

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *CHART*
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KOGNITIF SISWA
PADA UNIT KOMPETENSI PENGERTIAN
DAN KLASIFIKASI RESTORAN DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik**



Oleh :




ANIS WAHYUNINGTIYAS

NIM. 06511241005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CHART UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KOGNITIF SISWA PADA UNIT KOMPETENSI PENGERTIAN DAN KLASIFIKASI RESTORAN DI SMK NEGERI 2 GODEAN”** telah dipertahankan di depan Panitia Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 28 Februari 2011 dan dinyatakan lulus untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik.

Dewan Penguji		
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji : Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd		28-2-2011
Sekretaris : Sutriyati Purwanti, M.Si		28-2-2011
Penguji : Fitri Rahmawati, MP		28-2-2011

Yogyakarta, Maret 2011

Dekan Fakultas Teknik,



Wardan Suyanto, Ed. D

NIP. 19540810 197803 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anis Wahyuningtiyas
NIM : 06511241005
Jurusan : PTBB / Pendidikan Teknik Boga
Judul Skripsi :

**“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *CHART* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI
KOGNITIF SISWA PADA UNIT KOMPETENSI PENGERTIAN DAN KLASIFIKASI
RESTORAN DI SMK NEGERI 2 GODEAN”**

Menyatakan bahwa Skripsi ini hasil karya saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan.

Yogyakarta, Januari 2011

Yang menyatakan,



Anis Wahyuningtiyas

NIM. 06511241005

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *CHART* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KOGNITIF SISWA PADA UNIT KOMPETENSI PENGERTIAN DAN KLASIFIKASI RESTORAN DI SMK NEGERI 2 GODEAN”** ini telah disetujui oleh Dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Januari 2011

Dosen Pembimbing



Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd

NIP. 19750428 199903 2 002

Motto dan Persembahan

Fainna ma'al usri yusra, Inna ma 'al usri yusra, fa iza faragta fansab waila rabbika faragab. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka telah selesai (dari sesuatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan kepada Tuhanlah engkau berharap. (Al Insyirah : 5-8)

*Semua kebenaran sangat mudah dipahami begitu dia ditemukan,
tapi masalahnya bagaimana menanamkan kebenaran itu. (Galileo Galilei _Astronomi Italia)*

*Menunda berarti menabung kegagalan,
tertunda berarti apa yang sudah kamu lakukan gagal (Ir, Soekarno)*
*Cukuplah Allah menjadi penolongmu
dan Dialah sebaik-baik wakil dalam segala urusan (Qs. Ali-imran: 173)*

Karya sederhana ini ku persembahkan kepada :

**Bapak dan Ibu yang telah memberikan doa, semangat, perhatian serta kasih sayang
yang tulus**

**Saudari-saudari_ku, (Almh) Mbak Lilis, semoga selalu tenang di sisiNya dan Dik Nia
yang selalu memberikan keceriaan**

**Mas Risa Kusmardeny, yang selalu memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang serta
keceriaan di hatiku**

Hanum, sahabatku yang selalu memberi semangat dan doanya

Semua teman-teman Si Boga '06 yang selalu memberi motivasi

Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan hidayah, anugerah serta petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Chart Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa Pada Unit Kompetensi Pengertian dan Klasifikasi Restoran Di SMK Negeri 2 Godean”**.

Tak banyak yang bisa penulis kerjakan tanpa bantuan moril dan materiil dari berbagai pihak dalam proses penyusunan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Rochmat Wahab M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Wardan Suyanto, Ed.D, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Sri Wening, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yagyakarta.
4. Sutriyati Purwanti, M.Si Kaprodi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan memberikan nasehat, saran petunjuk dan dorongan yang besar manfaatnya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. Sugito selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Godean.
7. Yuli Patmiarti, S. Pd selaku guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Godean yang telah membantu kelancaran menyelesaikan skripsi ini.
8. Orang tua yang selalu memberikan motivasi, doa serta semuanya dan teman-teman S1 Boga '06 yang selalu memberikan dorongan.

Tak ada gading yang tak retak dan tiada manusia yang sempurna di alam semesta ini karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Itulah pepatah yang menggambarkan bahwa penulis masih banyak memiliki kekurangan dalam penyelesaian skripsi ini baik penulisan kata-kata maupun bahasa yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai dan mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat menjadi lebih baik. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Efektifitas	12
B. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Jenis Media Pembelajaran	18
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	22
4. Pengertian dan Karakteristik <i>Chart</i>	25
C. Kompetensi Tata Hidang	28
1. Kompetensi Kognitif	29
D. Mata Pelajaran Tata Hidang	31
E. Penelitian yang Relevan	37
F. Kerangka Berfikir	38

G. Hipotesis Penelitian	41
BAB III. METODE PENELITIAN	42
A. Desain Penelitian	42
B. Prosedur Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	45
1. Populasi Penelitian	45
2. Sampel Penelitian	45
D. Variabel Penelitian	46
E. Definisi Operasional Variabel	47
F. Tempat dan Waktu Penelitian	47
1. Tempat Penelitian	47
2. Waktu Penelitian	47
G. Teknik Pengumpulan Data	48
H. Instrumen Penelitian	48
I. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
1. Uji Validitas Instrumen	49
a. Taraf Kesukaran Butir Soal	50
b. Daya Beda Soal	52
c. Distribusi Soal (Distraktor)	53
d. Kriteria Kualitas Butir Soal	55
2. Uji Reliabilitas Instrumen	56
J. Teknik Analisis Data	57
1. Uji Prasyarat Analisis Data	57
2. Pengujian Hipotesis	58
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Pengem	
bangan Model <i>Chart</i>	62
2. Data	
Kompetensi Kognitif	66
a. Data <i>Pretest</i>	67
b. Data <i>Post-test</i>	69
B. Uji Prasyarat Analisis Data	70

1. Uji Normalitas	70
2. Uji Homogenitas	71
C. Pengujian Hipotesis	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	81
A. Simpulan	81
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Susunan Warna yang Baik untuk <i>Chart</i>	27
Tabel 2. Ciri-ciri Restoran	35
Tabel 3. Desain Penelitian	43
Tabel 4. Kisi-kisi Butir Tes Pemahaman Belajar Tata Hidang	49
Tabel 5. Hasil Uji Butir Soal Valid dan Gugur	50
Tabel 6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal	51
Tabel 7. Hasil Uji Kesukaran Butir Soal	51
Tabel 8. Klasifikasi Daya Beda Butir Soal	52
Tabel 9. Hasil Uji Daya Beda Butir Soal	52
Tabel 10. Klasifikasi Distraktor Butir Soal	53
Tabel 11. Hasil Uji Distraktor	54
Tabel 12. Klasifikasi Kualitas Butir Soal	55
Tabel 13. Hasil Uji Kualitas Butir Soal	56
Tabel 14. Interpretasi Nilai r	56

Tabel 15. Deskripsi Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	67
Tabel 16. Kategori Kualitas Nilai Siswa	68
Tabel 17. Deskripsi Kualitas Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	68
Tabel 18. Deskripsi Kuaitas Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	69
Tabel 19. Deskripsi Kualitas Nilai <i>Post Test</i> Kelompok Eksperimen	69
Tabel 20. Deskripsi Kualitas Nilai <i>Post Test</i> Kelompok Kontrol	70
Tabel 21. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Distribusi Data	71
Tabel 22. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Distribusi Data	72
Tabel 23. Rangkuman Hasil Uji Paired Sampel t-test	73
Tabel 24. Rangkuman Hasil Uji Independent Sampel t-test	74

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Pesan dalam Komunikasi	15
Gambar 2. Alur Kerangka Berfikir	41
Gambar 3. Prosedur Pengembangan <i>Chart</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	1
Lampiran 2 : Materi Pembelajaran Restoran	7
Lampiran 3 : Instrumen Soal <i>Pretes – Pos-ttest</i>	15
Lampiran 4 : <i>Chart</i> sebelum direvisi	24
Lampiran 5 : <i>Chart</i> setelah direvisi	25
Lampiran 6 : Hasil Analisis Iteman	27
Lampiran 7 : Skor Hasil <i>Pretest Post-tes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	36
Lampiran 8 : Uji Normalitas	37
Lampiran 9 : Uji Homogenitas	38
Lampiran 10 : T-tes <i>Pretes</i>	39
Lampiran 11 :T-tes <i>Post-test</i>	40
Lampiran 12 : T-tes Kelompok Eksperimen	41
Lampiran 13 : T-tes Kelompok Kontrol	42
Lampiran 14: Surat Permohonan dan Pernyataan Validitas Media <i>Chart</i>	43
Lampiran 15 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari FT UNY	51
Lampiran 16 : Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Sleman	52
Lampiran 17 : Surat Keterangan Selesai Penelitian	53

**“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *CHART* UNTUK MENINGKATKAN
KOMPETENSI KOGNITIF SISWA PADA UNIT KOMPETENSI
PENGERTIAN DAN KLASIFIKASI RESTORAN
DI SMK NEGERI 2 GODEAN”**

ANIS WAHYUNINGTIYAS

06511241005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1). Mengetahui model *Chart* yang baik untuk pembelajaran Tata Hidang (2). Mengetahui pencapaian kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran sebelum penggunaan media pembelajaran *Chart* (3). Mengetahui pencapaian kompetensi kognitif pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran setelah menggunakan media pembelajaran *Chart* (4). Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Chart* terhadap peningkatan kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran.

