

PENERAPAN GRAPHIC ORGANIZER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS PENATAAN MEJA (TABLE SET UP) MATA PELAJARAN TATA HIDANG PADA KELAS XI JASA BOGA 2 DI SMK NEGERI 1 BUDURAN SIDOARJO

Annisa Rachmadita

Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

rachmaditaannisa@gmail.com

Luthfiyah Nurlaela

Dosen Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

luthfiyahnurlaela@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan *graphic organizer* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk mengetahui aktivitas siswa dan respon siswa pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) mata pelajaran Tata Hidang. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran. Penelitian ini menggunakan *Pre- Experimental Design* dengan menggunakan desain *pre-test and post-test group*.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes (*pre-test* dan *post-test*), angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada penerapan *graphic organizer* dibagi menjadi dua tahap yakni tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan telah melewati uji validasi dengan skor rata-rata 92.02% dan masuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pengelolaan mendapat skor rata-rata 92.4% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa dalam penerapan *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) pada ranah afektif mendapat nilai rata-rata 3,24 untuk aspek sikap responsif, mandiri, kreatif dan disiplin dan masuk dalam kategori baik. Ranah kognitif mengalami peningkatan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 49.88 dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 81.34 sehingga dinyatakan berbeda secara signifikan. Ranah psikomotor berupa tugas hasil karya membuat *graphic organizer* mendapat nilai rata-rata 2.88 yang masuk dalam kategori baik.

Aktivitas siswa selama pembelajaran mendapat persentase rata-rata 89.5% yang masuk dalam kategori sangat baik dan respon siswa mendapat persentase sebesar 90.52% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : *graphic organizer*, hasil belajar, kompetensi dasar menganalisis penataan meja.

Abstract

This research aims to describe how the application of graphic organizers to improve student learning outcomes, as well as to know the activity of the students and the response of the students on the basic competence to analyze table set up on subject table serving. The subject of the research in this study are students of 11th grade cullinary service 2 at SMK Negeri 1 Buduran. This research uses the Pre-Experimental Design using design pre test and post test group.

Data collection using the method of observation, test (pre-test and post-test), the question form and documentation. Research results indicate that on the application of graphic organizer is divided into two phases i.e. phase of preparation and implementation stages. Preparation phase includes the preparation of a learning device and has passed the validation test with an average score of 92.02% and fall into the category of very decent. At this stage of the implementation includes the activities of the management study conducted by as much as 2 times and got an average score of 92.4% and fall into the category of excellent.

Student's learning outcomes in the application of the graphic organizer on the basis competence of analyze table set up on the affective domain gets an average rating of 3.24 to aspects of the responsive attitude, independent, creative and disciplined and fall into the category of good. The cognitive domain has increased with the differences of the average value of pre-test of 49.88 with average value of post-test of 81.34 so stated to differ significantly. Psychomotor domain be the task of the work of making graphic organizer gets an average rating 2.88 that fall into the category of good.

The activity of the students during the learning gets a percentage of the average of 89.5% in the category very well and the response of the students got a percentage of 90.52% which fall into the category of excellent.

Keywords: *graphic organizers, student's learning outcomes, basic competence analyze table set up.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap (Slameto, 2003: 13). Belajar dalam praktiknya, terdiri dari beberapa kegiatan seperti membaca, menulis, dan mendengar. Ketiga kegiatan ini merupakan keterampilan atau kemampuan literasi. Kemampuan literasi selalu dilakukan oleh siswa ketika mengalami proses pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi, munculah alat atau teknologi digital yang berperan sebagai media. Media digital pada dasarnya merupakan salah satu sarana literasi yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Namun, siswa lebih sering menggunakan media digital sebagai sarana hiburan mengingat media digital saat ini tengah banyak mengalami perkembangan.

Oleh sebab itu, siswa perlu untuk menguasai keterampilan literasi dasar agar dapat menggunakan media digital sesuai dengan kebutuhan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemampuan literasi siswa Indonesia diukur oleh suatu lembaga internasional seperti Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (OECD—*Organization for Economic Cooperation and Development*) dalam *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan TIMS 2015 (*Trend in International Mathematics and Science Study*).

Berdasarkan hasil PISA 2015, Indonesia dalam kategori kompetensi membaca belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 396 di tahun 2012 menjadi 397 poin di tahun 2015 (IEA, 2016). Begitu pula dengan hasil dari TIMS 2015 (*Trend in International Mathematics and Science Study*) menunjukkan bahwa siswa Indonesia lemah di semua aspek konten maupun kognitif, baik untuk matematika maupun sains (TIMSS, 2015).

