

Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Teknik Melayani Tamu Sesuai standar Pada Guru SMKN 1 Nusapenida

Cokorda Istri Raka Marsiti¹, Ni Wayan Sukerti², Ida Bagus Nyoman Pascima³

Jursan Teknologi Industri FTK Undiksha¹², Jursan Teknik Informatika FTK Undiksha³

Email: raka.marsiti@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Training and Mentoring of Learning Media for Guest Serving Techniques According to Sequences Standards for Culinary Expertise Teachers at SMKN 1 Nusa Penida aims to provide knowledge and insight into the development of guest serving techniques to teachers, especially culinary productive teachers. In addition, teachers do not yet have the right learning media in serving guests. The approach method applied in this program, using the lecture method, training with mentoring during the development of media in the form of learning videos for guest serving techniques. The substance of the training material that will be provided by experts in the field of culinary management is the importance of guest serving techniques. Through training and mentoring of learning media for Guest Serving Techniques According to Sequences Standards for Culinary Expertise Teachers at SMKN 1 Nusa Penida, it can be implemented with satisfactory results, so that it can motivate culinary expertise teachers to explore and develop the potential of the culinary field in practical learning materials

Keywords: *Training, Learning media, guest service techniques*

ABSTRAK

Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Teknik Melayani Tamu Sesuai Standar Squences Pada Guru Keahlian Kuliner di SMKN 1 Nusa Penida bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan teknik melayani tamu kepada para guru khususnya guru produktif kuliner. Selain itu guru belum memiliki media pembelajaran yang tepat dalam melayani tamu. Metode pendekatan yang diterapkan dalam program ini, dengan menggunakan metode ceramah, pelatihan dengan pendampingan selama mengembangkan media berupa video pembelajaran tehnik melayani tamu. Substansi materi pelatihan yang akan diberikan oleh pakar bidang Tata kuliner yaitu pentingnya teknik melayani tamu. Melalui pelatihan dan pendampingan media pembelajaran Teknik Melayani Tamu Sesuai Standar Squences Pada Guru Keahlian Kuliner di SMKN 1 Nusa Penida, dapat dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan, sehingga mampu memotivasi para guru keahlian kuliner untuk menggali dan mengembangkan potensi-potensi bidang kuliner dalam materi pembelajaran praktikum

Kata Kunci: *Pelatihan, media Pembelajaran, teknik melayani tamu*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak luput dari permasalahan dan keberhasilan dalam pelaksanaannya. Semakin cepatnya Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) merupakan permasalahan dalam pendidikan (Octavina & Susanti, 2021) Peningkatan mutu pendidikan merupakan isu sentral di negara-negara berkembang termasuk Indonesia namun berbagai cara dan upaya tetapi hasilnya belum optimal. Perkembangan Teknologi merupakan bagian dari pendidikan

yang memiliki peranan penting dalam aspek pemecahan masalah belajar juga ikut serta berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui cara-caranya yang khas. Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, menciptakan kondisi dengan sengaja seperti metode, sarana prasarana, materi, media dan sebagainya agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah pencapaiannya. Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan sumber belajar dan media (Purniasih, Darmawiguna, & Agustini, 2020)

Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa (Dewi & Handayani, 2021). Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018). Pendidik mau tidak mau, siap tidak siap kini harus mampu menggunakan media sosial atau internet untuk dapat melakukan suatu interaksi dengan siswa tanpa adanya sentuhan secara fisik guna meningkatkan prestasi belajar yang diperoleh siswa (Putu, Angga, Putri, & Suartama, 2022).

Dunia pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia sehingga berbagai upaya terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, sesuai dengan tujuan pendidikan sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter (Maivi, Ganefri, & Sukardi, 2021) Pembelajaran dapat dilakukan sudah tidak terbatas ruang dan waktu (Abdul Muis Joenaidy, 2019). Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Hasan et al., 2021)