Subjek penelitian kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Godean, dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas X Tata Boga 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Tata Boga 3 sebagai kelas kontrol diambil secara random dan satu kelas yaitu kelas X Tata Boga 1 untuk uji instrumen. Objek penelitiannya berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Chart* dan pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian menggunakan *control group pre-test post-test design*. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah tes kognitif. Untuk uji validitas instrumen tes menggunakan program Iteman dengan hasil 35 butir soal yang valid dan 5 butir soal gugur dari keseluruhan 40 butir soal. Nilai reliabilitas alpha 0,824. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1). Model *Chart* yang baik untuk pembelajaran Tata Hidang yaitu *Chart* memiliki tampilan menarik, media merupakan penggabungan antara materi pokok dan materi pendukung serta pemilihan warna dan tata letak yang dikemas dengan baik, selain itu materi mudah untuk dipahami. (2). Penguasaan kompetensi siswa dengan pembelajaran konvensional dengan skor rerata *pretest* 21,0571 dan *post test* 22,7714 sehingga dapat dikategorikan dalam skor sedang. (3). Penguasaan kompetensi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Chart* dengan skor rerata *pretest* 20,4571 dikategorikan dalam skor sedang dan *post test* 28,9714 dikategorikan dalam skor tinggi. (4). Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar secara konvensional dengan siswa yang belajar menggunakan *Chart*. Hasil peningkatan skor *pretest* dan *post tes* untuk kelas kontrol 1,7143 dan nilai t hitung sebesar 1,650 dengan signifikansi 0,108 sedang untuk kelas eksperimen peningkatan skornya 8,5143 dengan nilai t hitung 7,411 dengan signifikansi 0,000. Dengan demikian kelas yang menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran lebih efektif meningkatkan kompetensi kognitif pada pembelajaran Tata Hidang bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rencana Strategis (Renstra) Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2010-2014 yang ditujukan untuk memantapkan pembangunan Indonesia di segala bidang dengan menekankan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) termasuk pengembangan ilmu dan teknologi serta penguatan daya saing perekonomian (www.diknas.go.id, diakses 16 Januari 2011). Salah satu contoh persaingan global yaitu bagaimana meningkatkan daya saing bangsa untuk meningkatkan karya-karya yang bermutu mampu bersaing sebagai hasil penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Oleh karena itu pendidikan dituntut untuk menyiapkan SDM agar memiliki kemampuan bersaing secara global.

Surat Keputusan Mendiknas nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Perguruan Tinggi mengemukakan “Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggungjawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu”. Dari definisi di atas kompetensi dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk melaksanakan satu tugas, peran atau tugas, kemampuan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan-keterampilan, sikap-sikap dan nilai-nilai pribadi, dan kemampuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan yang didasarkan pada pengalaman dan pembelajaran yang dilakukan ([www. myopera.com](http://www.myopera.com), diakses 6 April 2010).

Tugas utama guru adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan maksimal. Dengan belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif yang pada akhirnya akan membentuk *life skill* sebagai bekal hidup dan penghidupannya. Agar hal tersebut di atas dapat terwujud, guru seyogyanya mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai cara membelajarkan siswa. Model belajar akan membahas bagaimana cara siswa belajar, sedangkan model pembelajaran akan membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan (<http://www.educare.e-fkipunla.net>, diakses 8 April 2010)

Kegiatan pendidikan di masa sekarang sangat penting, hal ini terbukti dengan banyaknya sekolah-sekolah yang sedang merintis status menjadi sekolah berstandar nasional maupun internasional. Banyak faktor yang menjadi penunjang bagi sebuah sekolah menjadi yang favorit dan berkualitas tinggi, diantaranya yaitu perencanaan sistem organisasi sekolah, sarana dan prasarana yang lengkap, gedung sekolah yang sesuai standar dan juga lingkungan yang mendukung. Beberapa hal itu tentu saja sangat berperan dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau perantara tertentu ke penerima pesan. Di dalam proses pembelajaran pesan tersebut berupa materi ajar yang disampaikan oleh guru, sedangkan saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar adalah media pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif tentu saja juga menjadi salah satu kunci utama dalam tercapainya tujuan pendidikan. Secara umum efektivitas selalu dihubungkan dengan pencapaian sasaran yang telah ditentukan atau perbandingan antara hasil nyata dengan hasil ideal.

Efektivitas juga dapat berupa suatu tindakan atau usaha untuk mencapai suatu tujuan. Keefektifan dalam suatu proses pembelajaran biasanya berkenaan dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan secara optimal. Hubungan keefektifan dengan media pembelajaran erat kaitannya, karena media yang digunakan akan sangat menunjang proses pembelajaran. Bila media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan kontribusi yang cukup besar maka efektivitas dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi, kadang guru kurang memperhatikan efektivitas dalam menggunakan media pada saat mengajar.

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran, namun kadang kurang diperhatikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang

dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling cocok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru (<http://www.unesa.info/tep/media/isi.php?autor=basori>, diakses 5 April 2010). Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, menghilangkan sikap pasif pada peserta didik, dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar.

Pada lembaga pendidikan peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan mengingat guru dapat dikatakan pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang akan mengolah kemampuannya untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien, hal ini disebabkan karena perkembangan zaman terus terjadi. Lembaga pendidikan hendaknya tidak hanya puas dengan metode dan teknik lama, yang menekankan pada metode ceramah dan hafalan sehingga kurang bermakna jika diterapkan pada masa sekarang.

Penggunaan media yang menarik tentu saja akan sangat mempengaruhi motivasi siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa macam. Salah satunya yaitu media

dua dimensi non proyeksi. Media dua dimensi non proyeksi yaitu media yang mempunyai dimensi panjang dan lebar saja, dan penggunaanya tidak membutuhkan bantuan perangkat proyeksi (Anonim, 1997:28). Pada penelitian ini media dua dimensi non proyeksi yang digunakan yaitu Alat Lebar Gantungan (ALG) atau biasa disebut *Chart*. *Chart* merupakan media dua dimensi non proyeksi yang dikomunikasikan kepada kelas. Alasan pemilihan *Chart* karena media ini praktis pada saat penggunaannya, tidak tergantung pada listrik pada saat digunakan, dan penampilannya cukup menarik. Walaupun saat ini banyak yang menggunakan multimedia ataupun media interaktif lainnya akan tetapi tidak semua sekolah memiliki sarana yang lengkap untuk menggunakan media tersebut.

Media pembelajaran yang sederhana akan tetapi berkualitas akan lebih bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu *Chart*. *Chart* memiliki beberapa kelebihan, antara lain penggunaan dan penyimpanan serta pemeliharaan mudah, tahan dipergunakan berkali-kali dan tahan lama, mudah dan sederhana pembuatannya, dapat menerangkan suatu ide atau keadaan secara simbolis, merangkum suatu keterangan atau uraian secara sistematis, memperlihatkan suatu hubungan yang satu dengan yang lain dalam posisi yang tepat. Selain beberapa kelebihan di atas, *Chart* juga memiliki kekurangan, antara lain sulit menampilkan gerak, jika tidak dirawat dengan baik dan mudah rusak atau hilang,

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 2 Godean, Yogyakarta. SMK N 2 Godean merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki dua program keahlian yaitu Program Keahlian Restoran dan Program Keahlian Busana. Program Keahlian Restoran merupakan salah satu program keahlian yang sangat berkualitas karena mempunyai fasilitas dengan standar nasional. Adapun tujuan dari program keahlian restoran adalah mempersiapkan peserta didik untuk siap bekerja terutama dalam penyajian makanan dan minuman. Maka dari itu, siswa wajib menguasai teori dan juga praktik di dalam mata pelajaran Tata Hidang. Mata pelajaran Tata Hidang merupakan mata pelajaran produktif yang dapat membentuk peserta didik menjadi pekerja tingkat menengah berupa *waiter* dan *waitress* yang terampil dan dibutuhkan dalam usaha jasa boga baik di restoran maupun di hotel.

Mata pelajaran Tata Hidang berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan dalam bidang pekerjaan jasa boga seperti menyediakan makanan dan minuman di hotel maupun restoran, menyediakan pelayanan *room service* serta menyiapkan dan menyajikan minuman alkohol maupun non alkohol. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, selama ini pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Godean hanya diberikan dengan metode ceramah dan media yang digunakan adalah transparansi, hal ini dirasa kurang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran secara cepat karena transparansi yang digunakan baru terbatas pada tulisan dan hanya dicetak hitam putih.

Metode yang sering digunakan di SMK N 2 Godean yaitu metode konvensional berupa ceramah. Dalam proses kegiatan pembelajaran Tata Hidang terutama pada materi yang bersifat teori yang telah dilakukan di sekolah, biasanya proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru seperti metode ceramah dan siswa mencatat di papan tulis. Penerapan metode tersebut menyebabkan siswa hanya menjadi objek pembelajaran dan bukan subjek pembelajaran.

Metode pembelajaran ceramah cenderung monoton, yaitu guru mengajar di depan kelas dan murid hanya mendengarkan, mencatat apa yang dikatakan oleh guru. Metode ini menyebabkan murid merasa kelelahan, mengandung unsur paksaan terhadap siswa, sukar mengontrol sejauh mana perolehan belajar siswa, kegiatan pembelajaran menjadi verbalisme, mudah bosan karena hanya mendengarkan, murid bersifat pasif terhadap materi yang diberikan serta tidak termotivasi untuk memberikan umpan balik kepada guru (<http://www.mariaulfah15.multiply.com>, diakses 6 April 2010). Sedangkan untuk media yang digunakan adalah OHT (*Overhead Transparansi*) dan alat untuk memproyeksikannya yaitu OHP (*Overhead Proyektor*), keterbatasan penggunaan media ini antara lain alatnya berat, sulit untuk dipindah-pindahkan, penggunaannya tergantung pada listrik, hasil cetakan dan materi lainnya seperti ilustrasi majalah tidak dapat diproyeksikan langsung, begitu juga dengan hasil *shooting* kamera. Untuk menggunakan OHP, bahan tersebut harus dibuat terlebih dahulu dalam bentuk transparansi (www.mediaonline.com, diakses 6 April 2010).

Pembelajaran dengan menggunakan *Chart*, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik minat dan pelatihan siswa sehingga daya serap pengetahuan siswa yang ditujukan dalam kompetensi kognitif yang dimiliki siswa meningkat dalam pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Godean. Penelitian ini hanya mengambil kompetensi kognitif saja dengan pertimbangan karena kelas X tidak mendapatkan materi praktek akan tetapi hanya materi teori untuk pengantar praktek yang diberikan di kelas XI. Pembelajaran Tata Hidang berdasarkan pengamatan di SMK N 2 Godean dilihat hasil nilai ulangan harian ada beberapa siswa masih belum tuntas belajar sehingga harus remedi atau perbaikan nilai. Hasil observasi diperoleh hasil di kelas X Tata Boga yang memiliki rerata nilai 6,78 pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) untuk setiap unit yaitu 7,00 jadi hasil perolehan nilai pada dua unit kompetensi tersebut belum tuntas sesuai KKM.

