



JURNAL TATA BOGA

Tersedia online di

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA SMK N 1 CERME

Anggita Moethia Zahara Putri,¹Sri Handajani,²Lucia Tri Pangesthi,³Dwi Kristiastuti Suwardiah

^{1,2,3}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

⁴Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengetahui efektivitas pembelajaran *daring* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Tata Boga di SMK N 1 Cerme 2) respon siswa kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan saat dilakukan dengan pembelajaran *daring*. Jenis penelitian ini adalah studi penelitian *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Populasi siswa kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme yang berjumlah 64 orang. Jenis data menggunakan data sekunder berupa hasil belajar siswa pada penilaian ulangan harian dan penilaian praktikum dan data primer berupa kuesioner. Pendekatan deskriptif kuantitatif. Pengolahan atau teknik analisis data dengan statistik deskriptif. Perbandingan nilai ulangan harian dan nilai praktikum siswa pada sebelum pandemi dan saat pandemi menggunakan uji normalitas dan uji *Wilcoxon*. Penelitian ini didapatkan hasil: 1) Pada saat pandemi nilai ulangan harian dan nilai praktikum siswa mengalami perubahan. Pada saat ulangan harian nilai A mengalami penurunan 31,25%. Nilai B mengalami penurunan 14,06%. Nilai C mengalami kenaikan 42,19%. Nilai D mengalami kenaikan 3,12% sedangkan penilaian praktikum Nilai A mengalami penurunan 15,87%. Nilai B mengalami penurunan 20,35%. Nilai C mengalami kenaikan 29,69%. Nilai D mengalami kenaikan 6,25%. 2) Respon siswa terhadap pembelajaran *daring* mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada kualitas pembelajaran *daring* mendapatkan presentase 83 % dengan kategori baik. Kesesuaian tingkat pembelajaran mendapatkan presentase 81% dengan kategori baik. Motivasi mendapatkan presentase 62% dengan kategori kurang baik. Waktu mengerjakan tugas mendapatkan presentase 73% dengan kategori cukup baik. Hasil belajar mendapatkan presentase paling sedikit yaitu 60 % dengan kategori kurang baik.

Kata Kunci :
Efektivitas, Pembelajaran Daring, Hasil Belajar Siswa

Corresponding author:
anggita.17050394046@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Berkenaan dengan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang semakin meningkat dengan berbagai varian seperti *alpha*, *delta*, *omicron* yang masih menyerang seluruh penduduk di Dunia termasuk Indonesia sehingga pemerintah membuat peraturan untuk pembelajaran sekolah melalui pembelajaran *hybrid* yaitu campuran dari pembelajaran *daring* atau *online* (pembelajaran jarak jauh) ketika virus melonjak dan *luring* (tatap muka langsung atau *offline*) ketika virus sedang mereda sehingga dapat mengurangi penularan virus *Covid 19* [1].

Pembelajaran sekolah melalui pembelajaran *daring* adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis *platform* seperti *Zoom Cloud Meeting*, *Google Meet*, *Google Form*, *Google Classroom*, *Whatsapp Group*, *Telegram*, *Edmodo* [2] dan sebagainya. Pembelajaran *daring* memerlukan alat atau *gadget* seperti laptop maupun handphone dan sinyal internet yang kuat yang berasal dari sinyal *wifi* maupun kuota internet berbeda dengan pembelajaran *luring* (tatap muka langsung di sekolah) yang tidak memerlukan adanya alat tersebut karena bisa dijelaskan secara langsung di kelas oleh Guru. Oleh karena itu siswa harus menyisihkan uangnya untuk membeli data supaya dapat tetap mengikuti pembelajaran walaupun secara *daring*.

