

MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* TATABOGA PADA SMKN 4 KOTA JAMBI BERBASIS WEBSITE

Elzas

Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah Jambi, Jambi 36121

E-mail : ethas78@gmail.com

Abstract - Has done research in state vocational schools 4 Jambi City for the purpose of help teachers in doing activities the learning process. Media uses this learning to enable for teachers, where along of these processes learning in do manually or conventional. Learning activities done room class with a space peraktek and pengampuh more than one teacher, where school tuition faced with learning teachers as central peratian, so that lack of interaction between teachers and school tuition. When viewed from study results students who so declining can show understanding students to matter also low enough. To overcome difficulties school tuition in understanding tataboga learner it should be the media learning that can help school tuition in learning process that to attract the attention and interest learn school tuition, to be more pokus in understanding the material that was delivered by teachers. And the methodology used go directly room for mengetahui directly the problems faced by in state vocational schools 4 Jambi City.

Keywords: Website, Learning Media, Cullinary

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran *online* (*E-Learning*) merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Dengan itu kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi informasi menjadi tidak terelakan lagi, salah satunya di SMKN 4 Kota Jambi telah memiliki fasilitas jaringan internet. Namun proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana guru menjadi pusat perhatian dan tidak adanya media lain untuk memperagakan penyampaian materi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional, salah satunya adalah konsep pembelajaran *E-learning*, *E-learning* dapat digunakan sebagai *alternative* atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa indikator hasil berbincang dengan kepala jurusan Tata boga dan pengamatan di kelas, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di SMKN 4 Kota Jambi, umumnya dilakukan dengan kondisi kelas dengan ruang praktek dan pengampuh lebih dari satu guru, sehingga metode pembelajaran Tata boga selama ini kurang merangsang daya belajar dari kebanyakan peserta didik, dimana peserta didik selalu dihadapkan pada pembelajaran teori yang monoton dan membosankan dengan pengulangan materi yang sama dari tahun ke tahun. Hal ini terjadi karena sumber belajar yang dimiliki

tidak begitu banyak bila dibandingkan dengan sumber belajar pada mata pelajaran umum karena sumber belajar pada mata pelajaran tata boga masakan Nusantara memiliki nominal yang mahal pada setiap buku.

Untuk mengatasi hal tersebut maka di perlukan suatu konsep pembelajaran yang dapat merangsang daya belajar peserta didik terhadap pelajaran Tata boga makanan nusantara, selain hal tersebut di SMKN 4 Kota Jambi sudah diterapkan pelajaran computer dari kelas X sampai kelas XII dan ya fasilitas internet yang mendukung, makadari itu *E-Learning* tersebut cocok dijalankan di SMKN 4 Kota Jambi. Untuk itulah suatu konsep atau metode pembelajaran yang interaktif dan inovatifpun perlu di kembangkan agar dapat menumbuhkan minat terhadap pelajaran Tataboga, hal ini bias dilakukan dengan cara yang mudah turut menyertakan Teknologi Informasi di dalamnya, dan membuat pelajaran akan lebih menarik dengan media pembelajaran *E-Learning* serta diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan, dan akhirnya dapat sejalan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan penelitian dan permasalahan diatas peneliti mencoba menerapkan sistem baru kedalam bentuk usulan skripsi yang berjudul, “**Media Pembelajaran *Online* TataBoga pada SMKN 4 Kota Jambi Berbasis Website**”.