Dari uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian untuk melihat penggunaan *Chart* yang di khususkan dalam mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Godean dalam upaya meningkatkan kompetensi kognitif sebagai alternatif media pembelajaran. Mengingat begitu banyaknya materi yang diberikan pada mata pelajaran Tata Hidang, maka penelitian ini dibatasi pada unit kompetensi pengertian restoran dan klasifikasi restoran yang merupakan materi utama pengantar praktek yang menjadi dasar untuk mempelajari materi-materi selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

1. Metode dan teknik lama yang menekankan pada ceramah dan hafalan membuat proses pembelajaran kurang bermakna.
2. Media pembelajaran memiliki peranan penting di dalam proses pembelajaran akan tetapi kurang diperhatikan karena berbagai kendala seperti alokasi waktu yang terbatas dengan banyaknya materi yang diberikan.
3. Penggunaan media pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Godean masih terbatas misalnya hanya menggunakan transparansi (OHT) yang masih terbatas pada penyajian tulisan saja. dan hanya dicetak hitam putih.
4. Guru kebanyakan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan kurang cepat tercapai.
5. Guru SMK Negeri 2 Godean belum menggunakan media pembelajaran *Chart* untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka fokus penelitian hanya dibatasi pada model *Chart* yang baik untuk pembelajaran Tata Hidang, pencapaian kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran sebelum penggunaan media pembelajaran *Chart*, pencapaian kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran setelah penggunaan media pembelajaran *Chart* dan efektifitas penggunaan media pembelajaran *Chart* terhadap peningkatan

kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model *Chart* yang baik yang untuk pembelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana pencapaian kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran sebelum penggunaan media pembelajaran *Chart*.
3. Bagaimana pencapaian kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran setelah penggunaan media pembelajaran *Chart*.
4. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *Chart* terhadap peningkatan kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui model *Chart* yang baik untuk pembelajaran Tata Hidang.
2. Mengetahui pencapaian kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran sebelum penggunaan media pembelajaran *Chart*.
3. Mengetahui pencapaian kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran setelah penggunaan media pembelajaran *Chart*.

4. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Chart* terhadap peningkatan kompetensi kognitif siswa pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang baru khususnya media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kompetensi kognitif siswa dalam mata pelajaran Tata Hidang serta sebagai acuan bagi penelitian sejenis.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis tentang media pembelajaran dan praktiknya di sekolah dan sebagai bekal melaksanakan tugasnya kelak.
 - b. Bagi guru Tata Hidang, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menerapkan media pembelajaran dengan *Chart* untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa.
 - c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bisa memberikan alternatif media pembelajaran *Chart* kepada sekolah yang bersangkutan.
 - d. Bagi siswa, dapat membantu siswa meningkatkan kompetensi kognitif yang dimiliki pada mata pelajaran Tata Hidang dan merangsang siswa untuk dapat mengembangkan seluruh kemampuan melalui potensi-potensi yang dimiliki melalui proses belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Efektivitas

Setiap orang memberikan arti yang berbeda terhadap makna dari efektivitas. Hal ini tergantung dengan sudut pandang dan kepentingan masing-masing. Dalam Kamus Besar Indonesia (2005:284) dikemukakan bahwa efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab dan membawa hasil. Menurut Mulyasa (2003:82) Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan operasional. Lipham dan Hoeh dalam Mulyasa (2003:83) meninjau efektivitas suatu kegiatan dari faktor pencapaian tujuan bersama bukan pencapaian tujuan pribadi. Sejalan dengan itu, Steer dalam Mulyasa mengungkapkan bahwa efektivitas adalah bagaimana organisasi melaksanakan seluruh tugas pokok atau mencapai sasarannya.

Masalah efektivitas biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan. Efektivitas pendidikan pada umumnya dapat dilihat berdasarkan teori sistem dan dimensi waktu. Berdasarkan teori sistem, kriteria efektifitas harus mencerminkan keseluruhan siklus input-proses-output. Adapun berdasarkan dimensi waktu, efektivitas pendidikan dapat diamati dalam jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang.

Efektivitas dapat dijadikan barometer untuk mengukur keberhasilan pendidikan. Kajian efektivitas memiliki indikator pada setiap tahapannya yang bisa diukur. Menurut Mulyasa (2003:85) indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut

a. Indikator *Input*

Indikator *input* ini meliputi karakteristik guru, fasilitas, perlengkapan dan materi pendidikan serta kapasitas manajemen.

b. Indikator Proses

Indikator proses meliputi perilaku administrasi, alokasi waktu guru dan alokasi waktu peserta didik.

c. Indikator *Output*

Indikator dari *output* ini berupa hasil-hasil dalam bentuk perolehan peserta didik dan dinamika sistem sekolah, hasil-hasil yang berhubungan dengan prestasi belajar dan hasil-hasil yang berhubungan dengan perubahan sikap serta hasil-hasil yang berhubungan dengan keadilan dan kesamaan.

d. Indikator *Outcome*

Indikator ini meliputi jumlah lulusan ke tingkat pendidikan berikutnya, prestasi belajar di sekolah yang lebih tinggi dan pekerjaan serta pendapatan.

Dengan demikian efektivitas dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai kemampuan sebuah lembaga dalam melaksanakan program pembelajaran yang telah direncanakan serta kemampuan untuk mencapai hasil dan tujuan yang telah ditetapkan.

Faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran antara lain kemampuan guru dalam menggunakan metode. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dipengaruhi oleh faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas, media pembelajaran dan pengajar itu sendiri. Semakin baik dan tepat guna suatu metode dan media yang digunakan, maka akan semakin efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” (Arsyad, 2010). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Sedangkan menurut Gerlach & Ely (Arsyad : 2010), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Oemar Hamalik (2002:63) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Azhar Arsyad (2010:5) menyatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, dengan adanya media yang memadai dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta metode yang digunakan dalam proses pembelajaran maka hal ini dapat merangsang kegiatan pembelajaran baik dari pihak guru maupun siswa. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional

(National Education Association/NEA) dalam Arif Sadiman (2009) memiliki pengertian yang berbeda tentang media yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Tingkatan perolehan hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan tujuan yang ingin dicapai yaitu agar siswa menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan siswa sebagai penerima memahami simbol-simbol tersebut sebagai pesan. Berikut ini cara pengolahan pesan oleh guru dan murid yang digambarkan pada gambar berikut ini :

Gambar 1. Pesan Dalam Komunikasi

Pesan diproduksi dengan :		Pesan dicerna dengan :
Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb.	→	Mendengarkan
Memvisualkan melalui film, foto lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan non verbal.	→	Mengamati
Menulis atau mengarang	→	Membaca

Azhar Arsyad (2010:8)

Uraian di atas memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berusaha untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar peluang informasi tersebut dapat dimengerti dan dipahami serta diingat oleh penerima pesan. Maka dari

itu, dengan penggunaan media yang bervariasi maka diharapkan siswa dapat menerima dan memahami dengan baik pesan dalam materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Menurut Oemar Hamalik (2002:60) pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi :

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha, inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik.

Arief Sadiman (2009 :17) menyatakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya :
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - 2) Objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - 3) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model maupun diagram.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
 - 1) Menimbulkan gairah belajar.
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuannya.
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan media pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan apabila semua itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu kemampuan dalam :
 - 1) Memberikan perangsang yang sama.
 - 2) Menyamakan pengalaman.
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Winn (Warsita : 2008, 127) peranan media dalam pendidikan adalah:

- a. Media pembelajaran, yang dalam hal ini berfungsi sebagai penyampai pesan khusus.

- b. Sebagai pembentuk lingkungan perantara, dimana media membantu peserta didik melakukan eksplorasi dan membentuk pemahaman suatu pengetahuan.
- c. Pengembangan pengetahuan kognitif dimana media dipergunakan sebagai model atau perluasan mental kemampuan.

Menurut Warsita, (2008:124) media pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai alat bantu guru dalam kegiatan belajar, tetapi memiliki fungsi membawa pesan, dipilih dan dikembangkan secara sistematis digunakan secara integral dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran telah memerankan dirinya sebagai sumber belajar sehingga dimungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara mandiri oleh peserta didik dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain.

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudi Bretz (Anonim : 1997, 17-18) penggolongan media menggunakan medium suara dan gambar atau audiovisual adalah :

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audiovisual diam
- c. Media visual gerak
- d. Media visual diam
- e. Media semigerak
- f. Media audio
- g. Media cetak atau teks

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) yaitu:

a. Teks.

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

b. Media Audio.

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

c. Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

d. Media Proyeksi Gerak.

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)

e. Benda-benda tiruan/miniatur

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

f. Manusia.

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

(www.mediagrafika.com, diakses tanggal 6 April 2010)

Menurut Arief Sadiman (2009 : 28-81), jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia adalah :

- a. Media grafis : gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, papan flannel/*flannel board*, papan bulletin.
- b. Media audio : radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium bahasa.
- c. Media proyeksi diam : film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi.

Selain pendapat pendapat di atas, ada juga pendapat mengenai berbagai bentuk bagan seperti berikut ini :

Secara garis besar menurut Arief S. Sadiman (2009 : 36-37) bagan terdiri dari 2 jenis yaitu :

- a. *Chart* yang menyajikan pesannya bertahap. Contoh bagan balikan (*Flip Chart*) dan bagan tertutup (*Hidden Chart*)
 - 1) Bagan tertutup (*Hidden Chart*) disebut juga strip chart, pesan yang akan dikomunikasikan mula-mula dituangkan ke dalam suatu chart.
 - 2) *Flip Chart* atau bagan balikan menyajikan setiap informasi. Apabila urutan informasi yang akan disajikan tersebut sulit ditunjukkan dalam selembarnya chart, maka bagan balikan tersebut dapat dipakai.

b. *Chart* yang menyajikan pesannya sekaligus. Contoh : bagan pohon (*Tree Chart*), bagan arus (*Flow Chart*), bagan garis waktu (*Time Line Chart*) dan *Stream Chart*.

- 1) Bagan pohon (*Tree Chart*) ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan atau silsilah.
- 2) Bagan arus (*Flow Chart*) menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau seksi suatu organisasi.
- 3) *Stream Chart* adalah kebalikan dari bagan pohon. Jika pada bagan pohon dimulai dari suatu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal tersebut pada ujung akhirnya menyimpul atau menuju suatu hal yang sama.
- 4) Bagan garis waktu (*Time Line Chart*) bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antar peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis.