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan membuat gerakan literasi sekolah atau GLS oleh pemerintah. GLS adalah gerakan sosial yang berisi dukungan kolaboratif dari semua pihak yang terlibat. Upaya yang ditempuh untuk mewujudkannya berupa pembiasaan membaca oleh peserta didik (Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah, 2016: 7).

Pada program GLS, terdapat beberapa tahapan yang sengaja dirancang untuk penerapannya di sekolah. Tahapan pertama ialah tahap pembiasaan yang dimana siswa dikondisikan dan difasilitasi untuk menciptakan

suasana yang kondusif, lingkungan sosial dan afektif yang nyaman untuk membaca. Pada tahap selanjutnya yakni pada tahap pengembangan siswa diminta untuk membuat respon terhadap bacaan yang mereka baca dengan membuat bahan kaya teks (Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMK, 2016: 5).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat respon bacaan adalah dengan menggunakan *graphic organizer*. *Graphic organizers* merupakan metode lanjutan dari kegiatan pembiasaan siswa dalam menumbuhkan minat bacanya, serta merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa di sekolah.

Penggunaan *graphic organizers* dalam proses belajar mengajar membantu guru dalam memahami siswa mengenai pengetahuan atau materi pembelajaran di kelas. *graphic organizers* juga membuat siswa untuk melakukan kegiatan seperti membaca, menulis, merangkum dan menyajikan suatu konsep atau ide dengan media visual seperti tabel, diagram dengan berbagai bentuk geometri dan lain-lain yang disusun secara menarik. Sehingga kemampuan literasi siswa dapat meningkat.

Penerapan *graphic organizers* dapat diterapkan pada sekolah yang sudah menerapkan gerakan literasi sekolah sebelumnya. SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo merupakan salah satu lembaga sekolah yang sudah menerapkan gerakan literasi sekolah di Kabupaten Sidoarjo. Sekolah ini sudah memiliki program membaca 15 menit sebelum pembelajaran. Kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran diarahkan untuk membaca *Al-Qur'an* setiap pagi hari. Serta terdapat waktu kosong yang disediakan untuk membaca buku selain buku pelajaran.

Penerapan *graphic organizers* perlu diterapkan dalam materi pembelajaran jasa boga, salah satunya yakni mata pelajaran Tata Hidang. Semua kompetensi dasar dalam mata pelajaran Tata Hidang masih menggunakan media pembelajaran yang belum dapat dikatakan maksimal. Pada kegiatan observasi, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran belum menggunakan atau membuat bahan ajar dalam bentuk modul atau *handout* yang ditujukan untuk siswa. salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran tata hidangan ialah kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*).

SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo memiliki 7 program keahlian yang salah satunya ialah jasa boga. Salah satu kelas Jasa boga yang hasil belajar pada mata pelajaran Tata Hidang yang dinilai kurang maksimal

adalah kelas XI Jasa Boga 2. Berdasarkan data dokumentasi, hampir sebanyak 52% siswa di kelas ini yang nilainya masih dibawah nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Tata Hidang. Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa akan diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dan diuji signifikansi melalui uji “t” berpasangan.

Diharapkan dengan diterapkannya *graphic organizers* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Irawati dkk (2014) dengan menerapkan *Sandwich graphic organizer* yang mampu meningkatkan kemampuan menulis esai mahasiswa semester III dengan adanya peningkatan nilai *pre-test* ke nilai *post-test* yaitu dengan nilai rata-rata awal 62 menjadi 79. Kemudian juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ramdani dan Orlando (2016) dengan menerapkan *Graphic Organizer* yang mampu meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *pre-test* ke nilai *post-test*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul penelitian “Penerapan *Graphic Organizers* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menganalisis Penataan Meja (*Table Set Up*) Mata Pelajaran Tata Hidang Pada Kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo”

Tujuan penelitian ini berdasarkan latar belakang permasalahan di atas adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan *graphic organizer*, hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan respon siswa pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) mata pelajaran Tata Hidang pada siswa kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo.

Graphic organizer adalah representasi visual dari pengetahuan yang tersusun menjadi struktur informasi dengan merancang aspek-aspek penting atau topik ke dalam suatu pola yang menggunakan label (Bromley dalam Jacobson dan Raymer, 2001:3). Hal tersebut senada dengan pernyataan will (2005: 5) yang menyatakan bahwa *graphic organizer* merupakan sebuah alat bantu berupa visualisasi yang menggunakan simbol-simbol visual untuk menggambarkan gagasan-gagasan serta konsep untuk menyampaikan sesuatu. *Graphic* tersebut dapat berupa garis, lingkaran, panah, atau gambar yang berfungsi untuk memvisualisasikan ide yang akan dikembangkan atau ditulis.