SMKN 1 Cerme adalah salah satu SMK yang terletak di kecamatan Cerme, kabupaten Gresik, Jawa Timur. SMK ini memiliki beberapa jurusan diantaranya yaitu Tata Boga. Pada saat pembelajaran dimasa pandemi siswa kelas XII Tata Boga SMKN 1 Cerme menggunakan sistem pembelajaran *hybrid* yaitu gabungan antara pembelajaran *online* dan *offline*. Sebagian besar menggunakan pembelajaran *daring*. Kegiatan belajar dilakukan melalui *Google Classroom* sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar siswa baik secara *kognitif*, *afektif* maupun *psikomotorik*. namun juga melakukan pembelajaran dengan tatap muka terbatas ketika *Covid 19* mengalami penurunan dan pemerintah memperbolehkan sekolah untuk melakukan pembelajaran secara *luring*. Hal ini secara tidak langsung juga akan berimbas pada respon siswa terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Efektivitas merupakan tolak ukur sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan

yang sudah terlebih dahulu ditentukan. Efektivitas mengacu pada output yang telah ditargetkan. Efektivitas sangat penting dalam pelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu mata pelajaran. Pada pembelajaran *daring* mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi unsur-unsur efektivitas dan memperoleh hasil yang diharapkan [3].

Terdapat lima unsur utama dalam pembelajaran yang efektif, yaitu: 1) kualitas pembelajaran atau mutu pengajaran komunikasi dan media belajar, 2) kesesuaian tingkat pengajaran kesiapan siswa dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi, 3) motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan usaha guru memberikan semangat kepada siswanya, 4) waktu mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas sesuai dengan batasnya 5) hasil belajar siswa ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* [4] dibuktikan dengan nilai ulangan harian dan penilaian praktikum. Aspek *kognitif* berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual seperti menjelaskan kembali, mengidentifikasi, menghitung, menerapkan, menyimpulkan, menyusun. Aspek *afektif* mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai contohnya mempertanyakan, menjawab, mengusulkan atau memberikan pendapat, mengklasifikasikan, dan berakhlak mulia. Ranah *psikomotorik* merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan siswa [5].

Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan salah satu yang diberikan kepada siswa SMK Tata Boga kelas XII. Siswa diharapkan dapat paham akan teori dan ketrampilan dalam berwirausaha [6] sehingga siswa diberikan ulangan harian sebagai bentuk penilaian pemahaman dan praktikum sebagai bentuk nilai ketrampilan [7]. Pada saat pembelajaran *daring* apakah tujuan dari mata pelajaran ini akan terlaksana atau tidak yaitu dengan melihat hasil belajar siswa saat pembelajaran *daring* dan dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum pandemi akan mengalami kenaikan atau justru penurunan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) efektivitas pembelajaran *daring* pada hasil belajar mata pelajaran Produk

Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Tata Boga di SMK N 1 Cerme, 2) respon siswa kelas XII Tata Boga SMKN 1 Cerme terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan saat dilakukan dengan pembelajaran *daring*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah studi penelitian *quasi eksperimen* atau eksperimen semu untuk mengetahui efektifitas pembelajaran *daring* terhadap hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap *pembelajaran daring*. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi siswa kelas XII Tata Boga 1 dan 2 SMK N 1 Cerme yang berjumlah 64 orang bisa disebut dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu *sampling* yang mengambil keseluruhan siswa [8] kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme. Dipilihnya siswa XII Tata Boga SMK N 1 Cerme Gresik karena sekolah ini terletak di Kabupaten Gresik dikelilingi oleh pabrik-pabrik, orang tua kebanyakan siswanya pekerjaan utamanya adalah pekerja pabrik sehingga jarang sekali ada di rumah untuk memantau anaknya saat mengikuti pembelajaran *daring* dan pada saat penelitian ini berlangsung Siswa kelas XII Tata Boga SMKN 1 Cerme sedang memperoleh mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data sekunder atau data yang sudah ada [9]. Pada penelitian ini menggunakan hasil belajar siswa pada penilaian ulangan harian dan penilaian praktikum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme. Studi Dokumentasi berupa nilai yang didapatkan siswa pada saat penilaian ulangan harian siswa dengan mengerjakan soal mengenai materi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dan penilaian praktikum mata pelajaran tersebut dengan membuat suatu produk yang harus mereka jual belikan melalui media sosial. Siswa kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme harus memiliki nilai ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditentukan oleh sekolah SMKN 1 Cerme yaitu 80, siswa yang memiliki nilai lebih dari 80 berarti sudah melebihi nilai KKM dan nilai yang memiliki nilai kurang dari 80 berarti kurang dari KKM. Nilai ulangan harian dan penilaian praktikum merupakan hasil dari pembelajaran ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* sebagai bukti bahwa pembelajaran itu dapat dikatakan efektif atau tidak yaitu dengan melihat nilai-nilai

tersebut sudah memenuhi KKM atau belum dengan skala penilaian berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