Permasalahan dalam pembelajaran mengidentifikasi lima prosedur pokok yang selayaknya menjadi menjadi pusat perhatian, diantara (a) prosedur pengajaran dan/atau merancang pembelajaran yang efektif;(b) prosedur mengdiagnosis kelemahan-kelemahan pembelajaran;(c) prosedur penilaian program pembelajaran; (d) prosedur memperbaiki pembelajaran dan (e) prosedur pengajaran strategi belajar yang efektif untuk siswa (Reigeluth & Merrill, 1978). Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan media pembelajaran. Salah satu media yang

digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat lebih menggairahkan animo siswa dalam proses pembelajaran di kelas adalah media Audio Visual (Rinaldi, Daryati, & Arthur, 2017). Dalam suatu proses kegiatan belajar, mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang konkret berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk semangat belajar (Kristiyanto & Rahayu, 2020). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar dijelaskan oleh (Tafonao, 2018)

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi (Sudatha & Tegeh, 2015). Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020) Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang konstruktivis, media yang digunakan mempresentasikan pesan pembelajaran tidak hanya menyajikan isi atau pesan akan tetapi dapat merangsang pebelajar untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui pemanfaatan objek multimedia yaitu teks, gambar, suara, animasi dan video (Sudarma, Tegeh, & Prabawa, 2015)

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang menghubungkan, menjodohkan, melatih manusia agar memiliki kebiasaan bekerja untuk dapat memasuki dan berkembang pada dunia kerja (industry, sehingga dapat dipergunakan untuk memperbaiki kehidupan (Galih Pranowo, 2021). Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar. Guru mengajar menggunakan teknik mengajar secara manual. Hal ini

menangakibatkan siswa seringkali bosan dan bolos sekolah. Kondisi seperti ini juga berpengaruh pada nilai pengetahuan dan keterampilan siswa (Abiyoga & Rahmiati, 2021) Selain itu, ada beberapa guru yang masih belum bisa membuat bahan ajar seperti video, modul dan hal lainnya (Putu et al., 2022).

Pembelajaran di SMK Negeri 1 Nusa Penida Kabupaten Klungkung selalu menggunakan kurikulum yang diperbaharui sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Sesuai dengan standar kompetensi lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran di SMKN 1 Nusa Penida pada akhir fase F ini diharapkan peserta didik mampu menerapkan dan melakukan pelayanan sesuai dengan prosedur, bersikap sopan, ramah, jujur. Peserta didik mampu melakukan komunikasi dengan baik, melakukan pengantaran pesanan pelanggan sesuai standar pelayanan prima. Sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran pada elemen pelayanan makanan dan minuman, yang menjadi tujuan pembelajara yang selanjutnya ditaungkan pada alur tujuan pembelajaran adalah : 5.1 Menerapkan dan melakukan pelayanan Makanan dan minuman sesuai dengan prosedur, bersikap sopan, ramah, jujur. 5.2 Melakukan komunikasi dengan baik 5.3 Melakukan pengantaran pesanan pelanggan sesuai standar pelayanan prima.

Secara khusus permasalahan pada kurikulum SMK Tata boga kurikulum merdeka dan juga pada kurikulum sebelumnya, materi pembelajaran tentang pelayanan makanan dan minuman pada Kompetensi Dasar terdapat satu materi yaitu praktik Teknik Melayani Tamu Sesuai standar Squences. Namun belum ada media dalam bentuk video pembelajaran tentang Teknik Melayani Tamu Sesuai standar Squences khususnya media pembelajaran American servise, di SMKN 1 Nusa Penida, yang kebetulan saat ini muncul pada fase F, muncul pada kelas XI semester genap. Untuk memenuhi ketersediaan media video pembelajaran khususnya Teknik Melayani Tamu Sesuai

standar Squences ini maka akan dilakukan pelatihan dan pendampingan Teknik melayani tamu sesuai standar khususnya pada sub kompetensi American service yang dikemas dalam media video pembelajaran. Dimana nantinya media pembelajaran ini bisa menunjang kompetensi siswa pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman khususnya American servise.