1.2. Identifikasi Penelitian

1. Apakah perancangan media pembelajaran *online* Tataboga pada SMKN 4 Kota Jambi sudah baik

2. Apakah dengan sistem pembelajaran tataboga yang dilakukan sekarang sudah sangat efektif.
3. Apakah perlu meningkatkan sistem pembelajaran yang lebih efektif lagi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana membangun Media Pembelajaran secara *Online* tentang Tataboga pada SMKN 4 Kota Jambi Berbasis *Website*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan

1. Untuk mencari solusi melakukan identifikasi guna mengatasi kelemahan-kelemahan pada pembelajaran Tataboga khususnya masakan nusantara pada SMKN 4 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui adakah Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran Konvensional dengan Model Pembelajaran berbasis *Website* Terhadap Hasil belajar pelajaran Tataboga masakan nusantara siswa SMKN 4 Kota Jambi.
3. Untuk merancang dan membangun sebuah Media Pembelajaran *Online* Tataboga pada SMKN 4 Kota Jambi berbasis *Website* yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru dengan menumbuhkan minat belajar para siswa melalui media pembelajaran *online* khususnya untuk mata pelajaran Tataboga masakan nusantara.

1.4.2. Manfaat

1. Memahami sistem pembelajaran secara *online*.
2. Memudahkan pengolahan materi pembelajaran.
3. Sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian dilakukan di SMKN 4 Kota Jambi dan hanya membahas pelajaran tataboga khususnya masakan nusantara.
2. Program yang dibuat berupa media pembelajaran *online* berbasis *Website* tentang Tataboga khususnya masakan nusantara yang terdiri dari makanan menu inti pada SMKN 4 Kota Jambi menggunakan menggunakan Xampp, database MySQL, dengan bahasa pemrograman web yang terdiri dari HTML 5, PHP, CSS dan Javascript.

3. Informasi yang dihasilkan dari media pembelajaran *online* Tataboga masakan nusantara adalah Artikel, Kuis, nilai kuis, berbagai macam resep masakan nusantara, materi pelajaran tataboga masakan nusantara, absensi dan tugas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Media

Menurut Saifuddin (2014:129) dalam bukunya “Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Peraktis” mengatakan bahwa media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan, setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. [1]

Menurut Wati (2016:2) dalam bukunya “Ragam Media Pembelajaran” mengatakan bahwa media adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. [2]

2.2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Ariani dan Haryanto (2010:25) dalam bukunya yang berjudul “Pembelajaran Multimedia Di Sekolah” mengatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relative konstan. [3]

Menurut Wati (2016:3) dalam bukunya “Ragam Media Pembelajaran” mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses, cara, dan tindakan yang mempengaruhi siswa untuk belajar. [2]

2.3. Online

Menurut Wahid (2015:170) dalam bukunya “Kamus Istilah Teknologi Informasi” mengatakan bahwa *online* atau layanan *online* adalah bisnis yang menyediakan beragam data yang ditransmisikan melalui saluran telekomunikasi kepada para penggunanya. *Online* dapat menghubungkan pengguna dengan informasi lain yang disediakan pihak lain. [4]

Menurut Andi (2014:109) dalam buku “Kamus Istilah Internet” mengatakan bahwa *Online* adalah dimana kondisi saat komputer atau perangkat *computer* telah dihidupkan, dan dapat juga diartikan kondisi terkoneksi ke *internet*. [5]

2.4. Pengertian Media Pembelajaran Online (E-Learning)

Dalam jurnalnya Cucus dan Aprilinda menyatakan bahwa “*E-learning* adalah singkatan dari *Elektronic Learning*, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya *Internet* sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi”.

Menurut Kamarga (2001) dalam jurnal Ahmad Cucus mengatakan bahwa *E-learning* sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

III. PEMBAHASAN

3.1. Analisa Sistem

Analisa sistem adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Tahapan analisa ini sangatlah penting karena dalam tahapan ini apabila terdapat kesalahan maka akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya. Untuk itu pada tahap ini diperlukan tingkat ketelitian dan kecermatan yang tinggi untuk mendapatkan kualitas hasil yang baik.

3.2. Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada sistem pembelajaran yang terjadi pada Pendidikan Tataboga pada SMKN 4 Kota Jambi, berdasarkan metode analisis yang digunakan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana guru masih menjadi pusat perhatian siswa saat menyampaikan materi selama proses belajar mengajar berlangsung.