Skala Angka	Huruf	Kategori
90-100	A	Baik Sekali
89-80	B	Baik
79-70	C	Cukup
69-60	D	Kurang
59-50	E	Gagal

Sumber : [10]

Data primer merupakan data yang belum ada atau berasal langsung dari sumbernya. Menggunakan angket atau kuesioner untuk menganalisis efektifitas pembelajaran pada indikator kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, usaha motivasi, waktu mengerjakan tugas dan hasil belajar siswa. Menggunakan instrumen angket atau kuesioner yang sudah dikembangkan oleh Dita Triwidayanti dan Fitri Amalia yang terdapat 5 indikator dan 40 butir pertanyaan [11]. Data diambil melalui *google form* dengan link yang dapat diakses sebagai berikut: <https://t.ly/5rMO>

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner atau Angket Respon Siswa Terhadap Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Pembelajaran Daring

No	Indikator	Butir Soal	Total
1.	Kualitas pembelajaran	1, 2, 3, 4	4
2.	Kesesuaian tingkat pembelajaran	5, 6, 7, 8	4
3.	Motivasi	9, 10, 11, 12	4
4.	Waktu Mengerjakan Tugas	13, 14, 15, 16	4
5.	Hasil belajar siswa	17, 18, 19, 20	4

Tabel 2 di atas digunakan untuk melihat respon siswa. Pada kualitas pembelajaran dapat diketahui komunikasi siswa dengan guru apakah berjalan sesuai dua arah. Kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu materi yang diberikan guru sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibentuk sebelum pembelajaran dimulai. Motivasi yang diberikan oleh guru agar siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat dan selalu dalam kondisi yang baik atau maksimal untuk menerima materi dan tugas dari awal pembelajaran sampai selesai. Waktu siswa dalam mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang diberikan. Hasil belajar siswa sesuai dengan target capaian pembelajaran atau

belum. Berdasarkan skala presentase sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Presentase Respon Siswa

Skala Presentase	Skala Standar	Kategori
90%-100%	A	Sangat baik
80%-89%	B	Baik
70%-79%	C	Cukup Baik
60%-69%	D	Kurang Baik
>59%	E	Sangat Kurang Baik

Sumber : [12]

Rumus untuk mengukur rata-rata respon siswa terhadap mata pembelajaran daring mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sebagai berikut:

$$TR = \frac{\sum SP}{\sum SI}$$

Keterangan:

TR = Tingkat respon

$\sum SP$ = Jumlah presentase yang diperoleh setiap indiaktor

$\sum SI$ = Jumlah indikator soal

Pendekatan deskriptif kuantitatif. Pengolahan atau teknik analisis data dengan statistik deskriptif, digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai efektivitas pembelajaran *daring* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Perbandingan nilai ulangan harian dan nilai praktikum siswa pada sebelum pandemi dan saat pandemi menggunakan uji normalitas dan uji *Wilcoxon* [13] yang dihitung menggunakan aplikasi *SPSS* 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian mengenai efektivitas pembelajaran *daring* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Efektivitas Pembelajaran Daring

Berdasarkan hasil studi dokumentasi nilai dari 64 siswa pada ulangan harian dan penilaian praktikum yang didapatkan dari guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme. Data nilai siswa diambil pada Januari 2019 sebelum pandemi *Covid 19* dan Januari 2020 saat pandemi *Covid 19*. Diperoleh hasil dan pembahasan efektivitas pembelajaran *daring* siswa Kelas XII Tata Boga SMKN 1 Cerme dengan melihat *mean* dan *standar deviasi* sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Ulangan Harian dan Penilaian Praktikum Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Deskriptif	Hasil Nilai Mapel PKK			
	Sebelum Pandemi (<i>Luring</i>)		Saat Pandemi (<i>Daring</i>)	
	Ulangan Harian	Praktikum	Ulangan Harian	Praktikum
Mean	85,2	93,3	77,9	80
Standar Deviasi	4,623	4,910	3,329	3,570
Nilai Maksimum	100	100	100	100
Nilai Minimum	65	70	65	65

