

Pengembangan Modul Sub Kompetensi Menyediakan Layanan Makanan dan Minuman di Restoran untuk Mentuntaskan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XII Jasa Boga di SMK Negeri 6 Surabaya

Risma Deasy Susanti

Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya

(rizmadeasy@yahoo.co.id)

Lucia Tri Pangesthi

Dosen Program Studi Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya

(luciapangesthi@yahoo.co.id)

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, menerapkan pengembangan 4-D (*four-D models*) yang dikembangkan oleh Thigarajan S. Semmel. Tersedianya perangkat pembelajaran memberi kesempatan pada guru untuk memaksimalkan pembelajaran. Perangkat yang dikembangkan antara lain: Silabus, RPP, Modul, LKS dan Lembar Penilaian. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XII jasa boga sejumlah 33 siswa dan aktifitas guru pada Kompetensi Dasar Menyediakan Layanan Makanan dan Minuman di Restoran, di SMK Negeri 6 Surabaya. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif type Jigsaw untuk pertemuan 1 (teori) karena model ini sangat cocok terkait dengan materi yang akan disampaikan oleh guru dan model pembelajaran langsung untuk pertemuan 2 (praktek), karena guru akan mendemonstrasikan prosedur pelaksanaan praktek pelayanan makanan dan minuman di restoran. Hasil penelitian adalah: 1) Aktivitas guru pada pertemuan 1, sebesar 90% dan pada pertemuan 2, sebesar 82,8% dengan kategori sangat baik. 2) Frekuensi aktivitas siswa pada pertemuan 1, sebesar 76,8% dan pada pertemuan 2, sebesar 78,4% dengan kategori baik. 3) Ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan hasil ketuntasan belajar siswa minimal 70 % dan mengalami peningkatan ketuntasan belajar, dari hasil belajar sebelumnya nilai rata-rata adalah 70, dan setelah modul pembelajaran dikembangkan maka nilai rata-rata menjadi 82,3. Dan 4) Respon siswa terhadap modul pembelajaran yang telah dikembangkan mendapat skor baik dari 81% - 100% siswa dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: Modul, Perangkat Pembelajaran, Ketuntasan belajar.

Abstract

This research is developing, implementing development of 4-D (*four-D models*) developed by Thigarajan S. Semmel. Providing learning tools provide opportunities for teachers to maximize learning. The device developed include: syllabus, lesson plans, modules, worksheets and Assessment Sheet. Objectives of this study were students of class XII catering services some 33 students and teachers activities on Competency Providing Basic Services Food and Beverage at the restaurant, at SMK Negeri 6 Surabaya. Learning model used in this study is the Jigsaw cooperative learning model type for the meeting 1 (theory) because this model is suitable to be related to the material presented by the teacher and hands-on learning models for meeting 2 (practice), because the teacher will demonstrate practical implementation procedure food and beverage service at the restaurant. The results were: 1) Frequency of all teachers at the meeting 1, by 90% and the second meeting, at 82.8% with a very good category. 2) Frequency of student activities at the meeting 1, by 76.8% and in the second meeting, at 78.4% with the good category. 3) mastery learning outcomes of students showed mastery learning outcomes of students at least 70% and increased mastery learning, the results of a previous study the average was 70, and after learning modules developed then the average value being 82.3. And 4) the response of students to the learning modules have been developed both got a score of 81% - 100% of students categorized as very feasible.

Keywords: Module, Learning Tools, Mastery Learning.

PENDAHULUAN

Kurikulum SMK jasa boga meliputi mata pelajaran adaptif, normatif, dan produktif. Salah satu kompetensi di SMKN 6 Surabaya jurusan Tata Boga adalah Kompetensi Menyediakan Layanan Makanan dan Minuman di Restoran, dalam program produktif yang wajib ditempuh oleh siswa kelas 3, dalam kompetensi ini terdapat subkompetensi yaitu meliputi semua usaha petugas restoran dalam memberikan pelayanan kepada tamu, baik persiapan tamu datang sampai tamu meninggalkan restoran.

Keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran sangatlah diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan suatu persiapan yang matang. Sugiyono (2010) mengemukakan sebelum guru mengajar, seorang guru diharapkan mempersiapkan bahan yang mau diajarkan, mempersiapkan alat-alat peraga/praktikum yang akan digunakan, mempersiapkan pertanyaan dan arahan untuk memancing siswa aktif belajar, mempelajari keadaan siswa, mengerti kelemahan dan kelebihan siswa, serta mempelajari pengetahuan awal siswa, kesemuanya ini akan terurai pelaksanaannya di dalam perangkat pembelajaran

Penerapan perangkat pembelajaran pada siswa dapat berupa Modul Siswa dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga ketuntasan hasil belajar siswa dapat tercapai. Model pembelajaran yang diterapkan pada siswa perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif type Jigsaw untuk pertemuan 1 (teori) karena model ini sangat cocok terkait dengan materi yang akan disampaikan oleh guru dan model pembelajaran langsung untuk pertemuan 2 (praktek), karena guru akan mendemonstrasikan prosedur pelaksanaan praktek pelayanan makanan dan minuman di restoran.

Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (Pembatasan), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), atau diadaptasi Model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan mempunyai prosedur yang sistematis. Hal ini terlihat jelas dari masing-masing tahap pengembangan diuraikan secara jelas kegiatan yang dilakukan dalam melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran. Selain itu perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendapat penilaian dari para ahli/pakar

melalui tahap validasi. Hal ini berarti hasil pengembangan yang diperoleh telah direvisi berdasarkan penilaian para ahli sebelum melakukan uji coba pada siswa.

METODE

Metode pengembangan perangkat ini yakni dengan memvalidasi perangkat pembelajaran. Validasi ini digunakan untuk memberikan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan, meliputi: Silabus, RPP, Modul, Media, LKS, dan Lembar Penilaian (LP). Angket diberikan kepada validator yang ahli perangkat pembelajaran dan ahli materi.

Pengembangan pembelajaran modul dilaksanakan pada bulan Agustus – Oktober 2012, dan uji coba terbatas dilaksanakan di kelas XII jasa boga SMK Negeri 6 Surabaya pada bulan November 2012. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran meliputi RPP, Modul, LKS dan alat penilaian yang telah dikembangkan, untuk mengetahui aktifitas guru pada saat modul yang dikembangkan diterapkan, untuk mengetahui aktifitas siswa pada saat modul yang dikembangkan diterapkan, untuk mengetahui peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan modul yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan hasil dari penelitian dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran yakni modul pelayanan makanan dan minuman, yang meliputi: 1) Data Observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa; 2) Analisis hasil belajar siswa; dan 3) Angket respon siswa. Data diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di kelas XII Jasa Boga 4, SMK Negeri 6 Surabaya.

1. Data Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa
 - a) Pertemuan 1 (teori)

- 1) Aktivitas Guru

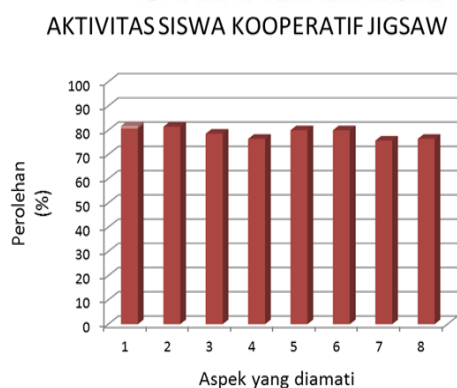
Data aktivitas guru terhadap pengembangan modul pembelajaran pada pertemuan teori di kelas XII Jasa Boga 4 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, diperoleh nilai berdasarkan 10 aspek yang diamati. Berdasarkan uji coba perangkat pembelajaran yang telah di validasi. Secara keseluruhan nilai rata-rata setiap aspek yang diamati dan tersaji pada Gambar 1.1.:



