

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE NHT PADA PENGETAHUAN MODEL PELAYANAN MAKANAN DAN MINUMAN DI SMK NEGERI 1 BUDURAN

Ninik Murtosiyah

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya
ninikmurtosiyah@gmail.com

Luthfiyah Nurlaela

Dosen Program Studi Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya
luthfiyah@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran, hasil belajar siswa dan respon siswa setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan media *guesscircle* pada pengetahuan model pelayanan makanan dan minuman.

Jenis penelitian mengacu pada penelitian pengembangan dengan 4D-Model (*Four D Model*) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Namun untuk tahap penyebaran tidak dilaksanakan. Untuk mengetahui hasil kelayakan perangkat pembelajaran, digunakan lembar validasi. Untuk mengetahui hasil belajar siswa digunakan tes yang berupa *pre-test* dan *post-test*. Dan untuk mengetahui data respon siswa, digunakan angket respon sebanyak 21 siswa kelas X jasa boga wirausaha di SMK Negeri 1 Buduran.

Hasil penelitian menunjukkan perangkat pembelajaran menghasilkan nilai rata-rata skor perolehan untuk silabus sebesar 91% dengan kategori sangat baik, untuk RPP sebesar 85% dengan kategori sangat baik, untuk *hand out* sebesar 89% dengan kategori sangat baik, dan untuk media *guesscircle* sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal belajar siswa mencapai 93%. Sedangkan respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan mencapai 99% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran model kooperatif tipe NHT pada pengetahuan model pelayanan makanan dan minuman dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Buduran.

Kata kunci : kooperatif tipe NHT, hasil belajar, tata hidangan.

Abstract

The aims of this research are to know the properness of learning set, student learning achievement, and student response after the implementation of cooperative instruction model type of NHT (Numbered Heads Together) with guesscircle media on knowledge of food and beverage serving model.

Research type according to developmental research with 4D-Model which consist of four stages, that are define, design, develop, and disseminate. The disseminate stage was not conducted. To know result properness of learning set used validation sheet. To know student learning achievement, used test in form of pre-test and post-test. And to know data of student response, used response questionnaire for 21 grader of X Entrepreneur of Culinary Service in SMK Negeri 1 Buduran.

Results of this research shows that learning set produce mean score for syllabus 91% with category very good, for Lesson Plan 85% with category very good, for Hand Out 89% with category very good, and for guesscircle media 88% with category very good. Student learning achievement shows that classical completeness achieved 93%, while student response on learning set which developed achieved 99% with category very proper. Could be concluded that learning set cooperative model type of NHT on knowledge of food and beverage serving model is proper to be used in learning activity in SMK Negeri 1 Buduran.

Keywords: cooperative type of NHT, learning achievement, serving

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan generasi penerus yang berkualitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap manusia. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat dijadikan penyalur pesan guru. Oleh karena itu media pengajaran lebih dikenal dengan alat bantu pengajaran. Hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan alat bantu pengajaran sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan hasil belajar siswa (Sudarwan dalam Sudjana, 2009:1).

Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, akan membuat pelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan siswa. Dikatakan demikian karena (1) adanya keterlibatan siswa dalam menyusun dan membuat perencanaan proses belajar mengajar, (2) adanya keterlibatan intelektual emosional siswa melalui dorongan dan semangat yang dimilikinya, (3) adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam mendengarkan dan memperhatikan apa yang disajikan guru (Kunandar, 2011). Berdasarkan hasil observasi, didapatkan fakta bahwa siswa pasif dalam KBM, proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dan guru kurang variatif untuk menggunakan media sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat dijadikan penyalur pesan guru. Oleh karena itu media pengajaran lebih dikenal dengan alat bantu pengajaran. Hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan alat bantu pengajaran sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan hasil belajar siswa (Sudarwan dalam Sudjana, 2009:1).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran, hasil belajar siswa dan respon siswa setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan media *guesscircle* pada pengetahuan model pelayanan makanan dan minuman. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan *guesscircle*. Media permainan *guesscircle* termasuk media visual yang tidak dapat diproyeksikan dengan aturan. Media *guesscircle* dimodifikasi dari aturan permainan pada kuis yang biasanya ditayangkan di TV. *Guesscircle* sendiri merupakan media yang terbuat dari papan roda yang bagian tengahnya diberi poros, sehingga bisa diputar.