SMKN 1 NUSA PENIDA adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Ped, Kec. Nusapenida, Kab. Klungkung, Bali. Dalam menjalankan kegiatannya, SMKN 1 NUSA PENIDA berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SK pendirian sekolah : 434/Disdik/2005. Tanggal SK pendirian: 2005-07-01. SK Izin Operasional : 125/DISDIK/2006. Tanggal SK Izin Operasional : 2006-07-17. Alamat: Jl. Pendidikan, Br. Nyuh, Ped, Kec. Nusapenida, Kab. Klungkung, Bali. No. Telpon : 0812 38300427 NPSN : 50103366 Akreditasi : A (SK: 032/BAN-SM/SK/2019). Adapaun Visinya adalah “Mewujudkan Sekolah Yang Menciptakan SDM Kreatif dan Produktif Berlandaskan Pancasila”. Sedangkan Misinya; (a) Membentuk pribadi yang berkarakter sesuai dengan budaya Indonesia berpalsafkan Pancasila; (b) Melaksanakan diklat kejuruan yang dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan yang bermutu sebagai bekal untuk menciptakan lapangan kerja bagi dirinya dan kebutuhan pasar; (c) Melatih siswa bidang kewirausahaan yang sesuai dengan kebutuhan pasar; (d) Menumbuhkan kreatifitas, semangat keunggulan dan kompetitif guna menghadapi tantangan kehidupan pada masa yang akan datang yang makin kompetitif. Adapun prodi yang ada di SMK N 1 Nusa Penida adalah (a) Tata Boga; (b)Perhotelan; (c) Multimedia; (d) Teknik kendaraan Ringan; (e) Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Berdasarkan analisis situasi, kurikulum yang berlaku adalah kurikulum merdeka, dan silabus yang sedang dikembangkan pada tahun ajaran 2022/2023, terdapat kompetensi dasar pelayanan makanan dan minuman, dimana salah satu

kompetensi dasar yaitu pada KD 5.1 tentang Pelayanan makanan dan minuman sebagai berikut: Menerapkan dan melakukan pelayanan Makanan dan minuman sesuai dengan prosedur, bersikap sopan, ramah, jujur.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, tim pengabdian, yang sekaligus dosen-dosen Undiksha (PVS Kuliner) melalui hasil-hasil penelitiannya telah menghasilkan berbagai macam produk seperti teknologi tepat guna pada penelitian tahun 2021-2023., dimana hasil penelitian ini akan diimplementasikan di sekolah khususnya SMKN 1 Nusa Penida dalam bentuk pelatihan dan pendampingan tehnik melayani tamu sesuai standar, dikemas dalam media video pembelajaran. Jadi terdapat sinergi antara perguruan tinggi (Undiksha) dengan masyarakat (Sekolah SMK). Berdasarkan analisis situasi di atas, dipandang perlu untuk melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat melalui Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Tehnik Melayani Tamu Sesuai standar Squences Pada Guru Bidang Keahlian Kuliner di SMKN 1 Nusa Penida.

Universitas Pendidikan Ganesha, membawahi Fakultas Teknik dan Kejuruan (FTK) yang memiliki Jurusan yang saling terkait yaitu Jurusan Teknologi Industri. Di Jurusan Teknologi Industri pada prodi PKK terdiri dari 3 konsentrasi yaitu Tata Busana, Tata Kecantikan dan Pariwisata, dan prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK). Pada program studi PVSK tersebut, 65 % kurikulumnya mengajarkan praktikum, aneka jenis keterampilan, salah satu mata kuliahnya yaitu tata hidangan yang memberikan berbagai tehnik melayani tamu sesuai standar. Oleh karena itu kegiatan dalam bentuk Pengabdian pada Masyarakat ini sangat relevan untuk memecahkan permasalahan yang ada di SMKN 1 Nusa Penida khususnya para guru produktif bidang keahlian Kuliner.

Berdasarkan uraian analisis situasi, dapat dikemukakan bahwa kurangnya sumber belajar dan belum berpengalaman dalam