Berdasarkan Tabel 4., diperoleh rata-rata (*mean*) nilai ulangan harian dan nilai praktikum siswa kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme yang mengalami penurunan saat pembelajaran *daring* dibandingkan dengan *luring*. Rata-rata nilai ulangan harian sebelum pandemi 85,2 setelah pandemi turun menjadi 77,9. Nilai praktikum sebelum pandemi 93,3 saat pandemi turun menjadi 80. Maka diperlukan uji normalitas karena seluruh standar deviasi > 0,05. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Nilai Ulangan Harian dan Nilai Praktikum Siswa Sebelum Pandemi dan Saat Pandemi

		Statistic	Df	p-value	Keterangan
Sebelum Pandemi	Nilai Ulangan Harian	64	0,389	0,000	Tidak Normal
	Nilai Praktikum	64	0,412	0,000	
Saat Pandemi	Nilai Ulangan Harian	64	0,127	0,000	
	Nilai Praktikum	64	0,234	0,000	

Berdasarkan Tabel 5., diketahui bahwa data nilai ulangan harian dan nilai praktikum siswa sebelum pandemi dan saat pandemi tidak normal dibuktikan dengan nilai *p* sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian analisis data menggunakan deskriptif statistik dan untuk perbandingan

menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil uji *Wilcoxon* yang berisikan nilai siswa ulangan harian dan nilai praktikum siswa kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme saat pandemi dan sebelum pandemi. Perbandingan dalam uji *Wilcoxon* tersaji berikut:

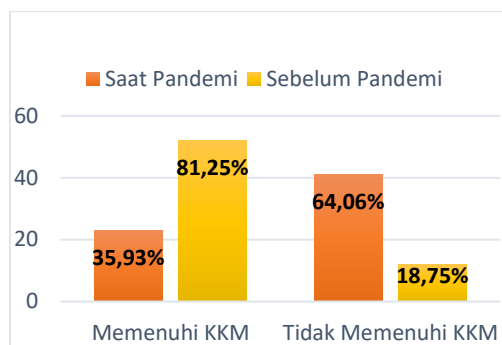
Tabel 6. Uji Beda Menggunakan Uji *Wilcoxon* antara Pembelajaran *Daring* dengan Pembelajaran *Luring* Ulangan Harian dan Penilaian Praktikum

N	Mean Ranks		Z	p	Simpulan
	U	P			
Negative Ranks	51	42	-8,291	0,000	Beda
Positive Ranks	7	14	-8,739	0,000	
Ties	6	8			
Total	64	64	-	-	

Keterangan : UH = Ulangan Harian, P = Praktikum

Berdasarkan Tabel 6., uji *Wilcoxon signed ranks test* didapatkan nilai Z sebesar -8,291 dan -8,739 sedangkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum pandemi dan saat pandemi. Nilai pada ulangan harian saat pandemi mengalami penurunan sebanyak 51 siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 7 siswa dan sisanya mendapat nilai yang sama, artinya 6 siswa tidak mengalami penurunan atau peningkatan. Nilai pada penilaian praktikum saat pandemi mengalami penurunan sebanyak 42 siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 14 siswa dan sisanya mendapat nilai yang sama, artinya 8 siswa tidak mengalami penurunan atau peningkatan baik nilai sebelum pandemi maupun saat pandemi. Nilai ulangan harian dan nilai praktikum sebelum pandemi lebih tinggi daripada nilai siswa saat pandemi.