Gambar 1.1. Aktifitas Guru Kooperatif Jigsaw

Dari gambar diagram tersebut aktivitas guru pada pertemuan 1 (teori) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif JIGSAW dari 10 aspek yang diamati mendapat rata-rata persentase 90% dengan kategori Sangat Baik. Namun pada beberapa aspek terdapat nilai yang cukup rendah, yakni aspek 2,8, dan 9. Pada aspek 2 yakni penyampaian materi secara global, guru masih kurang terperinci dalam menjelaskan beberapa perbedaan pada macam-macam model pelayanan makanan dan minuman di restoran, guru hanya menyampaikan perbedaan karakteristik model-model pelayanan makanan dan minuman di restoran. Pada aspek 8 yakni evaluasi materi, kekurangan yang dilakukan guru adalah pada saat evaluasi guru tidak menyiapkan siswa untuk ikut bersama-sama menyimpulkan materi pada pertemuan tersebut sehingga siswa kurang berperan dalam evaluasi materi yang disajikan oleh guru.

Data aktivitas siswa terhadap pengembangan modul pembelajaran pada pertemuan teori di kelas XII Jasa Boga 4 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, diperoleh nilai berdasarkan 8 aspek yang diamati. Berdasarkan uji coba perangkat pembelajaran yang telah di validasi, diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru seperti tersaji pada Gambar 1.2:



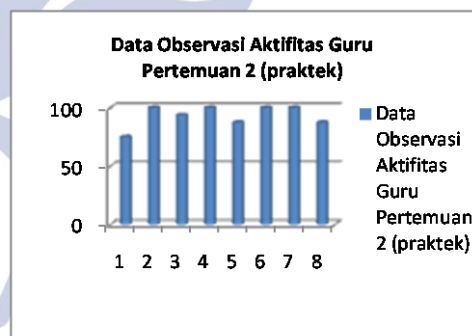
Gambar 1.2. Aktifitas Siswa Kooperatif Jigsaw

Dari gambar diagram tersebut aktivitas siswa pada pertemuan 1 (teori) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dari 8 aspek yang diamati mendapat rata-rata persentase 78,6% dengan kategori Baik. Namun dari data diatas hasil prosentase terendah terdapat pada aspek 8 yakni mendengarkan evaluasi yang diberikan guru, hal ini terjadi karena pada saat memberikan evaluasi kepada siswa, guru kurang melibatkan siswa untuk merangkum materi pada pertemuan pertama yang sebelumnya telah dijelaskan oleh guru, guru kurang melibatkan siswa yang dinilai masih kurang dalam menangkap materi yang dijelaskan sebelumnya, sebagai solusinya adalah guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi pada pertemuan tersebut dan meminta siswa untuk menulis rangkuman materi pada pertemuan 1 (teori). Sedangkan prosentase tertinggi terdapat pada aspek no 2, hal ini karena siswa menyukai model pembelajaran Jigsaw yang tergolong baru untuk mereka, karena belum pernah diterapkan pada kelas mereka.

b) Pertemuan 2 (praktek)

1) Aktivitas Guru

Data aktivitas guru terhadap pengembangan modul pembelajaran pada pertemuan praktek di kelas XII Jasa Boga 4 dengan menggunakan model pembelajaran langsung, diperoleh nilai berdasarkan 8 aspek yang diamati. Berdasarkan uji coba perangkat pembelajaran yang telah di validasi, diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru seperti tersaji pada Gambar 1.3 :



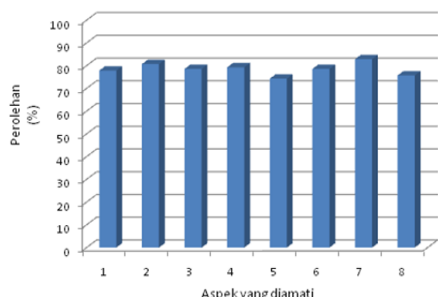
Gambar 1.3. Aktifitas Guru Pembelajaran Langsung

Dari gambar diagram tersebut aktivitas guru pada pertemuan 2 (praktek) dengan menggunakan model pembelajaran langsung dari 8 aspek yang diamati mendapat rata-rata persentase 92,9% dengan kategori Sangat Baik. Namun pada dari data diatas diperoleh prosentase terendah adalah dari aspek 1 yakni menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, hal ini karena pada saat membuka pelajaran, guru langsung membuka dengan materi pembelajaran praktek, guru tidak mengaitkan materi pembelajaran praktek dengan keadaan atau situasi yang sama dengan isi materi praktek.

2) Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa terhadap pengembangan modul pembelajaran pada pertemuan teori di kelas XII Jasa Boga 4 dengan menggunakan model pembelajaran langsung, diperoleh nilai berdasarkan 8 aspek yang diamati. Berdasarkan uji coba perangkat pembelajaran yang telah di validasi, diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru yang tersaji pada Gambar 1.4.

AKTIVITAS SISWA PEMBELAJARAN LANGSUNG



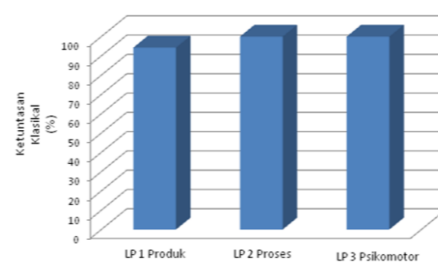
Gambar 1.4. Aktifitas Siswa Pembelajaran Langsung

Dari gambar diagram tersebut aktivitas siswa pada pertemuan 2 (praktek) dengan menggunakan model pembelajaran langsung dari 8 aspek yang diamati mendapat rata-rata persentase 78,4% dengan kategori Baik. Namun terdapat prosentase terendah yaitu pada aspek 5, yakni menjawab pertanyaan guru karena pada aspek ini siswa yang diberi pertanyaan oleh guru adalah siswa yang sebelumnya membuat suasana kelas menjadi gaduh, sehingga siswa tersebut belum dapat menjawab pertanyaan secara benar, sebagai hukumannya siswa tersebut diminta untuk maju kedepan untuk mempraktekkan tahap prosedur pelayanan sampai benar-benar paham dan benar.

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa meliputi tiga aspek, yaitu: hasil belajar kognitif (produk dan proses), hasil belajar psikomotor, dan penilaian afektif. Tes hasil belajar kognitif berupa Lembar Penilaian 1 Produk dan Lembar Penilaian 2 Proses yang soal soal esai. Tes hasil belajar psikomotor berupa perintah untuk melaksanakan praktek pelayanan makanan dan minuman di restoran, menggunakan Lembar Penilaian 3 Psikomotor. Sedangkan untuk penilaian afektif, dilakukan pada saat proses belajar berlangsung dengan menggunakan Lembar Penilaian 4 pengamatan perilaku berkarakter dan Lembar Penilaian 5 ketrampilan sosial. Secara keseluruhan hasil belajar kognitif produk, kognitif proses dan psikomotor, tersaji pada Gambar 1.5 dibawah ini:

KETUNTASAN KLASIKAL
HASIL BELAJAR KOGNITIF (PRODUK, PROSES) & PSIKOMOTOR



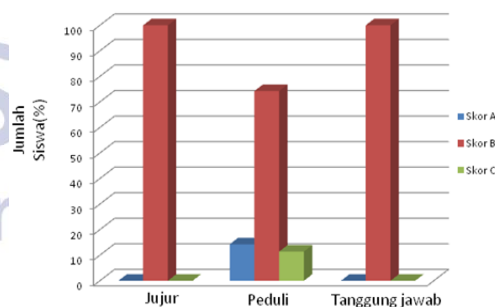
Gambar 1.5. Ketuntasan Belajar Siswa

Dari gambar diagram tersebut hasil belajar kognitif produk mendapat rata-rata persentase 94,8%, sedangkan kognitif proses dan psikomotor mendapat rata-rata persentase ketuntasan klasikal 100%. Sehingga rata-rata persentase dari 3 aspek (kognitif produk, proses dan psikomotor) tersebut adalah 98,2% dan nilai rata-rata dari 3 aspek (kognitif produk, proses dan psikomotor) adalah 82,3. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kompetensi menyediakan layanan makanan dan minuman di restoran di kelas XII Jasa Boga 4 dengan menggunakan modul pembelajaran yang dikembangkan adalah "TUNTAS" karena di SMKN 6 Surabaya, ketuntasan belajar siswa minimal 70 % dan mengalami peningkatan ketuntasan belajar, dari hasil belajar sebelumnya nilai rata-rata adalah 70, dan setelah modul pembelajaran dikembangkan maka nilai rata-rata menjadi 82,3.