Dari pengelompokan media di atas, maka media terbagi dalam jenis yang hampir sama. Berdasarkan pendapat di atas pula diketahui bahwa jenis media *Chart* dalam penelitian ini termasuk kelompok media visual atau grafis. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar karena media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Menurut Azhar Arsyad (2010 : 91-92) ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan media berbasis visual secara efektif, yaitu sebagai berikut :

- a. Sebaiknya visual dibuat sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dll.

- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- c. Ulangi sajian visual dan usahakan melibatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
- d. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- e. Visual yang digunakan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- f. Warna harus digunakan secara realistis.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Ramiszowski mengungkapkan *“media” as the carriers on messages, from some transmitting source which may be a human being or inanimate object), to the receiver of the message (which in our case is the learner)*. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Wilkinson, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yakni :

1. Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling cocok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama.

2. Ketepatangunaan

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat. Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik.

3. Keadaan siswa

Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa. Misalnya kalau siswa tergolong tipe auditif/visual maka siswa yang tergolong auditif dapat belajar dengan media visual dari siswa yang tergolong visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.

4. Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak

tersedia. Menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

5. Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

Menurut Canei, R. Springfield, dan Clark., C dasar pemilihan alat bantu visual adalah memilih alat bantu yang sesuai dengan kematangan, minat dan kemampuan kelompok, memilih alat bantu secara tepat untuk kegiatan pembelajaran, mempertahankan keseimbangan dalam jenis alat bantu yang dipilih, menghindari alat bantu yang berlebihan, serta mempertanyakan apakah alat bantu tersebut diperlukan dan dapat mempercepat pembelajaran atau tidak (re-searchengines.com/art05-65.html, diakses 15 April 2010).

4. Pengertian dan Karakteristik *Chart*

Media *Chart* merupakan bagian kelompok media visual pada bidang yang tidak transparan. Media *Chart* : *Charta* ialah media yang menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual (Arif Sadiman, 2009:35). Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2010:135) media *Chart* merupakan media yang menyajikan informasi pembelajaran dan pesan-

pesan isi pelajaran dikomunikasikan melalui saluran visual dan materi verbal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa media *Chart* adalah suatu jenis media pembelajaran berupa media visual yang menyajikan secara bertahap, suatu urutan dan suatu proses.

Supaya media *Chart* mencapai tujuan dalam pembelajaran, maka dipilih sesuai dengan beberapa kriteria tertentu :

Menurut Azhar Arsyad (2010:75), kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum dan mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung ini pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil dalam menggunakannya.
- 5) Mempertimbangkan kemampuan siswa.
- 6) Pengelompokan sasaran, maksudnya media efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

Sedangkan menurut Jerold Kemp (Pribadi : 2004, 14) mengemukakan beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media, antara lain :

- 1) Faktor kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*).
- 2) Faktor ukuran (*size*) besar atau kecil.
- 3) Faktor warna (*colour*) hitam putih atau berwarna.
- 4) Faktor gerak, diam atau bergerak.
- 5) Faktor bahasa, tertulis atau lisan.

Menurut Arif Sadiman (2002:35) sebagai media yang baik, *Chart* harus memperhitungkan hal-hal berikut :

- 1) Dapat dimengerti
- 2) Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit
- 3) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap bermasa (*up to date*) juga tidak kehilangan daya tarik.

Agar tujuan komunikasi visual menggunakan *Chart* dapat dicapai secara optimal, maka harus diperhatikan beberapa hal, antara lain :

- 1) Ukuran kertas cukup besar, dan gambar serta huruf-hurufnya terbaca oleh kelas.
- 2) Visualisasi ide dan pesan mudah ditangkap dan dipahami.
- 3) Penampilan cukup menarik atau atraktif.
- 4) Komposisi warna serasi dan seimbang dengan luas kertas.
- 5) Penggunaan dan penyimpanan serta pemeliharaan mudah.
- 6) Tahan dipergunakan berkali-kali dan tahan lama.

7) Mudah dan sederhana pembuatannya.

Berikut ini susunan warna yang tidak menjemukan dan mudah ditangkap adalah :

Tabel 1. Susunan Warna yang Baik untuk *Chart*

Warna Dasar	Warna Gambar	Warna Dasar	Warna Gambar
Kuning	Hitam	Hijau	Putih
Putih	Biru	Putih	Hijau
Merah	Putih	Hitam	Kuning
Putih	Cokelat	Kuning	Merah
Putih	Hitam	Hitam	Putih

Berikut ini urutan langkah pembuatan *Chart* menurut Anonim (1997 : 34-35) yaitu :

- 1) Membuat rancangan yang sesuai dengan materi dan tujuan instruksional.
- 2) Membuat seket dengan ukuran folio atau kuarto, lengkap dengan rencana warna yang akan digunakan.
- 3) Menentukan ukuran kertas yang akan digunakan.
- 4) Menentukan langkah realisasi pengadaan ALG, termasuk bagian mana yang didahulukan, dan mana yang berikutnya, dan seterusnya, sampai selesai.
- 5) Melaksanakan pembuatan/pengadaan.

C. Kompetensi Tata Hidang

Fich dan Crunkilot (Mulyasa : 2002, 38) mengartikan kompetensi sebagai penguasaan terhadap suatu tugas, ketrampilan, sikap dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi mencakup tugas, ketrampilan, sikap dan apresiasi yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat melaksanakan tugas-tugas yang pembelajaran jenis pekerjaan tertentu.

McAshan (Mulyasa : 2002, 38) mengemukakan bahwa *kompetensi* “...is a knowledge, skil, and abilitis or copabilities that a person achieves, which become part of his or her being to the exent he or she can satisfactorily perform particular cognitive, afektiv, and psychomotor behaviors”. Dalam hal ini kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Taksonomi yang dikembangkan dalam kurikulum berbasis kompetensi ini meliputi kompetensi kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman dan kesadaran yang spesifik, kompetensi afektif yaitu nilai, sikap, interest dan apresiasi yang lain; kompetensi kinerja yaitu perilaku, mendemonstrasikan merupakan persyaratannya dan kompetensi eksploratif dan ekspresif yaitu pengalaman yang bermanfaat (Mulyasa, 2002 : 74).

1. Kompetensi Kognitif

Faktor kognitif disamaartikan dengan aspek penalaran dan menitikberatkan pada proses intelektual. Beberapa terminologi yang menggambarkan kawasan kognitif menurut Hamzah dkk (2001 : 5-6) adalah :

- a. Mendefinisikan istilah teknis dengan memberikan atribut, sifat, atau reaksi.
- b. Kemampuan untuk membedakan referensi untuk kata-kata dan membangun batasan agar istilah biologis memiliki arti.
- c. Keakraban dengan sejumlah besar kata-kata dalam rentangan maknanya.
- d. Pengetahuan tentang perbendaharaan kata tentang seni yang bisa dibaca dan dikonversikan dengan cermat.
- e. Mengakui pengertian perbendaharaan kata dalam pemikiran kuantitatif.
- f. Pengetahuan tentang istilah-istilah untuk bekerja dalam bidang ilmu pengetahuan.

Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tentang tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yaitu evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri dari 6 tingkatan yang secara hirarkis berurutan menurut Hamzah dkk (2001 : 6-7) yaitu :

- a. Tingkat pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali pengetahuan yang pernah diterima.

- b. Tingkat Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterima.

c. Tingkat Penerapan (*Application*)

Penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tingkat Analisis (*Analysis*)

Penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan masalah yang timbul.

e. Tingkat Sintesis (*Synthesys*)

Sintensis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengkaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Tingkat Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

D. Mata Pelajaran Tata Hidang

Standar kompetensi lulusan SMK program keahlian Tata Boga terdiri dari kompetensi umum dan kompetensi kejuruan. Pengembangan kompetensi kejuruan mengacu pada SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) hotel dan restoran secara nasional maupun internasional. Berdasarkan SKKNI keahlian Tata Boga pada jenjang SMK, lulusan SMK diharapkan dapat bekerja sebagai pengolah dan penyaji makanan dan minuman.

Terkait dengan upaya meningkatkan kemampuan dan pengetahuan lulusan dalam mempersiapkan, mengolah dan menyajikan makanan, sehingga penelitian ini mengupas kompetensi kognitif mata pelajaran Tata Hidang yang erat kaitannya dengan penyediaan layanan makanan dan minuman.

Mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki materi yang tingkat kesulitannya cukup tinggi.. Proses belajar mata pelajaran ini peserta didik harus menguasai materi teori Tata Hidang yang kemudian harus dipraktikkan dengan bimbingan guru karena tanpa penguasaan teori akan mengalami kesulitan untuk mempraktikkannya. Di kelas X, hanya mempelajari satu standar kompetensi yaitu Melayani Makan dan Minum, sedangkan materi yang diberikan cukup beragam antara lain tentang pengertian restoran, struktur organisasi restoran, hubungan kerja antara area dapur dan restoran, menu, giliran hidangan dll.

Untuk menentukan materi apa saja yang akan diambil, terlebih dahulu dilihat kurikulum untuk kompetensi keahlian Jasa Boga dengan Kompetensi Dasar Menjelaskan Ruang Lingkup Pelayanan Makanan dan Minuman . Tahap selanjutnya yaitu melihat silabus, setelah berkoordinasi dengan guru pengampu maka didapatkan materi yang tepat untuk penelitian ini adalah dua unit kompetensi yaitu mendeskripsikan pengertian restoran dan klasifikasi restoran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

Berikut ini materi yang akan diberikan untuk unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran yaitu :

Restoran adalah suatu tempat yang identik dengan jajaran meja-meja yang tersusun rapi dengan kehadiran orang banyak dan dapat menimbulkan aroma sedap dari dapur yang dapat menarik perhatian dan juga pelayanan para pramusaji yang sopan dan ramah (www.digilib.petra.ac.id/jiunkpe, diakses tanggal 30 Juni 2010).

Menurut Marsum WA (2005) restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan ataupun minum.

a. Macam-macam Restoran

- 1) *Table D'hote Restaurant* adalah suatu restoran yang khusus menjual menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai dengan hidangan penutup) dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.
- 2) *A'la Charte Restaurant* adalah restoran yang telah mendapatkan izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi dimana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan.
- 3) *Coffee Shop* atau *Brasserie* adalah restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu biasa mendapatkan makan secara cepat dengan harga yang relatif murah.
- 4) *Cafeteria* atau *Café* adalah restoran kecil yang mengutamakan penjualan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman yang beralkohol.