Menurut Nana Sudjana (2009) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Cullen dalam Himan 2004).

Respon adalah penguatan terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku itu. Ada dua cara pemberian penguatan dalam proses belajar mengajar, yaitu secara verbal dan nonverbal merupakan perilaku dinyatakan dengan lisan, sedangkan penguatan nonverbal dinyatakan dengan ekspresi wajah, gerakan tubuh, pemberian sesuatu, dan lain-lainnya. Kehadiran guru sangat berpengaruh terhadap kelanjutan proses belajar siswa. Guru dituntut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan guru harus mempunyai kreatifitas untuk membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, agar siswa tidak bosan. Hal ini salah satu dari kemunculan respon siswa (Aprilia, 2012).

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, menerapkan pengembangan perangkat 4D-Model (*Four D Model*). Pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Develop*), sedangkan tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilaksanakan (Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Ibrahim, 2001). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jasa Boga Wirausaha sebanyak 21 siswa yang mendapat kompetensi dasar Tata Hidang di SMK Negeri 1 Buduran pada tahun ajaran 2014/2015.

Tahap Pengidentifikasian (*Define*) terdiri dari Analisis ujung depan yang berisikan analisis kondisi siswa dan perangkat pembelajaran yang digunakan pada kompetensi dasar mendeskripsikan model pelayanan makanan dan minuman. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap siswa, analisis tugas, dan analisis konsep. Pada tahap perancangan (*Design*) dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan, meliputi: silabus, RPP, *hand out*, dan media *guesscircle*. Pada tahap pengembangan (*Develop*) dilakukan kegiatan telaah oleh ahli materi. Hasil telaah tersebut akan direvisi dan divalidasikan kepada dua dosen prodi pendidikan

tata boga dan satu guru mata pelajaran. Setelah validasi usai, maka perangkat pembelajaran tersebut digunakan untuk pengambilan data.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes yang berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa, lembar angket untuk mengetahui hasil respon siswa, dan lembar observasi. Tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk mengetahui penilaian dosen tata hidang, guru SMK pengajar tata hidang, serta siswa SMKN 1 Buduran kelas X Jasa boga wirausaha terhadap kelayakan perangkat pembelajaran yang diterapkan.

Lembar validasi akan digunakan pada tahap ini untuk memberikan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan, meliputi: Silabus, RPP, *Hand out*, dan media *guesscircle*. Lembar validasi diberikan kepada validator yang ahli dalam perangkat pembelajaran dan ahli dalam materi Tata Hidang. Tes Hasil belajar yang diamati adalah aspek kognitif siswa yang dilakukan dalam sekali pertemuan dengan soal *pre-test* yang diberikan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dan soal *post-test* yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran model kooperatif tipe NHT dengan media *guesscircle* berakhir. Metode angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media *guesscircle* pada kompetensi dasar mendeskripsikan model pelayanan makanan dan minuman. Angket berisi 10 pertanyaan yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Siswa kelas X jasa boga wirausaha SMKN 1 Buduran diberi waktu 10 menit untuk mengisi angket tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

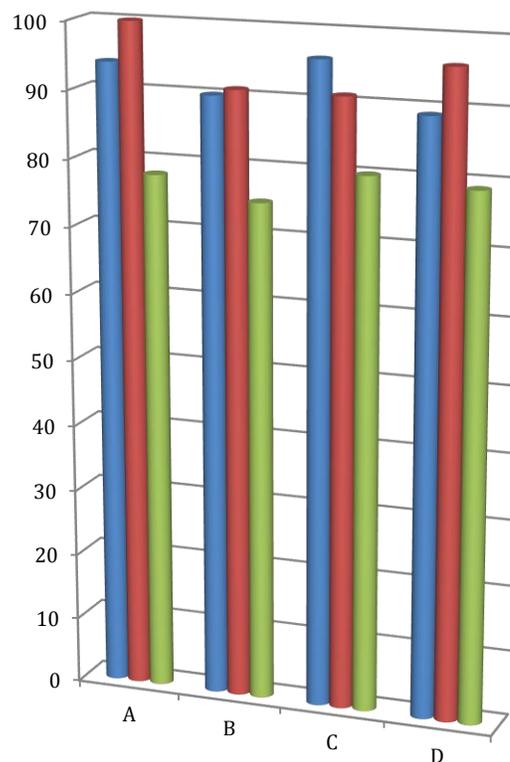
Hasil penelitian ini merupakan hasil dari penelitian dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP), *Hand out*, dan Media *guesscircle*. Data diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di kelas X Jasa Boga Wirausaha SMK Negeri 1 Buduran. Data penelitian tersaji sebagai berikut:

1. Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Hasil validasi kelayakan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) pada pengetahuan model pelayanan makanan dan minuman di SMK Negeri 1 Buduran akan disajikan pada bab ini. Validasi dilakukan oleh dua dosen PKK Universitas Negeri Surabaya, dan satu guru Boga SMK Negeri 1 Buduran. Ketiga validator memvalidasi

perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, *Hand out*, dan media *guesscircle*) dengan instrumen lembar validasi. Aspek yang dinilai oleh dosen Prodi Tata Boga Jurusan PKK dan guru Boga meliputi kesesuaian perangkat pembelajaran dengan komponen isi, penyajian, dan sintak-sintak model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*). Hasil validasi perangkat pembelajaran disajikan dalam grafik berikut:

Gambar Hasil Validasi



a. Silabus (Diagram A)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa validator 1, 2, dan 3 memberikan persentase skor rata-rata 94%, 100%, dan 78%. Kesimpulan yang dapat diambil dari data ini adalah ketiga validator memberikan penilaian bahwa validasi untuk silabus dalam penelitian termasuk kategori sangat baik karena memiliki persentase akhir nilai rata-rata sebesar 91%, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

b. RPP (Diagram B)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa validator 1, 2, dan 3 memberikan persentase skor rata-rata

90%, 91%, dan 75%. Kesimpulan yang dapat diambil dari data ini adalah ketiga validator memberikan penilaian bahwa validasi untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam penelitian termasuk kategori sangat baik karena memiliki persentase akhir nilai rata-rata sebesar 85%, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

c. Hand Out (Diagram C)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa validator 1, 2, dan 3 memberikan persentase skor rata-rata 96%, 91%, dan 80%. Kesimpulan yang dapat diambil dari data ini adalah ketiga validator memberikan penilaian bahwa validasi untuk hand out dalam penelitian termasuk kategori sangat baik karena memiliki persentase akhir nilai rata-rata sebesar 89%, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

d. Media *Guesscircle* (Diagram D)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa validator 1, 2, dan 3 memberikan persentase skor rata-rata 89%, 96%, dan 79%. Kesimpulan yang dapat diambil dari data ini adalah ketiga validator memberikan penilaian bahwa validasi untuk silabus dalam penelitian termasuk kategori sangat baik karena memiliki persentase akhir nilai rata-rata 88%, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

2. Hasil Belajar Siswa

Siswa dinyatakan tuntas belajar jika telah memenuhi kriteria minimal ketuntasan (KKM) belajar yang telah ditetapkan sekolah sebesar 75. Sedangkan kelas dikatakan tuntas secara klasikal jika kelas tersebut mencapai ketuntasan belajar lebih dari 85%. Hasil belajar siswa didapatkan sari lembar post-test yang sudah dikerjakan siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai. Berdasarkan tabel hasil belajar siswa, hasil tes belajar siswa menunjukkan dari 21 siswa, 20 siswa hasil belajarnya tuntas dan satu siswa yang tidak tuntas. Dari hasil belajar siswa dapat dihitung bahwa ketuntasan klasikal diperoleh hasil 93%.

