>
- Fikri, A. (2019). Pengaruh Globalisasi dan Era Disrupsi terhadap Pendidikan dan Nilai-Nilai Keislaman. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 117–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.32533/03106.2019>
- Ghozali, I. (2017). Pendekatan Scientific Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/pjp.v4i1.5>
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. UPI Press.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui penerapan problem based learning untuk siswa kelas V SD. *Satya Widya*, 30(1), 17–27.
- Mahfud, T. (2012). Praksis pembelajaran kewirausahaan pada unit produksi jasa boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v2i1.1014>
- Muhammad, P. (2018). *Pengembangan Industri Pariwisata Kepulauan Seribu Melalui Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM)(Studi Pada Suku Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kepulauan Seribu)*. Universitas Brawijaya.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Primayana, K. H. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(3), 321–328.
- Rahul, M., Hartono, H., & Bakhtiar, N. (2022). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Masa Pandemi Covid 19 di SMK Negeri Kota Batam. *At-Tajdid: Journal of Islamic Studies*, 2(1), 14–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/at-tajdid.v2i1.16432>
- Rianie, N. (2015). Pendekatan dan Metode Pendidikan Islam (sebuah perbandingan dalam konsep teori pendidikan Islam dan barat). *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18592/moe.v1i2.350>
- Santoso, F. (2018). *Pemanfaatan Media Animasi Dengan Simulasi Komputer Efek Visual Untuk Mendukung Adegan*. An1mage.
- Setyono, A., & Ingsih, K. (2019). Pemantapan Peran dan Fungsi Pusat Karir di Universitas Dian Nuswantoro Semarang. *Proceeding Indonesian Carrier Center Network (ICCN) Summit 2019*,

I(1), 31–36.

Syuderajat, F. (2017). Pengelolaan Media Sosial Oleh Unit Corporate Communication PT GMF Aeroasia. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 81–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23917/komuniti.v9i2.4173>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).