- 5) *Canteen* adalah restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik/sekolah, tempat di mana para pekerja dan pelajar bisa mendapatkan makan siang dan *coffee break*.
- 6) *Continental Restaurant* adalah suatu restoran yang menitikberatkan hidangan *continental* pilihan dengan pelayanan *elaborate* atau megah.
- 7) *Carvery* adalah restoran yang sering berhubungan dengan hotel dimana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga hidangan yang sudah ditetapkan.
- 8) *Dining Room* adalah restoran yang disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel itu, namun juga terbuka bagi para tamu dari luar.
- 9) *Discotheque* ialah suatu restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil menikmati alunan musik.
- 10) *Fish and Chip Shop* adalah suatu restoran yang banyak terdapat di Inggris, kita dapat membeli macam-macam kripik (*chips*) dan ikan Cod goreng yang dibungkus dan dibawa pergi.
- 11) *Grill Room* atau *Rotisserie* ialah suatu restoran yang menyediakan bermacam-macam daging panggang. *Grill room* sering disebut juga dengan *Steak House*.
- 12) *Inn Tavern* ialah suatu restoran dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi pantai.
- 13) *Night Club/Super Club* adalah suatu restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam.
- 14) *Pizzeria* adalah restoran yang khusus menjual pizza, dan kadang-kadang juga berupa spaghetti serta makanan khas Italia yang lain.
- 15) *Pan Cake House/Creperie* adalah restoran yang khusus menjual *pan cake* serta *crepe* yang diisi berbagai macam manisan di dalamnya.
- 16) *Pub* adalah tempat hiburan umum yang mendapat izin untuk menjual bir serta minuman beralkohol lainnya.

- 17) *Snack Bar/Café/Milk Bar* adalah restoran cukupan yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, dimana para tamu membawa makanannya sendiri sampai ke meja.
- 18) *Speciality Restaurant* adalah restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan spesial tersebut.
- 19) *Terrace Restaurant* adalah restoran yang terletak di luar bangunan, namun pada umumnya masih berhubungan dengan hotel/restoran induk.
- 20) *Gourmet Restaurant* adalah restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minum untuk orang-orang yang memiliki ilmu yang luas dalam bidang rasa makanan dan minuman.
- 21) *Familly Type Restaurant* adalah satu restoran sederhana yang menghidangkan makanan dan minuman dengan harga yang tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.
- 22) *Main Dining Room* adalah satu restoran yang terdapat di hotel-hotel besar dan penyajian makanannya secara resmi dan terikat peraturan yang ketat.

b. Ciri-ciri Restoran

Tabel 2. Ciri-Ciri Restoran

No	Jenis restoran	Ciri-ciri
1.	<i>Table D'hote restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Khusus menjual menu <i>table d'hote</i> yaitu susunan menu lengkap dari makanan pembuka sampai penutup - Harga per set menu telah ditentukan.
2.	<i>A'la charte restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan makanan lengkap dengan berbagai macam variasi. - Tiap-tiap makanan mempunyai harga sendiri-sendiri
3.	<i>Coffee shop</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Harga makanan relatif murah - Tenaga kerja yang diperlukan tidak terlalu banyak dan tidak terlalu ahli - Pelayanan cepat (<i>quick service</i>) - Menu sederhana (Soekresno,2004:87-88)
4.	<i>Café / Cafeteria</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Makanan yang dihidangkan secara prasmanan - Tamu mengambil sendiri makanan dan minuman yang dikehendaki - Tenaga yang diperlukan sedikit tetapi harus dapat melayani tamu dalam jumlah banyak dan waktu singkat.
5.	<i>Continental restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Hidangan yang ada menitikberatkan pada hidangan <i>continental</i> - Pelayanan <i>elaborate</i> atau megah
6.	<i>Carvery</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang yang mereka inginkan - Harga hidangan sudah ditetapkan
7.	<i>Dining room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Letaknya berada di dalam hotel kecil, motel atau Inn - Disediakan bagi para tamu yang tinggal di hotel itu, namun juga terbuka bagi tamu dari luar
8.	<i>Discotheque</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Restoran yang pada prinsipnya untuk tempat dansa - Kadang-kadang menampilkan <i>live-band</i>
9.	<i>Fish and Chip Shop</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Restoran yang menyediakan macam-macam kripik (<i>chips</i>) dan ikan goreng berupa ikan Cod - Pembeli menikmati hidangan tersebut dengan dibungkus dalam kertas - Tiap hidangan yang dibeli tidak dinikmati di tempat itu tetapi dibawa pergi
10.	<i>Grill Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Peralatan makan dan peralatan masak yang digunakan relatif mahal. - Restoran yang khusus menyediakan bermacam-macam daging panggang - Antar restoran dan dapur dibatasi sekat dinding kaca sehingga tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang dikehendaki dan melihat cara memasaknya.
11.	<i>Inn Tavern</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Letaknya berada di tepi kota - Suasananya dibuat sangat dekat dan ramah dengan tamu-tamu

Lanjutan Tabel 2.

12.	<i>Night Club/Super Club</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuka menjelang larut malam - Dekorasi tempat mewah - Pelayanannya megah - Para tamu dituntut berpakaian resmi dan rapi sehingga menaikkan gengsi
13.	<i>Pizzeria</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Khusus menjual <i>pizza</i> - Kadang-kadang menyediakan makanan khas Italia lainnya
14.	<i>Pan Cake House</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Khusus menjual hidangan <i>Pan Cake</i> serta <i>Crepe</i> - Restoran ini tidak terlalu besar
15.	<i>Pub</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan minuman beralkohol - Hidangan lain yang disediakan berupa <i>snack</i> seperti <i>pies</i> dan <i>sandwich</i> - Pelayanannya terutama untuk bartender harus memiliki keahlian khusus dalam meracik minuman. (Soekresno,2004:91)
16.	<i>Snack Bar</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelayanan cepat (<i>quick service</i>) - Tamu mengambil sendiri makanan yang mereka inginkan - Tamu bebas memilih makanan yang mereka sukai - Makanan yang disediakan berupa <i>hamburger</i>, <i>sausages</i> dan <i>sandwich</i>
17.	<i>Canteen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Biasanya terdapat di kantor, pabrik atau sekolah - Bangunannya tidak terlalu besar
18.	<i>Specialty Restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Dekorasi restoran seluruhnya sesuai dengan tipe khas makanan - Pelayanannya berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan spesial tersebut.
19.	<i>Terrace Restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Berada di luar bangunan hotel namun masih berhubungan dengan hotel atau restoran induk - Di negara-negara Barat umumnya dibuka pada saat musim panas saja
20.	<i>Gourmet restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelayanan dan penyajian yang diberikan adalah yang terbaik - Tenaga pelayanannya cukup banyak dan harus benar-benar ahli dalam bidangnya - Harganya cukup mahal
21.	<i>Family restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Terutama disediakan untuk tamu-tamu rombongan atau keluarga. - Tersedia menu dan porsi yang khusus juga untuk anak-anak - Tersedia arena khusus bagi anak-anak untuk bermain - Harga makanan dan minuman relatif tidak mahal
22.	<i>Main Dining Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Umumnya berda di hotel-hotel besar - Penyajian makanan secara resmi - Servisnya menggunakan pelayanan ala Perancis atau Rusia - Tamu-tamu yang hadir berpakaian resmi atau formal

E. Penelitian yang Relevan

1. Vina Giri Liani (2009) dalam penelitian yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Piri 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian, simpulan yang dapat diambil yaitu pengembangan media *Chart* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada mata diklat Menggambar Busana. Hal ini ditunjukkan dari nilai mean *pretest* sebelum menggunakan media 7,5 sedangkan *posttest* 8,1 maka ada perbedaan nilai dengan peningkatan nilai rata-rata adalah 0,6. Selain itu, hasil efektivitas media pembelajaran *Chart* teknik 3 dimensi pada pelaksanaan uji lapangan, N=24 dan df=23, diperoleh nilai uji-t dengan t sebesar 8,8374 dan harga tt sebesar 2,069, maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sehingga hasil menggambar busana pesta teknik 3 dimensi siswa menunjukkan adanya pengaruh efektivitas dari pelaksanaan pembelajaran.

Dari hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran yang bervariasi dan tidak hanya terpusat oleh guru dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hasil penelitian tersebut digunakan peneliti sebagai tolak ukur untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa tidak hanya kreatifitasnya tetapi juga kemampuan berfikir siswa. Sebagai pola perbaikan, penelitian ini memfokuskan pada kemampuan kompetensi kognitif siswa agar lebih meningkat dengan media pembelajaran yaitu media *Chart* pada mata pelajaran Tata Hidang.

F. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan pengalaman dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dalam proses belajar mengajar tidak membosankan, lebih menarik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai terutama pada kompetensi kognitif atau pengetahuannya. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan yaitu *Chart*. Berdasarkan alasan tersebut maka penelitian ini mengambil judul **“Efektivitas Penggunaan *Chart* Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa Pada Unit Kompetensi Pengertian dan Klasifikasi Restoran Di SMK Negeri 2 Godean”**.

Proses pembuatan *Chart* yang pertama yaitu analisis kebutuhan yang meliputi kebutuhan siswa, kemampuan sekolah akan sarana dan prasarana pembelajaran, kesiapan guru dalam menggunakan media dll setelah itu membuat rancangan *Chart* kemudian. Tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, setelah itu dilakukan revisi agar didapatkan model media *Chart* yang baik untuk pembelajaran. Setelah desain media disetujui kemudian dilaksanakan pembuatan *Chart* dan siap untuk digunakan untuk penelitian.