3.3. Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah sistem yang mampu mengatasi sistem yang sedang berjalan di SMKN 4 Kota Jambi adalah :

1. Sistem yang mampu menerapkan media pembelajaran *online* sebagai sistem pembelajaran baru dimana siswa bisa mendapatkan materi pembelajaran tanpa harus bertatap muka dengan guru secara langsung di ruang kelas dengan waktu yang lebih banyak.

2. Sistem yang membangun fasilitas yang memungkinkan siswa dapat belajar mandiri melalui media pembelajaran *online* berbasis website sebagai pendukung pembelajaran ini yaitu dengan latihan menjawab soal yang sudah disediakan di aplikasi media pembelajaran *online* berbasis website.
3. Sistem yang mampu memberikan informasi tentang materi resep yang terupdate.

3.4. Data Flow Diagram (DFD)

Penulis menggunakan *data flow diagram* (DFD) untuk menggambarkan alur perancangan Media Pembelajaran *Online* Tata Boga pada SMKN 4 Kota Jambi Berbasis Website.

3.4.1. Diagram Contex

Diagram Konteks merupakan sebuah diagram yang terdiri dari satu proses yang mendeskripsikan interaksi langsung antara sistem yang dikaji dengan beberapa *entity* yang berada di luar sistem. Penulis menggunakan diagram konteks untuk menggambarkan proses perancangan media pembelajaran tataboga pada SMKN 4 Kota Jambi berbasis website. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat diagram konteks digunakan untuk menggambarkan secara umum, seperti gambar berikut ini :



Gambar 1. Diagram Contex

3.5. Rancangan Aplikasi Program

Dalam media pembelajaran tataboga pada SMK N 4 Kota Jambi, ada beberapa menu yang ditampilkan.

1. Rancangan Input Form Login Guru

Rancangan *form input login* digunakan untuk membuat *form input login*. Yang dapat digunakan oleh pemakai yang memiliki hak akses Adapun rancangan tampilan *form login* adalah sebagai berikut :

LOGIN GURU	
Username :	<input type="text"/>
Password :	<input type="password"/>
<input type="button" value="Register"/>	<input type="button" value="Login"/>

Gambar 2. Rancangan *Input Form Login* Guru
Sumber Data Olahan Sendiri

LOGIN SISWA	
Username :	<input type="text"/>
Password :	<input type="password"/>
<input type="button" value="Register"/>	<input type="button" value="Login"/>

Gambar 5. Rancangan *Input Form Data Login* Siswa
Sumber Data Olahan Sendiri

2. Rancangan Login Siswa

Halaman ini merupakan halaman *login* siswa pada website media pembelajaran tataboga SMK N 4 Kota Jambi

LOGIN SISWA	
Username :	<input type="text"/>
Password :	<input type="password"/>
<input type="button" value="Register"/>	<input type="button" value="Login"/>

Gambar 3. Rancangan *Login* Siswa
Sumber Data Olahan Sendiri

3. Rancangan Input Form Data Registrasi Guru

Rancangan *input* data registrasi digunakan untuk membuat *form input* data guru sebagai admin. Adapun Rancangan tampilan form registrasi adalah sebagai berikut :

Form Tambah Admin Guru	Keluar
Nama Lengkap..:	<input type="text"/>
Jurusan :	<input type="text"/>
Username :	<input type="text"/>
Password :	<input type="password"/>
Level :	<input type="text"/>
Foto :	<input type="button" value="Pilih foto"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="BATAL"/>	

Gambar 4. Rancangan *Input Form Data* Registrasi Guru
Sumber Data Olahan Sendiri

4. Rancangan Input Form Data Login Siswa

Rancangan *input* data *login* siswa digunakan untuk membuat *form input* registrasi siswa. Adapun Rancangan tampilan *form* registrasi siswa adalah sebagai berikut :