3. Hasil Penilaian Afektif LP 4 Perilaku Berkarakter

a. Hasil Penilaian Afektif LP 4 Perilaku Berkarakter pada pertemuan 1 (teori)

HASIL PENILAIAN AFEKTIF
LP 4 PERILAKU BERKARAKTER PADA PERTEMUAN 1 (TEORI)



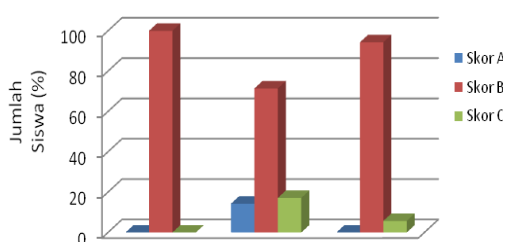
Gambar 1.6. Hasil Penilaian Afektif LP 4 (teori)

Dari gambar diagram tersebut hasil penilaian afektif LP 4 Perilaku Berkarakter pada pertemuan 1 (teori) menunjukkan hasil bahwa pada aspek jujur, 100% siswa mendapat nilai afektif B. Aspek Peduli 14,3% siswa mendapat nilai afektif A, karena siswa tersebut benar –benar menunjukkan sikap peduli terhadap materi yang telah diberikan oleh guru, 74,3% siswa mendapat nilai afektif B, dan 11,4% siswa mendapat nilai afektif C, karena sebagian murid tidak mempunyai sikap peduli dan cenderung ramai

sendiri meskipun guru sudah beberapa kali mengingatkan. Sebagai hukumannya siswa tersebut diberi pilihan untuk tetep di kelas dengan berjanji tidak membuat gaduh lagi atau pergi keluar untuk meninggalkan kelas dan tidak mengikuti pelajaran pada pertemuan tersebut, sehingga akhirnya mereka memilih untuk tetap di kelas dan tidak membuat suasana kelas gaduh lagi. Sedangkan pada aspek tanggung jawab 100% siswa mendapat nilai afektif B yang artinya mereka mempunyai sikap tanggung jawab penuh terhadap tugas yang diberikan.

- b. Hasil Penilaian Afektif LP 4 Perilaku Berkarakter pada pertemuan 2 (praktek)

HASIL PENILAIAN AFEKTIF
LP 4 PERILAKU BERKARAKTER PADA PERTEMUAN 2 (PRAKTEK)



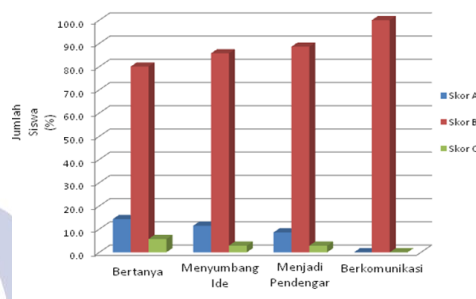
Gambar 1.7. Hasil Penilaian Afektif LP 4(praktek)

Dari gambar diagram tersebut hasil penilaian afektif LP 4 Perilaku Berkarakter pada pertemuan 2 (praktek) menunjukkan hasil bahwa pada aspek jujur, 100% siswa mendapat nilai afektif B. Aspek disiplin 14,3%, siswa mendapat nilai afektif A, 71,4% siswa mendapat nilai afektif B karena sebagian siswa sudah memakai atribut atau kelengkapan baju praktek, dan 17,2% siswa mendapat nilai afektif C hal ini karena banyak juga diantara siswa yang tidak mengenakan atribut kelengkapan praktek, sehingga terjadi saling meminjam atribut atau kelengkapan pakaian praktek meskipun pada pertemuan sebelumnya sudah diingatkan oleh guru. Namun sebagai hukumannya, siswa yang tidak memiliki atribut lengkap diminta untuk menginventaris semua peralatan yang digunakan untuk praktek pada pertemuan tersebut. Sedangkan pada aspek tanggung jawab, 94,3% siswa mendapat nilai afektif B karena sudah melaksanakan praktek sesuai dengan prosedur yang telah diarahkan oleh guru dengan baik dan benar dan 5,7% siswa mendapat nilai afektif C, hal ini disebabkan beberapa siswa terlihat lupa pada salah satu prosedur pelayanan makanan dan minuman di restoran sehingga guru meminta beberapa siswa yang dirasa kurang mengerti/ paham untuk maju ke depan dan mempraktekkan prosedur pelayanan

makanan dan minuman di restoran sampai benar-benar paham.