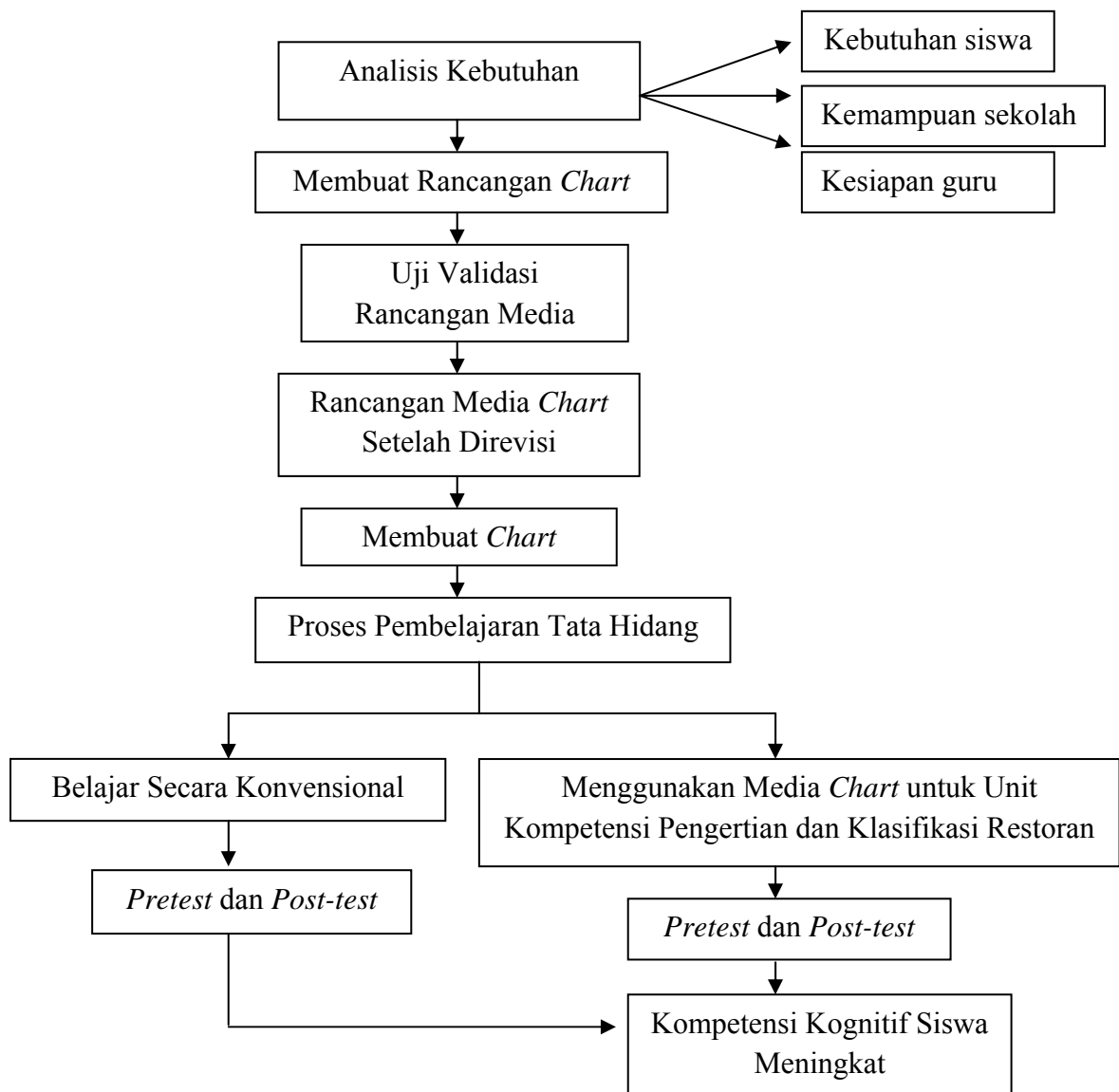
Media *Chart* ini digunakan pada mata pelajaran Tata Hidang. Apabila dihubungkan dengan mata pelajaran Tata Hidang yang setiap saat mengalami pembaharuan dengan perkembangan zaman, sehingga mempersiapkan lulusan

yang mampu bersaing didunia bisnis dan industri. Salah satu untuk mempersiapkan lulusan yang berkompetensi adalah melalui peningkatan kompetensi siswa, salah satunya yaitu aspek kognitif. Sehingga dalam penelitian ini diharapkan penggunaan media *Chart* mampu meningkatkan kompetensi kognitif pada siswa SMK Negeri 2 Godean pada mata pelajaran Tata Hidang.

Dalam penelitian ini akan dilakukan eksperimen dengan mengambil dua kelas. Kelas eksperimen dalam proses pembelajarannya menggunakan media *Chart* dan kelas kontrol dalam proses pembelajarannya tanpa menggunakan media *Chart*. Pembelajaran pada kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan metode konvensional yang hanya bersumber dari guru, contohnya adalah metode ceramah. Metode ini seringkali kurang efektif untuk proses pembelajaran yang menuntut siswa memahami secara keseluruhan materi yang diberikan. Metode ceramah cenderung monoton dan menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Sedangkan pada kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran, diharapkan lebih efektif dan menarik motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Chart* sebagai media akan memberikan terobosan terbaru bagi siswa SMK N 2 Godean untuk belajar Tata Hidang, karena *Chart* ini tidak hanya menyajikan materi berupa tulisan saja, akan tetapi dilengkapi dengan gambar-gambar serta desain media yang cukup menarik sehingga akan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi

siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Tata Hidang sehingga diharapkan dengan menggunakan media *Chart* dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Data kesimpulan awal diperoleh dari *pretest* pada kedua kelas. Data prestasi belajar Tata Hidang diperoleh dari pemberian *post-test* setelah sebelumnya diberikan perlakuan. Dari hasil *post-test* inilah akan diketahui dari kelas manakah prestasi belajar Tata Hidang yang lebih baik. Untuk memperjelas uraian diatas dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 2. Alur Kerangka Berfikir

Keterangan :

Variabel yang diteliti : ☐

G. Hipotesis Penelitian

Ada perbedaan antara kompetensi kognitif mata pelajaran Tata Hidang siswa di kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Godean menggunakan media pembelajaran *Chart* dan siswa yang belajar secara konvensional.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dilihat dari segi permasalahannya penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian menggunakan desain *control group pre-test post-test design* (Arikunto, 2002 : 78) dengan bagan sebagai berikut:

Tabel 3. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
KE	O ₁	X ₁	O ₂
KK	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan :

KK = Kelompok Kontrol

KE = Kelompok Eksperimen

X₁ = Perlakuan dengan menggunakan media *Chart*

X₂ = Perlakuan dengan tidak menggunakan media *Chart*

O₁ = *Pre-test*

O₂ = *Post-test*

Penelitian ini menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, satu kelas disebut kelas eksperimen dan satu kelas lagi disebut kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang proses pembelajarannya menggunakan media *Chart* dan kelas

kontrol merupakan kelas yang dalam proses pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran yang sudah ada di SMK Negeri 2 Godean.

Untuk meningkatkan validitas internal desain, dilaksanakan *group matching* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum *treatment* dimulai, sehingga kelompok mempunyai kemampuan yang sama dan seimbang yaitu dengan memberikan *pre-test* kepada masing-masing kelompok. Dikatakan seimbang, jika hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kedua kelompok yang dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai kemampuan yang seimbang dalam hal prestasi belajar sehingga fair untuk dijadikan sampel.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dapat dilihat dalam uraian berikut :

1. Menganalisis kebutuhan

Sebelum membuat program media, tentu saja diharapkan bahwa program yang dibuat akan digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa. Oleh karena itu, terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi kebutuhan siswa, kebutuhan media, kemampuan sekolah akan sarana dan prasarana, kesiapan guru, dll. Setelah analisis tersebut dilakukan maka diputuskan menggunakan *Chart* sebagai media yang akan digunakan pada penelitian ini dengan pertimbangan karena *Chart* belum pernah digunakan sebelumnya pada pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Godean dan kesanggupan sekolah dalam hal sarana dan prasarana yang memungkinkan untuk digunakannya media ini di SMK N 2 Godean.

2. Merumuskan tujuan instruksional

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting karena dapat memberi arah tindakan yang kita lakukan. Tujuan pada penelitian ini yaitu pencapaian kompetensi kognitif pada unit kompetensi yang akan diberikan, sehingga tujuan pembuatan media ini mengarah kepada tercapainya hasil yang maksimal pada unit kompetensi tersebut.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Untuk melihat materi apa saja yang akan diambil, terlebih dahulu melihat kurikulum untuk kompetensi keahlian Jasa Boga dengan Kompetensi Dasar Memberikan Layanan Makan dan Minum. Tahap selanjutnya yaitu melihat silabus, setelah berkoordinasi dengan guru pengampu maka didapatkan materi yang tepat untuk penelitian ini adalah dua unit kompetensi yaitu pengertian dan klasifikasi restoran.

4. Pembuatan Desain Media

Desain dibuat semenarik mungkin dengan menggabungkan tulisan dengan gambar-gambar restoran, selain itu pemilihan warna *background* yang tidak terlalu mencolok akan menambah tampilan desain ini menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi siswa dan materi yang ditampilkan tetap mudah untuk dimengerti karena penggabungan antara tulisan, gambar dan juga tampilan desain itu sendiri akan menjadi satu kesatuan.

5. Uji validasi dan revisi

Uji validasi yaitu pengujian terhadap kelayakan media, uji validasi media dilakukan oleh dua dosen PTBB yaitu Ibu Prihastuti Ekwatiningsih, M.Pd sebagai ahli materi, Ibu Fitri Rahmawati, S.Pd, M.P sebagai ahli media dan guru Tata Hidang SMK N 2 Godean yaitu Ibu Yuli Patmiarti, S.Pd. Setelah pengajuan

desain media kepada para ahli, diperoleh beberapa kali revisi, antara lain penggunaan bahan kertas pada *Chart* yang dirasa kurang inovatif, desain yang diajukan masih sangat sederhana dan kurang maksimal, serta model yang kurang *up to date*. Oleh sebab itu, dilakukan beberapa kali revisi dan konsultasi sampai mendapatkan desain yang dinyatakan layak untuk diteruskan pada pembuatan *Chart* untuk penelitian ini.