Fungsi *graphic organizer* diantaranya dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan membaca, menulis, kemampuan belajar dan berfikir siswa serta membantu guru dalam proses penilaian hasil belajar sebagai dokumen penilaian. *Graphic organizer*

juga sangat mudah bila dikombinasikan dengan berbagai model atau gaya belajar.

Graphic organizer juga dapat dikatakan sebagai media dalam pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memunculkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2011: 18).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 4). Sedangkan menurut Purwanto (2014: 82) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar yang ingin diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah afektif, kognitif dan psikomotor yang berupa penilaian hasil karya pembuatan *graphic organizers* oleh siswa.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Dalam kegiatan belajar, subyek didik atau siswa harus aktif melakukan kegiatan. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas (Sardiman, 2009: 95). Dalam penelitian ini aktivitas siswa yang ingin diukur meliputi *visual, oral, listening, writing, drawing, motor, mental* dan *emotional activities*.

Respon adalah tindakan yang penuh arti dari individu sepanjang tindakan itu memiliki makna subjektif bagi dirinya dan diarahkan pada orang lain (Weber dalam Ritzer, 2003: 76). Respon siswa yang ingin diukur pada penelitian ini mencakup respon positif yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan suatu hal yang telah diberikan yakni mengenai penerapan *graphic organizer* dalam pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Pre- Experimental Design* atau pra eksperimen yang merupakan model eksperimen yang sederhana dengan menggunakan variabel tunggal (Sukardi, 2014: 184). Desain penelitian

ini menggunakan desain *one group pre-test and post-test* (Arikunto, 2010: 85).

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 : Pre-Test

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : Post-Test

Rancangan penelitian ini diterapkan pada satu kelas yakni kelas eksperimen. Lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Buduran, Sidoarjo yang berlokasi di Jalan Jenggolo No.1B, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo. Waktu penelitian ini dilaksanakan bulan Agustus 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Jasa Boga dengan sampel kelas eksperimen adalah kelas XI Jasa Boga 2 dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode validasi perangkat, observasi, tes, angket dan dokumentasi. Metode validasi perangkat digunakan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) dan data terkait aktivitas siswa. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data terkait hasil belajar siswa yakni pada aspek pengetahuan, sikap dan psikomotor yang berupa penugasan pembuatan hasil karya oleh siswa. adapun hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji "t" berpasangan untuk mengetahui signifikansi hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait respon siswa tentang pembelajaran yang menerapkan *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*). Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dokumentasi berupa data foto atau dokumen selama penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi pengelolaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi sikap siswa, lembar observasi penilaian tugas hasil karya, soal *pre-test* dan *post-test*, lembar angket respon siswa dan lembar validasi perangkat pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, *handout*, LKS, dan soal *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi, didapatkan persentase skor sebesar 94% dimana silabus masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Untuk hasil validasi RPP mendapat persentase sebesar 94%, persentase tersebut masuk dalam kategori sangat layak. *Handout* mendapatkan persentase sebesar 83% yang mana masuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil validasi LKS mendapat persentase 96.6% dimana hasil tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi soal mendapat persentase sebesar 92.5% yang mana masuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan tahap validasi perangkat pembelajaran mendapat persentase rata-rata sebesar 92.2% yang mana masuk dalam kategori sangat layak.

1. Hasil Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran

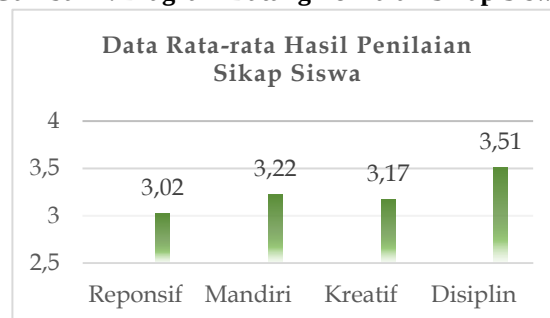
Hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran yakni pada aspek kegiatan belajar mengajar mendapat persentase penilaian dari pengamat sebesar 94.4% yang masuk dalam kategori sangat baik pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua mendapat 91.06% yang masuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek pengelolaan pembelajaran mendapat persentase sebesar 91.6% pada pertemuan pertama dan persentase sebesar 91.6% pula pada pertemuan kedua yang mana keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek suasana kelas mendapat persentase sebesar 96.6% pada pertemuan pertama yang mana masuk dalam kategori sangat baik dan persentase sebesar 89.9% pada pertemuan kedua dan masuk dalam kategori sangat baik. Hasil pengelolaan pembelajaran secara keseluruhan mendapat persentase 92.4% yang mana masuk dalam kategori sangat baik.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Afektif