mengembangkan media pembelajaran yang dimiliki para guru produktif bidang keahlian kuliner, sedangkan potensi, minat guru untuk berlatih dan meningkatkan ketrampilan mengembangkan media pembelajaran sangat tinggi. Selain itu guru produktif bidang keahlian kuliner sangat membutuhkan ketersediaan media pembelajaran yang dihasilkan sebagai produk akhir pelatihan ini, yang mampu mewujudkan tujuan atau pencapaian kompetensi khususnya materi pelayanan makanan dan minuman akan diajarkan pada semester genap 2023/2024. Permasalahan ini harus segera ditangani secara komprehensif melalui strategi dan program yang terpadu agar dapat memberdayakan sumber daya manusia dan sumber daya selebihnya (peralatan/fasilitas) yang ada di SMKN 1 Nusa Penida Kabupaten Klungkung. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut : (1) Pengkajian silabus, Kompetensi Dasar, materi pelayanan makanan dan minuman melalui Fokus Group Discussion (FGD); (2) Pelatihan dan pendampingan guru dalam mengaplikasikan tehnik melayani tamu sesuai standar yang dikemas dalam bentuk media video pembelajaran. Selanjutnya video ini bisa digunakan sebagai salah satu suplemen materi yang memudahkan siswa dalam pembelajaran; dan (3) Bagaimana tanggapan para guru khususnya guru produktif bidang keahlian Kuliner terhadap kegiatan pelatihan ini?

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan membuat aneka motif hias kain endek pada roll cake yang dikemas dalam video pembelajaran bertujuan sebagai berikut: (1) Memberikan wawasan pengetahuan dan keterampilan tentang tehnik melayani tamu sesuai standar Squences; (2) Melatih penerapan tehnik melayani tamu sesuai standar Squences dikemas dalam media video pembelajaran sebagai produk PKM; dan (3) Mendeskripsikan tanggapan atau respon guru-guru bidang keahlian Kuliner terhadap kegiatan PKM ini.

METODE

Kegiatan pengabdian pada masyarakat (P2M) menggunakan metode dalam bentuk pelatihan pengemasan melalui ceramah, diskusi, praktek pengemasan produk yang langsung diimplementasikan pada kripik. Kegiatan ini direncanakan selama 8 bulan. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatannya: (1) Ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan secara umum pengemasan makanan; (2) Diskusi digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk saling bertukar pendapat, guna menambah pengetahuannya tentang media pembelajaran; (3) Tanya jawab digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodasi oleh kedua metode di atas; (4) Implementasi pembuatan media pembelajaran; dan (5) Evaluasi hasil akhir.

Kegiatan evaluasi program pengabdian ini dilakukan melalui pengamatan langsung melalui penilaian kinerja dalam proses persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua tolok ukur sebagai berikut: (1) Respons positif dari peserta pelatihan. Respons peserta pelatihan akan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan memberikan kuesioner yang menyangkut kesan, saran, kritik dan usulan peserta pelatihan terhadap program pengabdian masyarakat ini, dan (2) Meningkatnya keterampilan peserta setelah mendapat pelatihan. Keterampilan peserta pelatihan akan diobservasi saat pelatihan melalui lembar observasi kinerja persiapan, proses pelayanan makanan dan minuman khususnya teknik melayani tamu sesuai standar Sequences sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan P2M dilaksanakan terlebih dahulu tim P2M melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah melalui Ibu Waka humas Ibu Ayu Puspita, SMK N 1 Nusa Penida terkait

dengan rangkaian kegiatan serta jadwal atau kesepakatan tempat dan waktu. Koordinasi melalui telepon dan whatsapp, mengingat kondisi yang terjadi sekarang, dilakukan mulai tanggal 4 April 2024, tim berkoordinasi dengan waka humas dan Kepala sekolah terkait pembahasan MOA, membicarakan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan kesepakatan dengan guru. Selanjutnya disepakati waktu yang tepat yaitu hari Senin, 22 Juli 2024 bertempat di SMK N 1 Nusa Penida

Pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat lebih menggairahkan animo siswa dalam proses pembelajaran di kelas adalah media Audio Visual (Rinaldi, Daryati, & Arthur, 2017).

Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media (Susanto, & Akmal, 2019). Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka, hal ini diungkapkan oleh (Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, Tahrim, & Masdiana, 2021).

Hamid et al, media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pelajaran (Hamid, Ramadhani, et al., 2020:3). Suatu media membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran* (Arsyad, 2017). Gerlach dan Ely diungkapkan Kembali oleh A. Arsyad, 2017, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa

mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan beberapa pengertian media yang telah dikemukakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran.