4. Hasil Penilaian Afektif LP 5 Ketrampilan Sosial
- a. Berikut ini adalah Gambar perolehan hasil belajar afektif LP 5 Ketrampilan Sosial pada pertemuan 1 (teori)

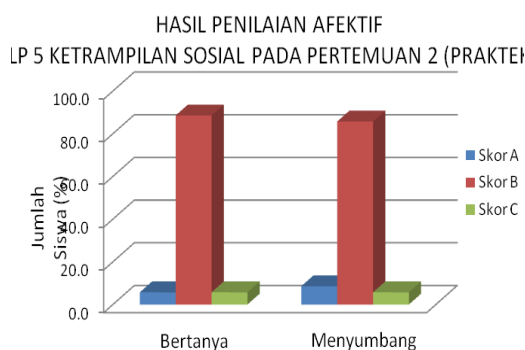
HASIL PENILAIAN AFEKTIF
LP 5 KETRAMPILAN SOSIAL PADA PERTEMUAN 1 (TEORI)



Gambar 1.8 Hasil Penilaian Afektif LP 5 (teori)

Dari gambar diagram tersebut hasil penilaian afektif LP 5 Ketrampilan Sosial pada pertemuan 1 (teori) menunjukkan hasil bahwa pada aspek bertanya, 14,3% siswa mendapat nilai afektif A karena sebagian siswa selalu bertanya mengenai materi yang disampaikan, 80% siswa mendapat nilai afektif B dan 5,7% siswa mendapat nilai afektif C siswa karena masih terdapat beberapa anak yang diam dan kurang bertanya, sebagai solusinya guru mengajukan pertanyaan sehingga membangkitkan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru dan akhirnya siswa tertarik untuk mengajukan beberapa pertanyaan lanjutan terkait pertanyaan yang sebelumnya diajukan oleh guru. Aspek Menyumbang ide 11,4% siswa mendapat nilai afektif A karena ada diantara murid yang menyumbangkan ide materi yakni terkait teknik penerimaan tamu di restoran, 85,7% siswa mendapat nilai afektif B, dan 2,9% siswa mendapat nilai afektif C. Aspek Pendengar yang baik, 8,6 % siswa mendapat nilai afektif A, 88,6 % siswa mendapat nilai Afektif B dan 2,9 % siswa mendapat nilai afektif C. Sedangkan pada aspek Berkomunikasi, 100% siswa mendapat nilai afektif B, karena semua siswa berkomunikasi dengan baik, baik dengan guru maupun antar siswa.

- b. Berikut adalah gambar hasil penilaian afektif LP 5 Ketrampilan Sosial pada pertemuan 2 (praktek)



Gambar 1.9 Hasil Penilaian LP 5 (praktek)

Dari gambar diagram tersebut hasil penilaian afektif LP 5 Ketrampilan Sosial pada pertemuan 2 (praktek) menunjukkan hasil bahwa pada Aspek Bertanya, 5,7% siswa mendapat skor A, 88,6% siswa mendapat skor B, dan 5,7% siswa mendapat skor C. Aspek Menyumbang Ide, 8,6% siswa mendapat skor A, 85,7% siswa mendapat skor B, dan 5,7% siswa mendapat skor C, sebagai solusinya guru meminta siswa yang kurang berperan aktif di kelas untuk maju kedepan kelas dan mempraktekkan prosedur pelayanan makanan dan minuman secara benar sesuai dengan prosedur, sehingga siswa yang dianggap kurang bertanya bisa paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

5. Data Respon Siswa

a. Respon siswa terhadap Modul

Data ini merupakan respon untuk mengetahui sikap siswa terhadap perangkat pembelajaran berupa Modul yang diterapkan. Data respon siswa diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa dan diisi oleh siswa berupa pertanyaan dan jawaban “ya” dan “tidak”. Angket ini dibagikan pada setiap akhir pertemuan 1 (teori) dan pertemuan 2 (praktek).