Penilaian sikap siswa yang meliputi aspek responsif, mandiri, kreatif dan disiplin. Berdasarkan data hasil pengamatan sikap, dapat diketahui bahwa sebanyak 11 orang siswa masuk dalam kategori sangat baik dan sebanyak 24 orang siswa masuk dalam kriteria baik untuk penilaian keempat aspek sikap. Berikut akan disajikan data berupa diagram batang hasil pengamatan sikap siswa pada Gambar 1.

Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Sikap Siswa



Berdasarkan diagram batang di atas, dapat diketahui bahwa untuk aspek sikap responsif mendapat nilai rata-rata sebesar 3,02, aspek sikap mandiri sebesar 3,22, dan aspek kreatif sebesar 3,17 dengan kategori baik. Sedangkan untuk aspek sikap disiplin mendapat rata-rata nilai sebesar 3,51 dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan penilaian sikap siswa mendapat nilai rata-rata skor akhir sebesar 3,24 yang mana masuk dalam kategori baik.

Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif siswa diukur melalui *pre-test* dan *post-test*. uji yang digunakan pada hasil *pre-test* dan *post-test* adalah dengan uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan uji “t” berpasangan untuk mengetahui signifikansi data *pre-test* dan *post-test*. berdasarkan hasil uji normalitas uji *one-sample kolmogorov-smirnov test*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,999 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Kemudian Hasil uji statistik diperoleh t_{tabel} dari nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar -17.762 dengan taraf signifikan 0,000. Nilai statistik menunjukkan tanda negatif dikarenakan nilai rata-rata *pre-test* ($\text{mean}=49.8857$) lebih kecil dari nilai rata-rata *post-test* ($\text{mean}=81.3429$). Nilai signifikansi uji “t” = $0.000 \leq 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* berbeda secara signifikan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berikut akan disajikan hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test

	Nilai Rata-Rata	% Kelulusan Klasikal
Pre-Test	49.88	0
Post-Test	81.34	88.57

Hasil *pre-test* siswa sebanyak 35 orang siswa dinyatakan tidak tuntas. Setelah diberikan perlakuan yakni dengan menerapkan *graphic organizer* pada materi penataan meja (*table set up*) terdapat peningkatan jumlah ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil *post-test*, dapat diketahui bahwa sebanyak 31 orang siswa dinyatakan tuntas dengan nilai ≥ 75 . Sedangkan sebanyak 4 orang siswa dinyatakan tidak tuntas karena nilai *post-test* ≤ 75 .

Hasil Belajar Psikomotor

Hasil belajar psikomotor diukur dengan menganalisis nilai tugas hasil karya membuat *graphic organizer* oleh siswa. aspek penilaian pada tugas hasil karya adalah aspek desain dan aspek kesesuaian isi atau materi. Sebanyak 7 orang siswa mendapat kategori sangat baik dan 23 orang siswa mendapat kategori baik.

Kemudian terdapat sebanyak 5 orang siswa yang masuk dalam kategori cukup. Data rata-rata nilai tugas hasil karya membuat *graphic organizer* oleh siswa dapat disajikan pada diagram batang pada Gambar 2.

Gambar 2. Diagram Batang Rata-Rata Nilai Tugas Hasil Karya



Berdasarkan diagram batang di atas, dapat diketahui bahwa untuk aspek penilaian desain mendapat nilai 2.71 yang mana nilai tersebut masuk dalam kategori baik. Sedangkan aspek isi materi mendapat nilai 3.08 dan masuk dalam kategori baik. Hasil belajar psikomotor siswa berupa tugas hasil karya membuat *graphic organizer* oleh siswa mendapat rata-rata total skor sebesar nilai 2.88 yang mana masuk dalam kategori baik

3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama mendapat persentase tertinggi pada aspek siswa mendengarkan pembahasan materi dari guru selama pembelajaran, siswa mengemukakan pendapat selama pembelajaran dan siswa memperagakan materi penataan meja (*table set up*) di depan kelas dengan persentase sebesar 100% dan masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase tertinggi pada aspek siswa memperagakan materi penataan meja (*table set up*) di depan kelas dengan persentase sebesar 100%, siswa antusias dengan diterapkannya *graphic organizer* pada materi dengan persentase sebesar 91.6% dan siswa mengemukakan pendapat selama pembelajaran dengan persentase sebesar 91.6% dan masuk dalam kategori sangat baik.