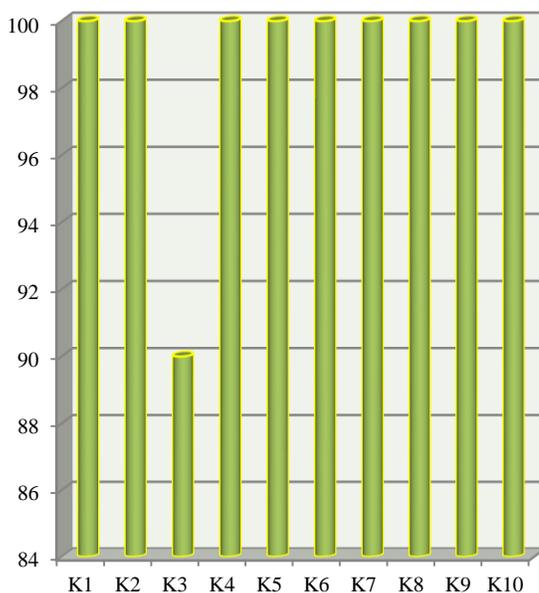
Tabel Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Post-test	Ketuntasan
1	Aldin Fathur Rohman	79	Tuntas
2	Alifa Rohma D	97	Tuntas
3	Amelia Luzain R	91	Tuntas
4	Angga Eka Setiawan	80	Tuntas
5	Arum Ambarwati	93	Tuntas
6	Aulia Talitha	92	Tuntas
7	Ayu Putri Argianti	85	Tuntas
8	Diana Amania	98	Tuntas
9	Erwinsyah Putra	99	Tuntas
10	Heri Sucipto	88	Tuntas
11	Hidayatul Ilmi	92	Tuntas
12	Leyna Yasbar	89	Tuntas
13	Lisnasari	80	Tuntas
14	Mirza Al Huda	88	Tuntas
15	Mochamad Nur Fauzi	95	Tuntas
16	Neny Triana H.	87	Tuntas
17	Rohmatus Sakdiyah	91	Tuntas
18	Salma Balqis Sabiq	96	Tuntas
19	Septiawan Rizkynza S	70	Tidak Tuntas
20	Shandy Budi Septian	98	Tuntas
21	Windi Widiasmara	76	Tuntas

3. Respon Siswa

Hasil respon siswa dapat diketahui pada tahap setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media *guesscircle*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membagikan lembar *post-test* dan angket respon siswa pada masing-masing siswa. Berikut hasil respon siswa yang diperoleh:

Gambar hasil angket respon siswa



Dengan penilaian masing-masing aspek dapat dilihat bahwa hampir semua aspek mendapat respon yang sangat baik. Untuk aspek ketiga yaitu "Apakah anda senang dengan suasana seperti ini?" mendapatkan respon sebanyak 90% dan 10% menjawab "tidak", hal ini mungkin dikarenakan siswa tersebut lebih suka bekerja sendiri dibandingkan bekerja sama dengan orang lain (kooperatif). Meskipun demikian, hasil persentase tersebut masih termasuk dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2008).

B. Pembahasan

1. Validasi Perangkat Pembelajaran

a. Silabus

Menurut Majid (2008:40) silabus bermanfaat sebagai pedoman untuk merencanakan pengelolaan kegiatan pembelajaran, misalnya kegiatan belajar secara klasikal, kelompok kecil, atau pembelajaran secara individual. Demikian pula silabus sangat bermanfaat untuk mengembangkan sistem penilaian. Menurut Riduwan (2008), apabila aspek-aspek yang dinilai mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar $\geq 61\%$ sesuai skala Likert, silabus dikatakan layak. Berdasarkan hasil validasi dari dosen Tata Boga Unesa dan guru Tata Boga SMK dapat dilihat pada gambar grafik diperoleh data bahwa silabus yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dengan persentase rata-rata sebesar 91% dan termasuk dalam kategori sangat baik karena terletak pada interval 81%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa silabus yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. RPP

Menurut Mulyasa (2007:167) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berfungsi untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya perangkat pembelajaran yang baik, maka guru akan lebih mudah dalam pengelolaan pembelajaran. Menurut Riduwan (2008), apabila aspek-aspek yang dinilai mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar $\geq 61\%$ sesuai skala Likert, RPP dikatakan layak. Berdasarkan hasil validasi dari dosen Tata Boga Unesa dan guru Tata Boga SMK dapat dilihat pada gambar grafik diperoleh data bahwa RPP yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dengan persentase rata-rata sebesar 85% dan termasuk dalam kategori sangat baik karena terletak pada interval 81%-100%. Hal ini

menunjukkan bahwa RPP yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hand Out