6. Pembuatan *Chart*

Pembuatan *Chart* dilakukan di tempat *digital printing* dengan menggunakan kertas flexi. Ukuran *Chart* ini adalah 100x75 cm. Tampilan *Chart* menjadi sangat menarik karena berisi materi yang sedang dipelajari dan dikemas secara khusus dan menarik sehingga diharapkan akan menambah minat siswa untuk lebih berkonsentrasi dan juga berperan aktif sehingga terjadi timbal balik dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006 : 130). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Godean Jurusan Tata Boga yang berjumlah 3 kelas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006 : 131). Pengambilan sampel melalui teknik *random sampling* dengan menggunakan undian untuk mengambil kelas X. Dalam teknik ini tiap-tiap

kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk diambil sebagai sampel. Dua kelas sebagai sampel penelitian diambil secara random dari 3 kelas. Kemudian dari dua kelas tersebut diundi lagi untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas yang terambil sebagai sampel penelitian adalah kelas X Tata Boga 2 dan Tata Boga 3. Dua kelas tersebut setelah diundi ternyata kelas X Tata Boga 2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X Tata Boga 3 sebagai kelompok kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang merupakan atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Sugiyono, 2007 : 3). Ada dua macam variabel yaitu variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau variabel dependen.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan pendapat di atas, maka dalam penelitian ini ada dua variabel yang menjadi titik tolak perhatian, yaitu :

1. Variabel bebas yaitu *Chart* sebagai media yang digunakan.
2. Variabel terikatnya yaitu pembelajaran Tata Hidang berupa meningkatnya kompetensi kognitif siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada unit kompetensi pengertian restoran dan klasifikasi restoran.

E. Definisi Operasional Variabel

Efektivitas diartikan sebagai kemampuan sebuah lembaga dalam melaksanakan program pembelajaran yang telah direncanakan serta kemampuan untuk mencapai hasil dan tujuan yang telah ditetapkan. Ini diukur dari prestasi atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tata Hidang sebelum dan sesudah perlakuan proses belajar mengajar.

Media *Chart* adalah media yang menyajikan secara bertahap, suatu urutan, suatu proses atau suatu urutan proses selain itu merupakan media yang menyajikan informasi pembelajaran dan pesan-pesan isi pelajaran dikomunikasikan melalui saluran visual dan materi verbal.

Kompetensi Tata Hidang adalah kemampuan siswa, perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap pada mata pelajaran Tata Hidang. Kompetensi kognitif siswa pada mata pelajaran Tata Hidang dapat dilihat melalui hasil pengetahuan yang dapat diukur dengan tes tertulis yang diberikan untuk unit kompetensi pengertian restoran dan klasifikasi restoran.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Godean.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dimulai dari bulan Mei 2010 sampai Januari 2011.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes kognitif belajar, dimaksudkan untuk mengungkap data tentang pemahaman belajar siswa baik

sebelum maupun setelah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*post-test*).

H. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

1. Tes Kognitif Pelajaran Tata Hidang

Tes pemahaman yang digunakan dibatasi pada aspek kognitif saja yang mencakup pengetahuan dan pemahaman pelajaran Tata Hidang. Instrumen tes pemahaman belajar berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dengan alternatif empat pilihan jawaban. Dalam penelitian ini kisi-kisi berupa soal yang berhubungan dengan materi hanya dibatasi pada 2 unit kompetensi yaitu pengertian restoran dan klasifikasi restoran. Adapun instrumen kisi-kisi untuk melihat aspek kognitif adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-Kisi Butir Tes Kognitif Pelajaran Tata Hidang

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Indikator	No Soal
--------------------	------------------	-----------	---------------	---------

Melayani Makan dan Minum	Menjelaskan Ruang Lingkup Pelayanan Makanan dan Minuman	1. Mendeskripsikan pengertian restoran. 2. Mengklasifikasi restoran.	- Pengertian restoran - Macam-macam restoran - Ciri-ciri restoran - Gambar tipe-tipe restoran	1 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21, 22,23,24 25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36 37, 38,39,40
Jumlah soal				40 soal

I. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji validitas instrumen ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*). Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan (Arikunto, 2006 : 67).

Uji instrumen penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Godean dengan mengambil satu kelas yaitu kelas X Tata Boga 1 dengan jumlah siswa 35 orang. Uji instrumen aspek kognitif menggunakan program Iteman untuk melihat taraf kesukaran butir soal, daya beda soal, dan distribusi soal.

Syarat sebuah instrument disebut valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel. Hasil uji validitas instrument menunjukkan nilai $-0,105$ sampai $0,619$. Sementara diketahui r tabel sebesar $0,231$ karena ada r hitung yang lebih kecil dari r tabel, maka terdapat beberapa butir soal yang gugur. Di bawah ini adalah tabel butir soal yang valid dan gugur.

Tabel 5. Hasil Uji Butir Soal Valid dan Gugur

Butir Nomor Soal	Status Butir
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	Valid
10, 14, 31, 33, 39	Gugur

a. Taraf Kesukaran Butir Soal

Menurut Asmawi Zainul, dkk (1997) tingkat kesukaran butir soal adalah proporsi peserta tes menjawab benar terhadap butir soal tersebut.

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaiknya soal yang terlalu sulit menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauan (Suharsimi Arikunto : 2006).

Tingkat kesukaran butir soal butir soal tidaklah menunjukkan bahwa butir soal itu baik atau tidak. Tingkat kesukaran butir hanya menunjukkan bahwa butir soal itu sukar atau mudah untuk kelompok peserta tes tertentu. Butir soal hasil belajar yang terlalu sukar atau terlalu mudah tidak banyak memberikan informasi tentang butir soal atau peserta tes.

Besar tingkat kesukaran berkisar antara 0,00 sampai 1,00. sebagai patokan menurut Asmawi Zainul, dkk (1997) dapat digunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori Soal
0,76 – 1,00	Mudah
0,26 – 0,75	Sedang
0,00 – 0,25	Sukar

Dari hasil uji tingkat kesukaran soal didapatkan nilai antara 0,100 – 0,933. Besar tingkat kesukaran berkisar antara 0,00 sampai 1,00. sebagai patokan dapat digunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

Nomor Soal	Kategori Soal
1, 3, 5, 6, 8, 12, 14, 15, 16, 19, 22, 30, 35, 37, 40	Mudah
2, 4, 7, 9, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 26, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39	Sedang
23, 24, 27, 36	Sukar

Dari tabel diatas dapat diperoleh mudah (0,76 – 1,00) berjumlah 15 item, sedang (0,26 – 0,75) berjumlah 20 item, sukar (0,00- 0,25) berjumlah 4 item.

b. Daya Beda Soal

Daya beda butir soal adalah indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kelompok yang berprestasi tinggi (kelompok atas) dari kelompok yang berprestasi rendah (kelompok bawah) diantara para peserta tes.

Menurut Dani S Naga (1997) kriteria daya pembeda diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel 8. Klasifikasi Daya Beda Butir Soal

Daya Pembeda	Kategori Soal
-1,00 – 0,19	Tidak baik
0,20 – 0,29	Perlu direvisi
0,30 – 0,39	Sedang
0,40 – 1,00	Baik

Dari hasil uji daya beda soal didapatkan nilai -0,134 – 0,887. Jika dilihat dari kategori di atas maka dapat diklasifikasikan butir-butir soal yang memiliki daya beda tidak baik hingga baik. Di bawah ini adalah tabel daya beda butir soal.

Tabel 9. Hasil Uji Daya Beda Butir Soal

Butir Nomor Soal	Status
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40	Baik

-	Sedang (tidak perlu revisi)
-	Perlu revisi
10, 14, 31, 33, 39	Tidak baik

Dari tabel diatas dapat diperoleh hasil tidak baik (-1,00 – 0,19) berjumlah 5 item, perlu revisi (0,20 – 0,29) berjumlah 0 item sedang (0,30 – 0,39) berjumlah 0 item, baik (0,40 - 1,00) berjumlah 35 item.

c. Distribusi Soal (Distraktor)

Dilihat dari konstruksi butir soal terdiri dari dua bagian, yaitu pokok soal dan alternatif jawaban. Alternatif jawaban juga terdiri dari dua bagian, yaitu kunci jawaban dan pengecoh. Pengecoh dikatakan berfungsi apabila semakin rendah tingkat kemampuan peserta tes akan semakin sedikit memilih pengecoh.

Hal demikian dapat ditunjukkan dengan adanya korelasi yang tinggi, rendah atau negatif pada hasil analisis. Apabila proporsi peserta tes yang menjawab dengan salah atau memilih pengecoh kurang dari 0,025 maka pengecoh tersebut harus direvisi. Dan untuk pengecoh yang ditolak apabila tidak ada yang memilih atau proporsi 0,00 (Depdikbud,1997).

Nilai pengecoh (distraktor) dari masing-masing butir soal dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 10. Klasifikasi Distraktor Butir Soal

Kategori Distraktor	Nilai Proportion Endorsing
$\geq 0,025$	Baik
$< 0,025$	Revisi

0,000	Tidak Baik/tolak
-------	------------------

Dari hasil uji distribusi jawaban dengan pilihan 4 alternatif jawaban yaitu A, B, C, D didapat hasil sebagai berikut :

Tabel 11. Hasil Uji Distraktor

No Soal	Keterangan	No Soal	Keterangan
1	Baik (A, B, C) Tolak (D)	21	Baik (A, B, C, D)
2	Baik (A, B, C) Tolak (D)	22	Baik (A, B, D) Tolak (C)
3	Baik (A, B,) Tolak (C, D)	23	Baik (B, C) Tolak (A, D)
4	Baik (A, B, C) Tolak (D)	24	Baik (A, B, C, D)
5	Baik (A, C, D) Tolak (B)	25	Baik (A, B, C, D)
6	Baik (A, B) Tolak (C, D)	26	Baik (A, B, C, D)
7	Baik (A, C, D) Tolak (B)	27	Baik (A, B, C, D)
8	Baik (A, B, C, D)	28	Baik (A, B, C, D)
9	Baik (A, B, C, D)	29	Baik (A, B, C, D)
10	Baik (A, B, C) Tolak (D)	30	Baik (A, B, C) Tolak (D)

11	Baik (B, C) Tolak (A, D)	31	Baik (A, B, C) Tolak (D)
12	Baik (A, B, C, D)	32	Baik (A, B, C, D)
13	Baik (A, B,) Tolak (C, D)	33	Baik (A, C, D) Tolak (B)
14	Baik (B, C, D) Tolak (A)	34	Baik (A, B, C) Tolak (D)
15	Baik (A, B, C) Tolak (D)	35	Baik (A, B, C, D)
16	Baik (A, B, D) Tolak (C)	36	Baik (A, B, C, D)
17	Baik (C, D) Tolak (A, B)	37	Baik (A, B,) Tolak (C, D)
18	Baik (A, B, C) Tolak (D)	38	Baik (A, B, C) Tolak (D)
19	Baik (A, B, C) Tolak (D)	39	Baik (A, B, C) Tolak (D)
20	Baik (A, B, C, D)	40	Baik (B, D) Tolak (A, C)

d. Kriteria Kualitas Butir Soal

Menurut pandangan teori tes klasik secara empiris mutu butir soal ditentukan oleh statistik butir soal yang meliputi : tingkat kesukaran, daya beda, dan efektifitas distraktor. Menurut statistik butir, kualitas butir soal secara keseluruhan dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 12. Klasifikasi Kualitas Butir Soal

Kategori	Kriteria Penilaian
Baik	Apabila (1). Tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,75$, (2). Korelasi biserial butir soal $\geq 0,40$ dan (3). Korelasi biserial alternatif jawaban (distraktor) bernilai negatif.
Revisi	Apabila (1). Tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$ tetapi korelasi biserial butir $\geq 0,40$ dan korelasi biserial distraktor bernilai negatif, (2). Tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,75$ dan korelasi biserial butir soal $\geq 0,40$ tetapi ada korelasi biserial pada distraktor yang bernilai positif, (3). Tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,75$ dan korelasi biserial butir soal antara 0,20 sampai 0,30 tetapi korelasi distraktor bernilai negatif selain kunci atau tidak ada yang lebih besar nilainya dari kunci jawaban.
Tidak baik	Apabila (1). Tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$ dan ada korelasi biserial pada distraktor bernilai positif, (2). Korelasi biserial butir soal $< 0,20$, (3). Korelasi biserial butir soal $< 0,30$ dan korelasi biserial distraktor bernilai positif.