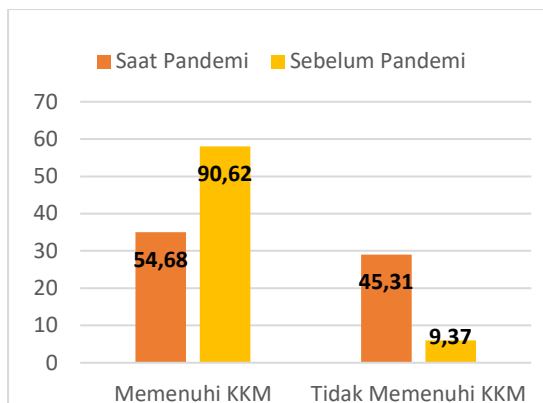
Jumlah siswa memenuhi KKM dan Tidak Memenuhi KKM pada penilaian ulangan harian sebelum pandemi dan setelah pandemi tersaji dalam gambar diagram berikut:



Gambar 1 . Diagram Nilai Ulangan Harian Siswa Saat Pandemi dan Sebelum Pandemi.

Selisih jumlah siswa pada saat ulangan harian pada saat pandemi nilai memenuhi kkm berjumlah 23 siswa (35,93%) sedangkan sebelum pandemi 37 siswa (64,06%) nilai ulangan harian tidak memenuhi kkm sebelum pandemi ada 12 siswa (18,75%) dan saat pandemi mengalami peningkatan yang sangat banyak lebih dari setengah seluruh siswa Tata Boga SMK N 1 Cerme yaitu ada 41 siswa (81,25%). Pada saat ulangan harian siswa mengerjakan di kelas dan dikumpulkan pada satu waktu sedangkan saat pembelajaran *daring* siswa mengerjakan ulangan harian di *google classroom* yang diberikan waktu 1 minggu, ada siswa yang mengerjakan langsung saat diberikan soal ulangan harian ada yang mendekati batas waktu [14]. Siswa dapat menjawab soal-soal yang ada pada ulangan harian dengan benar berarti pembelajaran itu berlangsung dengan efektif, namun pembelajaran *daring* kurang efektif digunakan untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan karena nilai ulangan harian siswa mengalami penurunan dibandingkan dengan pembelajaran *luring* [15]. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran melalui *daring*, siswa cenderung sulit untuk menerima materi melalui aplikasi. Siswa beranggapan bahwa media sosial biasanya digunakan untuk hal yang santai saja seperti hiburan dan berkomunikasi dengan teman-teman atau saudara, sejalan dengan penelitian [12] menurut siswa pembelajaran lebih mudah diterima saat pembelajaran tatap muka langsung.

Jumlah siswa memenuhi KKM dan Tidak Memenuhi KKM pada penilaian praktikum sebelum pandemi dan setelah pandemi tersaji dalam gambar diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Nilai Praktikum Siswa Saat Pandemi dan Sebelum Pandemi.

Sebelum pandemi praktikum dilakukan di sekolah menggunakan peralatan dan bahan lengkap yang disediakan oleh sekolah [16], namun saat pandemi praktikum dilakukan di rumah siswa masing-masing menggunakan peralatan dan bahan yang sederhana [17]. Akibat dari keterbatasan tersebut jumlah siswa pada penilaian praktikum yang memenuhi kkm 56 (90,62%) siswa mengalami penurunan menjadi 25 siswa (45,31%) saat pandemi. Nilai tidak memenuhi kkm sebelum pandemi hanya 8 siswa (9,37) saat pandemi meningkat menjadi 39 siswa (54,68%). Maka penilaian praktikum pembelajaran lebih efektif dengan pembelajaran tatap muka langsung (*luring*) dibandingkan dengan pembelajaran *daring*.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Nilai Ulangan Harian Siswa Tata Boga SMKN 1 Cerme Saat Pandemi dan Sebelum Pandemi

Skala Angka	Huruf	Kategori	Sebelum Pandemi		Saat Pandemi	
			J	P (%)	H	P (%)
90-100	A	Baik Sekali	29	45,31	9	14,06
89-80	B	Baik	23	35,93	14	21,87
79-70	C	Cukup	11	17,18	38	59,37
69-60	D	Kurang	1	1,56	3	4,68
59-50	E	Gagal	0	0	0	0