Dari gambar 1.10 dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap Modul dalam bentuk persentase, siswa menjawab “ya” sebanyak 98,8%, karena sebagian besar siswa mengaku sangat senang memperoleh modul ini, modul ini banyak berisikan materi disertai dengan contoh gambar sehingga langkah-langkah/ prosedur pelayanannya dapat diikuti oleh siswa sehingga siswa menjadi lebih paham dan lebih menguasai materi tersebut. Dan siswa yang menjawab “tidak” sebanyak 1,2%, hal ini mungkin karena sebagian kecil dari siswa tersebut kurang bisa memahami isi modul tersebut terkait dasar ketepatan membaca modul yang diberikan oleh guru. Sehingga rata-rata respon siswa terhadap

Modul siswa 98,8 % dengan kriteria sangat layak.

b. Respon siswa terhadap LKS

Data ini merupakan respon untuk mengetahui sikap siswa terhadap perangkat pembelajaran berupa LKS yang diterapkan. Data respon siswa diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa dan diisi oleh siswa berupa pertanyaan dan jawaban “ya” dan “tidak”. Angket ini dibagikan pada setiap akhir pertemuan 1 (teori) dan pertemuan 2 (praktek).

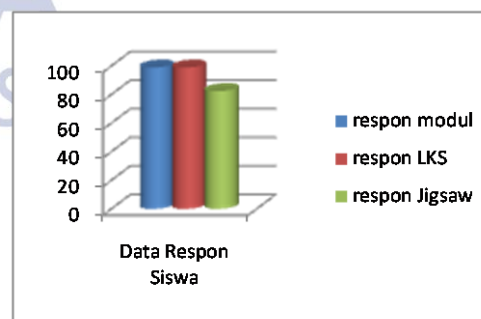
Dari Gambar 1.10 dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap LKS , dalam bentuk persentase, siswa menjawab “ya” sebanyak 98,8%, dan siswa yang menjawab “tidak” sebanyak 1,2%. Sehingga rata-rata respon siswa terhadap LKS siswa 98,8 % dengan kriteria sangat layak.

c. Respon siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Data ini merupakan respon untuk mengetahui sikap siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw yang diterapkan. Data respon siswa diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa dan diisi oleh siswa berupa pertanyaan dan jawaban “ya” dan “tidak”. Angket ini dibagikan pada setiap akhir pertemuan 1 (teori) dan pertemuan 2 (praktek).

Dari Gambar 1.10 dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap Model pembelajaran kooperatif JIGSAW, dalam bentuk persentase, siswa menjawab “ya” sebanyak 82,3%, dan siswa yang menjawab “tidak” sebanyak 17,7%. Sehingga rata-rata respon siswa terhadap model pembelajaran Jigsaw 82,3 % dengan kriteria sangat layak.

Secara keseluruhan hasil respon siswa tersaji pada Gambar 1.10 dibawah ini:



Gambar 1.10 Data Respon Siswa

PENUTUP

Simpulan

1. Aktivitas guru pada saat modul yang dikembangkan diterapkan pada pertemuan teori (model kooperatif JIGSAW) dan pertemuan praktek (model pembelajaran langsung) pada kompetensi dasar pelayanan makanan dan minuman di restoran dengan rata-rata persentase 90% pada kelas teori dan 92,9% pada pembelajaran praktek dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa pada kompetensi dasar pelayanan makanan dan minuman di restoran dengan rata-rata persentase 78,6% pada pembelajaran teori dan 78,4% pada pembelajaran praktek dengan kategori baik.
3. Ketuntasan hasil belajar siswa meliputi tiga aspek, yaitu: hasil belajar kognitif (produk dan proses), hasil belajar psikomotor, dan penilaian afektif. Rata-rata persentase dari 3 aspek (kognitif produk, proses dan psikomotor) tersebut adalah 98,2% dan nilai rata-rata dari 3 aspek (kognitif produk, proses dan psikomotor) adalah 82,3. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kompetensi pelayanan makanan dan minuman di restoran di kelas XII Jasa Boga 4 dengan menggunakan modul pembelajaran yang dikembangkan adalah "TUNTAS" karena di SMKN 6 Surabaya, ketuntasan belajar siswa minimal 70 % dan mengalami peningkatan ketuntasan belajar, dari hasil belajar sebelumnya nilai rata-rata adalah 70, dan setelah perangkat pembelajaran dikembangkan maka nilai rata-rata menjadi 82,3. Hasil pembelajaran dengan modul yang dikembangkan dapat meningkatkan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal.
4. Respon siswa hasil dari data respon siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan modul pada kompetensi dasar Menyediakan Layanan Makanan dan Minuman di Restoran mendapat interpretasi skor respon siswa antara 81% - 100% dengan kategori sangat layak.

Saran

1. Pengembangan modul pembelajaran untuk mata pelajaran lain masih perlu dikembangkan dengan lebih baik. Siswa membutuhkan modul untuk dapat belajar secara mandiri di rumah.
2. LKS yang diterapkan pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman di restoran membantu meningkatkan pengelolaan pembelajaran, dan hasil belajar siswa, oleh sebab itu pada pembelajaran praktek sejenis, peneliti menyarankan untuk menerapkan LKS dalam pembelajaran.
3. Media power point yang digunakan pada pertemuan teori dan pertemuan praktek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih tertarik dengan media power point yang penuh dengan gambar, sekaligus membantu guru dalam proses pembelajaran.

4. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe JIGSAW pada pembelajaran teori dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara berkelompok, dan siswa dapat lebih bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan. Sehingga peneliti menyarankan agar model pembelajaran kooperatif JIGSAW dapat lebih sering digunakan saat pembelajaran teori.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymus, 2010. *Pengertian Hasil belajar*. Online. (<http://definispengertian.blogspot.com/2012/7/pengertian-hasil-belajar.html>) Diakses tanggal 15 Juli 2012
- Arief, Abd. Racman. 2005. *Pengantar Ilmu Perhotelan dan Restoran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Arikunto, 2003. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi aksara : Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan praktek Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Hanafiah, Nanang. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2002. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Irwanto, Devi Sari, 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Pada Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi Pada Siswa Kelas X Di Smkn 6 Sby*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya: Unesa
- Jr. Raymond J. Goodman. 2002. *F & B Service Management*. Bandung: Erlangga
- Kardi, Soeparman. 2000. *Pengajaran Langsung*. Surabaya: Unesa University Press.
- Khairudin. 2010. *Pengertian Aktifitas Siswa*. Online(<http://definispengertian.blogspot.com/2012/7/pengertian-aktifitas-siswa.html>) diakses tgl 15 Juli 2012
- Martoyo Susilo, 2000. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jogjakarta : BPFE
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Yang Disempurnakan ; Pengembangan Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. *Perencanaan Pembelajaran; Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Nur, M., dan Wikandari. 2000. *Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Safira. 2010. *Pengertian dan Macam Proses Belajar* <http://delsajoesafira.blogspot.com/2010/05/peng>

ertian-contoh-dan-macam-proses.html. Diakses
tanggal 20 mei 2012.

- Sanjaya, Wina. 2008. **Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran**. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sari, Sukma Kardina, 2012. **Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggunakan Metode Dasar Memasak Di SMKN 1 Buduran**. Skripsi. Tidak dipublikasikan. surabaya: Unesa
- Sudjana, Nana. 2006. **Penilaian Hasil Belajar Mengajar**. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. **Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)**. Bandung: Alfabeta
- Suhardjono. 2005. **Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah di bidang Pendidikan dan Angka Kredit Pengembangan Profesi Guru**. Jakarta: Dikgutentis
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. **Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children**. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Trianto. 2010. **Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- WA. Marsum.1995. **Restoran dan Segala Permasalahannya**.Yogyakarta: Andi Offset
- Wiwoho , Ardjuno. 2008. **Pengetahuan Tata Hidang**. Bandung: Erlangga