5. Rancangan Input Form Data Artikel

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan data artikel, adapun rancangan *input form* data artikel adalah :

Form Tambah Artikel	Keluar
Judul	<input type="text"/>
Foto	<input type="button" value="Pilih foto"/>
Isi..:	<input type="text"/>
Kategori	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 6. Rancangan *Input Form Data* Artikel
Sumber Data Olahan Sendiri

6. Rancangan Input Form Data Kategori Artikel

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan data id kategori artikel adapun rancangan *input form* data kategori artikel adalah :

Form Tambah Artikel	Keluar
Id Kategori	<input type="text"/>
Kategori	<input type="button" value="Pilih foto"/>
Keterangan	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 7. Rancangan *Input Form Data* Kategori Artikel
Sumber Data Olahan Sendiri

7. Rancangan Input Data Materi

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan data Materi atau *posttest* untuk siswa kerjakan, adapun rancangan *input form* data materi adalah :

Form Tambah Materi		Keluar
Judul	<input type="text"/>	
Materi :	<input type="text"/>	
Keterangan	<input type="text"/>	
SIMPAN		

Gambar 8. Rancangan *Input Data Materi Sumber Data Olahsan Sendiri*

8. Rancangan *Input Data Soal*

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan data soal atau posttest untuk siswa kerjakan, adapun rancangan *input form* data soal adalah :

Form Input Data Soal		Keluar
Soal	<input type="text"/>	
Jawaban_a	<input type="text"/>	
Jawaban_b	<input type="text"/>	
Jawaban_c	<input type="text"/>	
Jawaban_d	<input type="text"/>	
Jawaban Benar	<input type="text"/>	
SIMPAN		

Gambar 9. Rancangan *Input Data Soal Sumber Data Olahsan Sendiri*

9. Rancangan *Input Form Data Nilai*

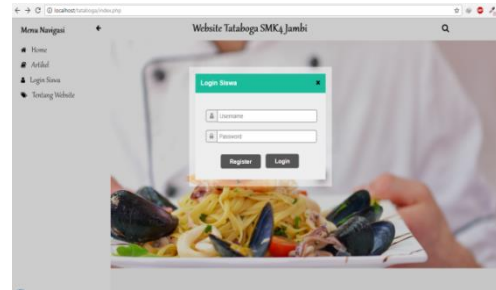
Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan data nilai, adapun rancangan *input form* data nilai adalah :

Form Data Nilai		Keluar
Nis	<input type="text"/>	
Nilai	<input type="text"/>	
Keterangan	<input type="text"/>	
SIMPAN		