Menurut Riduwan (2008), apabila aspek-aspek yang dinilai mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar $\geq 61\%$ sesuai skala Likert, hand out dikatakan layak. Berdasarkan hasil validasi dari dosen Tata Boga Unesa dan guru Tata Boga SMK dapat dilihat pada gambar grafik diperoleh data bahwa hand out yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dengan persentase rata-rata sebesar 89% dan termasuk dalam kategori sangat baik karena terletak pada interval 81%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa hand out yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Media *Guesscircle*

Menurut Riduwan (2008), apabila aspek-aspek yang dinilai mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar $\geq 61\%$ sesuai skala Likert, media dikatakan layak. Berdasarkan hasil validasi dari dosen Tata Boga Unesa dan guru Tata Boga SMK dapat dilihat pada gambar grafik diperoleh data bahwa RPP yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dengan persentase rata-rata sebesar 88% dan termasuk dalam kategori sangat baik karena terletak pada interval 81%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa media *guesscircle* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa

Siswa dinyatakan tuntas belajar jika telah memenuhi kriteria minimal ketuntasan (KKM) belajar yang telah ditetapkan sekolah sebesar 7,50. Sedangkan kelas dikatakan tuntas secara klasikal jika kelas tersebut mencapai ketuntasan belajar lebih dari 85%. Hasil tes belajar siswa pada tabel terlihat dari 21 siswa, 20 siswa hasil belajarnya tuntas dan satu siswa yang tidak tuntas. Ketidaktuntasan siswa tersebut disebabkan karena dia masih sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan. Dari hasil belajar siswa dapat dihitung bahwa ketuntasan klasikal diperoleh hasil 93%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif NHT yang dikembangkan dengan media *guesscircle* bisa membantu siswa dalam memahami pembelajaran pada materi mendeskripsikan model pelayanan makanan dan minuman.

3. Respon Siswa

Berdasarkan data dan analisis di atas, membuktikan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media *guesscircle* siswa lebih termotivasi dalam belajar karena guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berkomunikasi secara bebas dan terarah, serta melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan yaitu dengan cara pada saat diskusi guru hanya berperan sebagai pembimbing siswa. Dan guru memfasilitasi siswa yang memiliki kemampuan berfikir yang lebih dari pada temannya yang lain, agar mampu membantu temannya yang tidak bisa menerima materi. Selain itu, dengan pemanggilan nomor kepala secara acak maka akan membuat siswa mempersiapkan materi yang diberikan dan juga memudahkan guru dalam pengecekan pemahaman pada setiap siswa, sehingga meskipun proses pembelajaran telah berlalu namun pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran akan tetap bermakna dan menimbulkan memori yang baik.

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan yang dapat disampaikan setelah melakukan penelitian sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran pada materi Tata Hidang yang meliputi Silabus, RPP, Hand Out, dan Media *Guesscircle* telah divalidasi oleh tiga validator dan dinyatakan memenuhi kelayakan. Rata-rata skor perolehan untuk silabus sebesar 91% dengan kategori sangat baik, untuk RPP sebesar 85% dengan kategori sangat baik, untuk hand out sebesar 89% dengan kategori sangat baik, dan untuk media *guesscircle* sebesar 88% dengan kategori sangat baik.
2. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal belajar siswa mencapai 93% .
3. Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif NHT dengan menggunakan media *guesscircle* mendapatkan hasil respon siswa yang sangat baik yaitu dengan mendapatkan interpretasi skor respon siswa antara 81%-100% dengan kategori sangat layak.

B. Saran

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui kemampuan afektif dan psikomotor siswa.

2. Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu bertindak secara tegas atau disiplin dalam mengolah waktu dengan baik supaya pelaksanaan pembelajaran dapat secara tepat sesuai dengan waktunya.
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT banyak memberikan kebebasan kepada siswa, dan terkadang kebebasan tersebut digunakan untuk bermain-main dan kurang disiplin, maka perlu kemampuan pengelolaan kelas yang baik oleh guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Vita R. 2012. *Penerapan media clay untuk meningkatkan proses dan hasil belajar pada kompetensi dasar membuat potongan sayuran dikelas x jasa boga B SMK negeri 2 Trenggalek (Skripsi Pendidikan Tata Boga)*. Surabaya: Unesa
- Himan, Fathul. 2004. <http://eprints.uny.ac.id/9291/3/bab%202-%2007209241033.pdf>. Diakses pada tanggal 19 Januari 2014
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Riduwan. 2008. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Galsindo.