Keterangan : J = Jumlah, P = Presentase

Tabel 7 diatas menunjukkan nilai ulangan harian siswa mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan saat pandemi mengalami perubahan. Nilai A mengalami penurunan sebesar 31,25 %. Nilai B mengalami penurunan sebesar 14,06%. Nilai C mengalami kenaikan sebesar 42,19%. Nilai D mengalami kenaikan sebesar 3,12%.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Nilai Praktikum Siswa Tata Boga SMK N 1 Cerme Saat Pandemi dan Sebelum Pandemi

Skala Angka	Huruf	Kategori	Sebelum Pandemi		Saat Pandemi	
			J	P (%)	H	P (%)
90-100	A	Baik Sekali	30	46,87	20	31
89-80	B	Baik	28	43,75	15	23,4
79-70	C	Cukup	6	9,37	25	39,06
69-60	D	Kurang	0	0	4	6,25
59-50	E	Gagal	0	0	0	0

Keterangan : J = Jumlah, P = Presentase

Tabel 8 di atas menunjukkan nilai praktikum siswa mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan saat pandemi mengalami perubahan. Nilai A mengalami penurunan sebesar 15,87%. Nilai B mengalami penurunan sebesar 20,35%. Nilai C mengalami kenaikan sebesar 29,69%. Nilai D mengalami kenaikan sebesar 6,25%.

Tabel 7 dan Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai ulangan harian dan nilai praktikum siswa Tata Boga SMK N 1 Cerme mengalami penurunan saat pandemi dibandingkan dengan sebelum pandemi. Nilai siswa mengalami penurunan. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan lebih mudah diterima siswa saat pembelajaran langsung. Siswa bisa langsung mempraktikkan materi yang diberikan oleh guru dengan peralatan yang lebih menunjang di sekolah dibandingkan dengan peralatan yang seadanya yang siswa miliki di rumah.

2. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Daring

Respon siswa terhadap pembelajaran *daring* mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan hasil dari kuesioner atau angket yang telah disebarakan melalui *google form* kepada siswa kelas XII Tata Boga SMK N 1 Cerme tersaji pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Respon Siswa terhadap Pembelajaran Daring

Indikator	Presentase	Jumlah	Skala Standar	Kategori
Kualitas Pembelajaran	83 %	53	B	Baik
Kesesuaian Tingkat Pembelajaran	81 %	51	B	Baik

Indikator	Presentase	Jumlah	Skala Standar	Kategori
Motivasi	62 %	39	D	Kurang Baik
Waktu Mengerjakan Tugas	73 %	46	C	Cukup Baik
Hasil Belajar	60 %	38	D	Kurang Baik

Berdasarkan Tabel 9., kualitas pembelajaran merupakan materi yang diberikan sudah sesuai dengan RPP yang sudah ada sebelumnya, siswa sudah dapat menerima informasi dan materi terkait mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Fakta dilapangan saat praktikum siswa belum bisa memanfaatkan dan mengaplikasikan materi yang sudah diberikan oleh guru karena praktikum secara *daring* tidak semua siswa bisa memaksimalkan aplikasi yang ada sejalan dengan penelitian [18] tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama, tidak semua siswa memiliki alat pendukung (*gadget* untuk materi dan peralatan masak untuk praktikum) yang bisa mencukupi kegiatan praktikum. Respon siswa terhadap kualitas pembelajaran *daring* mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan mendapatkan presentase 83 % dengan kategori baik.

Kesesuaian tingkat pembelajaran merupakan usaha Guru untuk memberikan materi pelajaran dengan metode dan media yang sudah tertera di RPP sebelumnya. Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran *daring* hanya satu yaitu *Google Meeting*. Sejalan dengan penelitian [19] *Google Meeting* terdapat beberapa kendala seperti sinyal internet yang putus-putus, *slide* materi tidak dapat ditampilkan dengan cepat sehingga siswa tidak bisa menerima materi dengan lengkap. Siswa tetap berusaha mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga kesesuaian tingkat pembelajaran mendapatkan presentase 81% dengan kategori baik.