Dalam suatu proses kegiatan belajar, mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Dalam hal pemilihan metode mengajar akan mempengaruhi media yang akan digunakan, meskipun ada beberapa aspek yang lain yang mempengaruhinya.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar dijelaskan oleh (Tafonao, 2018)

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media memiliki posisi sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi (Sudatha, & Tegeh, 2015)

Arsyad, (2017) mengatakan bahwa beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajara di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut; (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu dan (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Keberhasilan dalam belajar memerlukan media pembelajaran. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020). kegiatan P2M dilaksanakan terlebih dahulu tim P2M melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah melalui Ibu Waka Humas Ibu Ayu Puspita, SMK N 1 Nusa penida terkait dengan rangkaian kegiatan serta jadwal atau kesepakatan tempat dan waktu. Koordinasi melalui telepon dan whatsapp, mengingat kondisi yang terjadi sekarang, dilakukan mulai tanggal 4 April 2024, tim berkoordinasi dengan waka Kurikulum dan Kepala sekolah terkait pembahasan MoA, membicarakan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan kesepakatan dengan guru Selanjutnya disepakati waktu yang tepat yaitu hari Senin, 22 Juli 2024 bertempat di SMK N 1 Nusa penida



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru melalui Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Teknik Melayani Tamu Sesuai Standar Squences Pada Guru Keahlian Kuliner di SMKN 1 Nusa Penida. Kegiatan ini penting dilakukan untuk mengetahui tanggapan para guru tentang pelatihan dan pendampingan Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Teknik Melayani Tamu Sesuai Standar Squences

Kegiatan pengabdian pada Masyarakat ini mendapatkan bantuan dari DIPA BLU Undiksha dengan nomor kontrak: SP DIPA-023.17.2.677530/2024 Revisi 07 tanggal 24 Mei 2024.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Muis Joenaidy. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0* (I; Jumadiy Awanie, ed.). Yogyakarta: Laksana.
- Abiyoga, B., & Rahmiati, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan (Body Massage) dan Waxing di SMK. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 284.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41038>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMK. *Engineering And Technology International Journal*, XIII(2), 8.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). *Pengembangan media pembelajaran video animasi En-Alter Sources berbasis Aplikasi Powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar*. 5(4), 2530–2540.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Galih Pranowo. (2021). *Monograf Pengelolaan Pembelajaran Mata Pelajaran Produktif Kelas Nautika* (I; S. Fauziyah, ed.). Jawa Tengah: Lakeisha.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Jamaludin, ... Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (1st ed.; T. Limbong, ed.). Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (M. P. Dr fatma Sukmawati, ed.). pertama: Tahta Media Group.
- Kristiyanto, D., & Rahayu, T. S. (2020). *Development Of Comic Media On Learning Theme 7 Sub- Theme 4 In Third Grade Elementary Schools*. 4(4), 530–536.
- Maivi, C. S., Ganefri, G., & Sukardi, S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X Tkj Di Smk N 2 Pekanbaru. *Informatika*, 9(1), 40–46.
<https://doi.org/10.36987/informatika.v9i1.2092>
- Muhammad Hasan, I Milawati, Darodjat, I., Tuti Khairani Harahap, I Tasdin Tahrir, I. A. M. A. I. A. R., & I Masdiana, I. M. I. P. (2021). *Medai Pembelajaran* (M. P. Dr fatma Sukmawati, ed.). pertama: Tahta Media Group.
- Octavina, M. T., & Susanti. (2021). Pengembangan media interaktif program lectora inspire berbasis android pada materi jurnal penyesuaian perusahaan Jasa kelas XI Akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i2.34341>
- Purniasih, N. K. D., Darmawiguna, I. G. M., &

- Agustini, K. (2020). Pengembangan media pembelajaran sumber energi berorientasi gamifikasi untuk siswa kelas 4 north Bali bilingual school. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 1–10.
- Putu, N., Angga, D., Putri, M., & Suartama, I. K. (2022). Modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VI sekolah dasar. 10(1), 184–194.
- Reigeluth, C. M., & Merrill, M. D. (1978). A Knowledge Base For Improving Our Methods of Instruction. *Educational Psychologist*, 13(1), 57–70.
<https://doi.org/10.1080/00461527809529195>
- Rejeki, Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 337–343.
- Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 1–7.
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan: kajian Analisis Desain Pesan (Teks dan Image) (Pertama)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia pembelajaran (Pertama)*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi: Konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya. In *Media Pembelajaran*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>