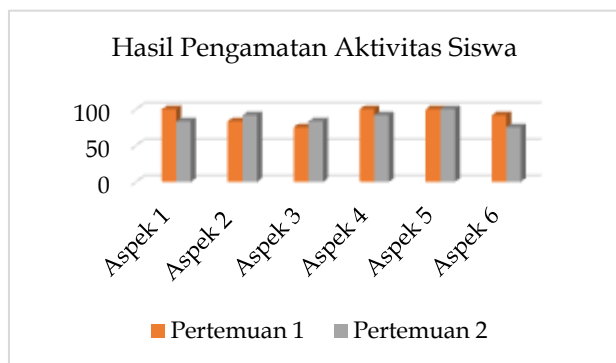
Sedangkan persentase terendah ada pada aspek siswa aktif menyampaikan pertanyaan kepada guru selama pembelajaran dengan persentase 75% yang mana masuk dalam kategori baik. Pada pertemuan kedua, aspek terendah pada berperilaku yang relevan dengan pembelajaran seperti tidak bergurau, tidak mengerjakan sesuatu yang tidak relevan, tidak berbicara sendiri dengan teman dengan persentase 75% yang mana masuk dalam kategori baik.

Rata-rata persentase pada pertemuan pertama sebesar 91.6% dan pada pertemuan kedua sebesar 87.5% dan keduanya masuk dalam kategori sangat baik.

Secara keseluruhan, aktivitas siswa mendapat persentase sebesar 90.52% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Berikut akan disajikan data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam diagram batang pada Gambar 3.

Gambar 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

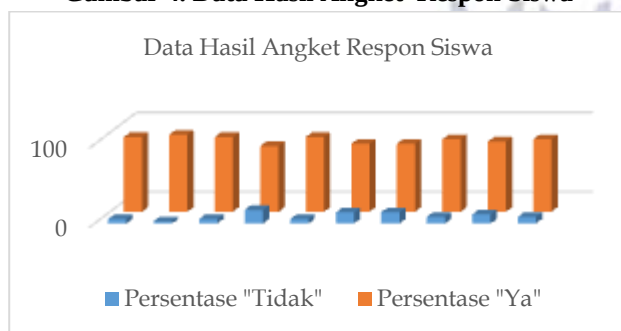


4. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil angket respon siswa mendapat nilai tertinggi pada respon siswa yang menjawab senang dengan suasana kegiatan belajar dengan penerapan *graphic organizer* pada materi pembelajaran dan mendapat persentase sebesar 97.1%. Dilanjutkan dengan respon siswa yang senang dengan kegiatan belajar dan cara guru mengajar yang menerapkan *graphic organizer* pada materi pembelajaran dengan persentase sebesar 94.2% yang masuk dalam kategori sangat kuat. Sedangkan persentase terendah pada uraian yang menyatakan bahwa dengan menerapkan *graphic organizer* pada pembelajaran siswa lebih memahami materi pelajaran dengan persentase 82.8% yang masuk dalam kategori sangat kuat.

Berikut akan disajikan data hasil angket respon siswa dalam bentuk diagram batang pada Gambar 4.

Gambar 4. Data Hasil Angket Respon Siswa



Berdasarkan dari analisis dan data hasil angket respon siswa, dapat diartikan kesimpulan bahwa penerapan *graphic organizer* dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan sangat layak atau sangat kuat dengan rata-rata persentase yang didapat sebesar 90.52%.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) mata pelajaran Tata Hidang pada kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) pada kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran terbagi menjadi tahap perencanaan dan pelaksanaan.
 - a) Tahap perencanaan meliputi kegiatan observasi awal, menyusun perangkat pembelajaran dan validasi perangkat pembelajaran. Secara keseluruhan validasi perangkat mendapat persentase sebesar 92.2% yang mana masuk dalam kategori sangat layak.
 - b) Sedangkan pada tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pembelajaran yang menerapkan *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) serta guna mengumpulkan data hasil pengelolaan pembelajaran. Hasil pengelolaan pembelajaran secara keseluruhan mendapat persentase 92.4% yang mana masuk dalam kategori sangat baik.
2. Hasil belajar siswa setelah diterapkannya *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) pada kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran terbagi kedalam 3 ranah belajar yakni afektif, kognitif dan psikomotor.
 - a) Hasil belajar afektif siswa yang meliputi penilaian sikap responsif, mandiri, kreatif dan disiplin selama pembelajaran secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata skor akhir sebesar 3.24 yang mana masuk dalam kategori baik.
 - b) Hasil belajar kognitif siswa dianalisis secara klasikal dan individu. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa kelas XI Jasa Boga 2 diketahui sebanyak 31 orang siswa dinyatakan tuntas dengan nilai ≥ 75 dan 4 orang dinyatakan tidak tuntas dengan nilai ≤ 75 . Secara klasikal kelas XI Jasa Boga 2 dinyatakan tuntas belajar dengan persentase 88.57% berdasarkan nilai *post-test*. Nilai *pre-test* dan *post-test* telah diuji