Motivasi adalah usaha Guru yang dilakukan untuk menciptakan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menjaga keadaan siswa selalu dalam kondisi siap menerima pembelajaran dan tugas. Sejalan dengan penelitian [20] ketika pembelajaran melalui *daring* guru lebih sulit untuk mengontrol siswa satu persatu secara langsung, apabila diberikan kesempatan untuk bertanya siswa lebih banyak yang diam dan dianggap sudah paham dengan materi yang diberikan. Fakta di lapangan saat pembelajaran

daring kebanyakan siswa tidak dapat menerima materi yang diberikan oleh guru sehingga bingung apa yang bisa siswa tanyakan. Usaha motivasi mendapatkan presentase 62% dengan kategori kurang baik.

Waktu merupakan salah satu indikator efektif tidaknya pembelajaran. Pada saat pembelajaran *daring* aplikasi *Google Meeting* saat pemberian materi dan *Google Classroom* untuk mengumpulkan tugas terdapat kendala sinyal yang terputus-putus atau server penuh mengakibatkan waktu menjadi berkurang dan tidak maksimal. Berbeda dengan saat pembelajaran *luring* atau tatap muka di sekolah siswa bisa fokus hanya sekolah saja. Tidak seperti pada saat pembelajaran *daring* dari rumah siswa harus bisa membagi waktu antara sekolah dan pekerjaan rumah, sejalan dengan penelitian [21] saat belajar di rumah siswa sekaligus membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah, mengerjakan tugas dari mata pelajaran yang lain bahkan ada juga siswa yang memanfaatkan waktu dengan bekerja *part time* atau paruh waktu sehingga bisa mengganggu jam belajar siswa karena tidak diawasi langsung oleh guru. Waktu mengerjakan tugas mendapatkan presentase 73% dengan kategori cukup baik.

Hasil belajar merupakan tolak ukur efektivitas pembelajaran yang paling bisa dilihat karena ada data berupa nilai siswa [22]. Siswa merasa tidak puas dengan nilai yang siswa dapatkan pada nilai ulangan harian maupun nilai praktikum melalui pembelajaran *daring*. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai yang didapatkan siswa sesuai dengan tujuan dan harapan sekolah yaitu bisa melebihi batas KKM yang sudah ditentukan [22], di SMK N 1 Cerme ini nilai KKM siswa 80 bagi siswa yang kurang dari 80 harus mengikuti *remedial*. Siswa tidak puas dengan nilai yang didapatkan karena harus mengikuti *remedial* dengan mengulang mengerjakan kembali soal ulangan harian dan menjual produk kembali sebagai nilai praktikum, nilai akhir akan diambil nilai yang paling tinggi. Hasil belajar mendapatkan presentase paling sedikit yaitu 60 % dengan kategori kurang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Pada saat pandemi nilai ulangan harian dan nilai praktikum siswa mengalami perubahan. Pada saat ulangan harian nilai A mengalami penurunan sebesar 31,25 %. Nilai B mengalami penurunan sebesar 14,06%. Nilai C mengalami kenaikan sebesar 42,19%. Nilai D mengalami kenaikan sebesar 3,12% sedangkan penilaian praktikum Nilai A mengalami penurunan sebesar 15,87%. Nilai B mengalami penurunan sebesar 20,35%. Nilai C mengalami kenaikan sebesar 29,69%. Nilai D mengalami kenaikan sebesar 6,25%.
- 2) Respon siswa terhadap pembelajaran *daring* mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada kualitas pembelajaran *daring* mendapatkan presentase 83 % dengan kategori baik. Kesesuaian tingkat pembelajaran mendapatkan presentase 81% dengan kategori baik. Motivasi mendapatkan presentase 62% dengan kategori kurang baik. Waktu mengerjakan tugas mendapatkan presentase 73% dengan kategori cukup baik. Hasil belajar mendapatkan presentase paling sedikit yaitu 60 % dengan kategori kurang baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini maka dapat diajukan saran berikut:

- 1) Menambah jumlah subjek penelitian agar pembelajaran *daring* dapat diketahui efektivitasnya dengan jangkauan yang lebih luas.
- 2) Perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai pembelajaran *daring* untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan keberkahan dan kenikmatan hidup Mimi, Uti, Kakung atas semangatnya untuk menyelesaikan artikel ilmiah & kuliah, teman-teman S1 Pendidikan Tata Boga 2017B.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Martin Mahir, *Satu Tahun Pembelajaran Daring Dirayakan atau Desesali*. Jakarta: Deepublisher, 2021.