Gambar 10. Rancangan *Input From Data Nilai Sumber Data Olahsan Sendiri*

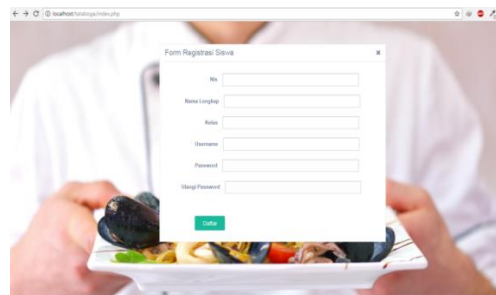
3.6. *User Interface*

1. *Tampilan Form Login Siswa*



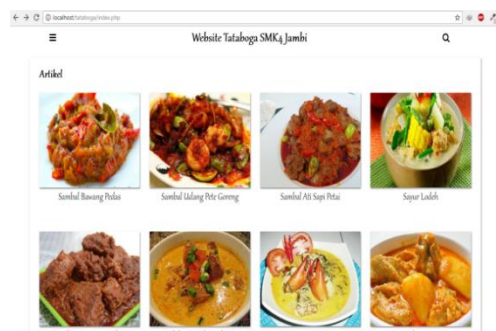
Gambar 11. *Tampilan Form Login Siswa*

2. *Tampilan Form Register Siswa*



Gambar 12. *Tampilan Form Register Siswa*

3. *Tampilan Data Artikel*



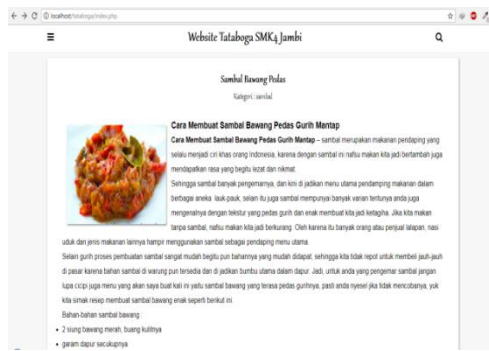
Gambar 13. *Tampilan Data Artikel*

4. *Tampilan Halaman Mengerjakan Soal*



Gambar 14. *Tampilan Halaman Mengerjakan Soal*

5. Tampilan Halaman Baca Artikel



Gambar 15. Tampilan Halaman Baca Artikel

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

1. Aplikasi media pembelajaran *online* Tataboga pada SMKN 4 Kota Jambi berbasis *Website* yang hasilnya berupa media pembelajaran yang digunakan untuk membantu para guru dan siswadalam melakukan proses belajar mengajar, dengan tampilan yang menarik minat belajar siswa, sehingga tidak membuat siswa merasa bosan.
2. Sistem komputerisasi yang diusulkan oleh peneliti untuk aplikasi Media Pembelajaran *online* tataboga pada SMKN 4 Kota Jambi berbasis *Website*, Diharapkan dapat meningkatkan proses belajar yang lebih terarah dan mempercepat dalam proses belajar mengajar.

4.2. Saran

1. Diharapkan kepada SMKN 4 Kota Jambi dapat langsung menerapkan media pembelajaran tataboga berbasis website ini dimana sekolah telah memiliki fasilitas internet yang memadai.
2. Memberikan Pelatihan atau *training* kepada pihak yang akan mengelola aplikasi media pembelajaran tataboga berbasis website ini, agar Siswa dapat belajar dengan baik menggunakan media pembelajaran tataboga berbasis website yang dapat digunakan sebagai pembelajaran dalam rangka mengevaluasi pengetahuan dan sikap bagi tenaga pendidik dan siswa tentang pembelajaran tataboga menggunakan media *online*.

3. Untuk pengamanan data sebaiknya dilakukan *backup* data agar tidak ada terjadinya kesalahan dikemudian hari, sehingga dengan adanya *backup* data dapat meminimalisir terjadinya kerusakan data atau kehilangan data.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Saifuddin. 2014. "*Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Peraktis*". Yogyakarta : Deepublish.
- [2] Wati, E. R. 2016. "*Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*". Kata Pena.
- [3] Ariani, Niken., & Haryanto Dani. 2010. "*Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*". Jakarta : Perestasi Pustaka Karya.
- [4] Wahid, Fatul. 2015. "*Kamus Istilah Teknologi Informasi*". Yogyakarta : C.V. Andi Offset.
- [5] Andi, Wahana K. 2014. "*Kamus Istilah Internet*". Yogyakarta : C.V. Andi Offset.
- [6] Cusus, A., & Aprilinda, Y. 2010. "Pengertian E-Learning. *Pengembangan E-learning Berbasis Multimedia Untuk Evektifitas Pembelajaran Jarak Jauh*". [online] Tersedia :[http://jurnal.lbl.ac.id/html.No 1 Vol 7 \[30 Mei 2017\]](http://jurnal.lbl.ac.id/html.No%201%20Vol%207%2030%20Mei%202017).

IDENTITAS PENULIS

Nama : Elzas, M.Kom
NIK/NIDN : 11.078 /1004107801
TTL : Jambi/04 Oktober 1978
Pend. Terakhir : S2 (Sistem Informasi)
Bidang Keahlian : Ilmu Komputer