signifikasinya dengan uji “t” berpasangan dan menghasilkan hasil statistik dimana nilai *pre-test* dan *post-test* berbeda secara signifikan dan terjadi peningkatan hasil belajar.

- c) Hasil belajar psikomotor siswa berupa tugas hasil karya membuat *graphic organizer* oleh siswa mendapat rata-rata total skor sebesar nilai 2.88 yang mana masuk dalam kategori baik
3. Aktivitas siswa selama diterapkannya *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) pada kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran secara keseluruhan mendapat persentase 89.5% yang mana masuk dalam kategori sangat baik.
4. Respon siswa setelah diterapkannya *graphic organizer* pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set up*) pada kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Negeri 1 Buduran secara keseluruhan mendapat persentase sebesar 90.52% yang mana masuk dalam kategori sangat layak atau sangat kuat.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan *graphic organizer* untuk diterapkan dalam pembelajaran dapat lebih bervariasi dari segi model atau jenis yang digunakan terlebih untuk *handout* dan LKS sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai materi bahan ajar.
2. Penyusunan materi pembelajaran dapat lebih disesuaikan dengan mengacu pada sumber-sumber referensi yang terbaru. Apabila materi yang disampaikan sudah baik dan lengkap, akan dapat lebih mudah dikemas dengan bantuan *graphic organizer*.
3. Analisis pengelolaan pembelajaran perlu dititik beratkan pada sintaks model pembelajaran yang digunakan sehingga dapat benar-benar diketahui bagaimana pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran.
4. Penyusunan alat evaluasi pembelajaran, khususnya pada pembuatan soal sebaiknya dapat menyesuaikan dengan ranah indikator pencapaian kompetensi yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim.2013.*Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*.Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim.2013.*Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- A.M, Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali. Pers.
- Arikunto,Suharsimi. 2010.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Jakarta:PT Rineka Karya
- Sukardi, 2014.*Metodologi Penelitian Pendidikan*.Jakarta:PT Bumi Akasara.
- Azhar, bArsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono.2009.*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hong kong (China) curriculum development institute, personal, social and humanities education.2001. *The Use of graphic organizers to enhance thinking skills in the learning of economics*.Hong kong: Hong Kong : Education Dept.
- Mullis, Ina V.S.2016.*PIRLS 2016 Data Collected, Reporting Underway*.Oslo:TIMSS & PIRLS International Study Center Boston College.
- Irawati, Lulus.2014.*Implementasi Sandwich Graphic Organizer Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Esei Mahasiswa Semester III*.Online. Tersedia di E-Journal.Unipma.ac.id [Diakses 20-02-2018]
- OECD.2013.*OECD Skills Outlook 2013:First Results From The Survey Of Adult Skills*.OECD Publishing.
- Parker, E. Christi.2006.*30 graphic organizer for reading*. Huntington Beach, CA: Shell Education.
- PISA.2015.*PISA 2015 Result In Focus*:PISA Publishing.
- Purwanto.2014.*Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati.2015.*Hasil TIMSS 2015 Trend In Internasional Mathematics And Science Study*.Online.Tersedia di <https://www.scribd.com/document/350697568/Rahmawati-Seminar-Hasil-TIMSS-2015> [Diakses 18-02-2018].
- Ramdani, Miftah dan Asep Riky Orlando.2016.*Penggunaan Graphic Organizer Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa*.Online.Tersedia

Di <https://jurnal.umj.ac.id> [Diakses 21-02-2018].

Ritzer, G. dan Goodman, D. (2003). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Rajawali Press. Edisi Keenam. Terjemahan. Jakarta: Prenada Media.

Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