- [2] I. Jayusman and O. A. K. Shavab, "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah," *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- [3] Y. Alfiyatin, Heriyanto, and Nabila, "Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pandangan Siswa MI Al-Falah Dakiring-Bangkalan," *Al-Ibrah*, vol. 5, no. 2, pp. 1–22, 2020.
- [4] Supardi, "Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya," pp. 7–27, 2013.
- [5] Supardi, *Penilaian Autentik Kognitif Afektif dan Psikomotor*, Konsep dan. Jakarta Pusat: PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- [6] N. R. Sudirman, R. Niswaty, and M. Darwis, "Pengaruh pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas xi kompetensi keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran di smk negeri 1 Sinjai," *JEKPEND J. Ekon. dan Pendidik.*, 2019, [Online]. Available: [http://eprints.unm.ac.id/15067/1/Jurnal](http://eprints.unm.ac.id/15067/1/Jurnal%20Nurul%20Reski%20Sudirman.pdf)
- [7] A. Wulan, *Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas 12 SMK/MAK*, Revisi Kur. Jakarta Timur: Erlangga, 2013.
- [8] R. A. Sunarya, Supartono, and S. S. Sumarti, "Analisis Hasil Belajar dan Minat Wirausaha Siswa Menggunakan Bahan Ajar Berorientasi Chemoentrepreneurship," *J. Inov. Pendidik. IPA*, vol. 12, no. 1, pp. 2065–2074, 2018.
- [9] I. S. Karlina and S. Astuti, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Efektivitas Pembelajaran Luring dan Daring Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 4, pp. 1717–1723, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.642>.
- [10] D. W. Siswaningsih, M.Si., "Penilaian Aspek Afektif Dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Metode Praktikum," *J. Pengajaran Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam*, vol. 9, no. 2, p. 51, 2007, doi: 10.18269/jpmipa.v9i2.326.
- [11] D. W. Tri, D. A. Fitri, and A. S. Milu, "INDIKATOR PEMBELAJARAN EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING (dalam

- Jaringan) PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SMAN 2 BANDOWOSO," *J. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, pp. 2–5, 2016.
- [12] I. Lesnowati and H. Hafifi, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Smk," *J. Inov. Pendidik. MH Thamrin*, vol. 5, no. 2, pp. 9–18, 2021, doi: 10.37012/jipmht.v5i2.652.
- [13] G. MASA, "Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 09 Nomor 02 Tahun 2021," *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, vol. 1, no. 1, pp. 27–45, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/42154>.
- [14] Abdul Rohman, *Panduan Praktis Pembelajaran Daring dengan Google Classroom dan Google Meet*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021.
- [15] Widyastuti Ana, *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh, Daring Luring, Bdr*. Elex Media Komputindo, 2021.
- [16] Kusmana Dody, *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XII*, Revisi Kur. Bandung: Yudistira, 2017.
- [17] Poli Teknik Negeri Semarang, *Pedoman Pelaksanaan Praktikum Daring*. Semarang: Anyfilip, 2020.
- [18] S. I. Sari, D. F. Sari, I. Suwartini, and U. A. Dahlan, "Efektivitas Pembelajaran Daring Dan Luring Di Smp Negeri 3 Pleret," 2021.
- [19] M. Di and M. Pandemi, "Persepsi Siswa SMA Terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 05, no. 02, pp. 1462–1475, 2021.
- [20] A. Sadikin and A. Hamidah, "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19," *Biodik*, vol. 6, no. 2, pp. 109–119, 2020, doi: 10.22437/bio.v6i2.9759.
- [21] M. Marlina, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu," pp. 1–95, 2021.
- [22] Z. dkk Matondang, *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Google Book, 2019.