Dari hasil hasil kriteria kualitas butir soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 13. Hasil Uji Kualitas Butir Soal

Butir Nomor Soal	Kategori
2, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 17, 18, 20,21, 25, 26, 28, 32, 34, 35, 38	Baik
1, 3, 5, 6, 15, 16, 19, 22, 23, 30, 37, 40	Revisi

10, 14, 24, 27, 29, 31, 33, 36, 39	Tidak baik/Tolak
------------------------------------	------------------

Dari tabel di atas dapat diperoleh hasil tidak baik berjumlah 9 item, revisi berjumlah 12 item, baik berjumlah 19 item.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006 : 178). Untuk menentukan reliabilitas instrumen digunakan rumus Alfa Cronbach :

Selanjutnya hasil 1 dari perhitungan tersebut di atas diinterpretasikan nilai r sebagai berikut :

Tabel 14. Interpretasi Nilai r

No	Besarnya nilai r	Interpretasi
1.	0,00 – 0,199	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Sedang
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Kriteria pengujian instrumen dikatakan handal apabila r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5%. Uji validitas dan reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program Iteman. Untuk menguji reliabilitas dari tes prestasi belajar Tata Hidang yang sudah valid menggunakan program Iteman koefisien reliabilitas yang memadai hendaknya terletak di atas 0,75. Dari hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai alfa sebesar 0,824. Hal ini dapat diartikan angka tersebut memiliki realibilitas sangat tinggi.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ada dua macam, yaitu uji persyaratan analisis data dan teknik pengujian hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis, akan dilakukan analisis deskriptif dan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas sebaran data masing-masing variabel. Uji normalitas dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat, Uji homogenitas dengan menggunakan uji-f. Setelah seluruh data memenuhi persyaratan dari uji normalitas dan uji homogenitas maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan uji -t.

1. Uji Analisis Deskriptif

Uji deskriptif digunakan untuk menentukan kategori skor dari perolehan hasil *pretest* dan *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penentuan kategori tinggi rendahnya skor siswa menggunakan M_i dan SD_i . Rumus M_i dan SD_i adalah sebagai berikut :

Mean ideal (M_i)	$= \frac{1}{2} (\text{nilai tertinggi} + \text{nilai terendah})$
Standar deviasi ideal (SD_i)	$= \frac{1}{6} (\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah})$

Penentuan kategori skor siswa dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 15. Kategori Skor Siswa

No	Kriteria	Kategori
	$>M_i + SD_i$	Tinggi
	$M_i + SD_i - M_i - SD_i$	Sedang
	$<M_i - SD_i$	Rendah

Sumber : Sutrisno Hadi (2002)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data penelitian yang sudah didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan dari hasil tes kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus yang digunakan adalah rumus Chi-kuadrat yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

X^2 = Chi-Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan sampel

(Suharsimi Arikunto, 2006: 290)

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas antara dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rumus yang digunakan adalah rumus Uji-F yaitu :

$F_o = \frac{MK_K}{MK_d} \text{ dengan } db_f = db_k \text{ lawan } db_d$

(Suharsimi Arikunto, 2006: 324)

3. Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam setiap penelitian perlu diuji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis alternatif (H_a) dalam

penelitian ini adalah kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan dengan media *Chart* dalam proses pembelajaran akan memiliki skor rerata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang dalam proses pembelajaran dengan konvensional. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) menyatakan bahwa kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan dengan media *Chart* dalam proses pembelajarannya akan memiliki skor rerata yang lebih rendah atau sama dengan kelompok siswa yang dalam proses pembelajaran dengan konvensional.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih diuji secara empiris. Pengukuran prestasi belajar siswa dilakukan melalui penilaian dari hasil *post-test*. Prestasi belajar disini, dimaksudkan hasil yang dicapai siswa dalam penguasaan materi pembelajaran Tata Hidang yang ditunjukkan dengan nilai tes atau perangkat nilai.

- a) Pengujian hipotesis pertama dan kedua adalah untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil tes pemahaman awal dan pemahaman akhir kedua kelompok. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*paired t-test*) yaitu dengan menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan dengan rumus :

$$T = \frac{\bar{B}}{\frac{SD_b}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

SD_b = Standar deviasi perbedaan means
 n = Jumlah sampel
 \bar{B} = Selisih perbedaan

b) Pengujian hipotesis ketiga adalah membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar Tata Hidang siswa kelas X yang menggunakan media *Chart* dengan yang menggunakan metode ceramah. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*independent t-test*) yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas dengan rumus :

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{SD^2 M_1 + SD^2 M_2}}$$

M_1 = Mean kelompok 1

M_2 = Mean kelompok 2

$SD^2 M_1$ = Varian kelompok 1

$SD^2 M_2$ = Varian kelompok

Kriteria penetapan dan penolakan hipotesis untuk uji-t adalah apabila dalam perhitungan diperoleh t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan atau hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Sebaliknya jika harga t lebih kecil dari harga t tabel maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_o) diterima. Taraf signifikansi untuk menerima dan menolak hipotesis adalah 5%. Sedangkan kriteria dikatakan efektif apabila dalam perhitungan diperoleh rerata (*mean*) kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rerata (*mean*) kelompok kontrol. Sebaliknya jika rerata (*mean*) kelompok eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan rerata(*mean*) kelompok kontrol maka dikatakan tidak efektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Model *Chart* Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Godean

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan beberapa proses atau prosedur untuk mengembangkan *Chart*, berikut ini proses pengembangan *Chart* :

a. Identifikasi Kebutuhan

Setiap siswa dengan siswa yang lain pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu harus dipahami kebutuhan-kebutuhan mereka. Berdasarkan observasi yang dilakukan, kebutuhan yang diperlukan oleh siswa-siswa di SMK N 2 Godean yaitu perlunya diberikan suasana pembelajaran Tata Hidang yang berbeda dari sebelumnya, proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa untuk mengikutinya. Identifikasi kebutuhan yang dilakukan meliputi analisis media, kemampuan sekolah atas sarana dan prasarana, kemampuan guru dll.

b. Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting karena dapat memberi arah tindakan yang kita lakukan. Dengan tujuan yang jelas, guru dapat menentukan materi pelajaran yang sesuai untuk dipelajari siswa. Pada penelitian ini unit kompetensi yang akan diberikan yaitu pengertian restoran

dan klasifikasi restoran, sehingga tujuan pembuatan media ini mengarah kepada tercapainya hasil yang maksimal pada dua unit kompetensi tersebut.

c. Pengembangan Materi Pembelajaran

Setelah tujuan jelas, maka disusunlah materi pokok-pokok bahan pembelajaran yang akan ditampilkan dalam *Chart* ini, hal ini dimulai dengan melihat unit kompetensi yang akan diberikan, dalam hal ini unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran. Selanjutnya mengorganisir urutan penyajian yang logis dan baik artinya dalam *Chart* ini tidak hanya menampilkan materi pokok dari dua unit kompetensi yang diambil, akan tetapi juga menambahkan materi-materi pendukung yang tetap mengarah pada materi utama, contohnya penambahan gambar berbagai macam jenis restoran sehingga memperjelas pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dipelajari.

d. Pembuatan Desain Media

Desain *Chart* yang dibuat ini menggunakan program Corel Draw, yaitu merupakan salah satu aplikasi pengolah gambar berbasis *vector* yang banyak dipakai pengguna PC karena berbagai kemudahan dan keunggulan yang dimiliki (www.ilmugrafis.com, diakses tanggal 17 Januari 2011). Desain dibuat semenarik mungkin dengan menggabungkan tulisan dengan gambar-gambar restoran, selain itu pemilihan warna *background* yang tidak terlalu mencolok akan menambah tampilan desain ini menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi siswa dan materi yang ditampilkan tetap mudah untuk dimengerti karena penggabungan antara tulisan, gambar dan juga tampilan desain itu sendiri akan menjadi satu kesatuan.

e. Uji validasi

Uji validasi yaitu pengujian terhadap kelayakan media, uji validasi media dilakukan oleh dua dosen PTBB yaitu Ibu Prihastuti Ekwatiningsih, M.Pd sebagai ahli materi, Ibu Fitri Rahmawati, S.Pd, M.P sebagai ahli media dan guru Tata Hidang SMK N 2 Godean yaitu Ibu Yuli Patmiarti, S.Pd.

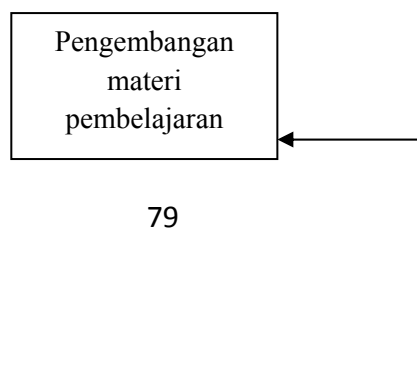
f. Revisi

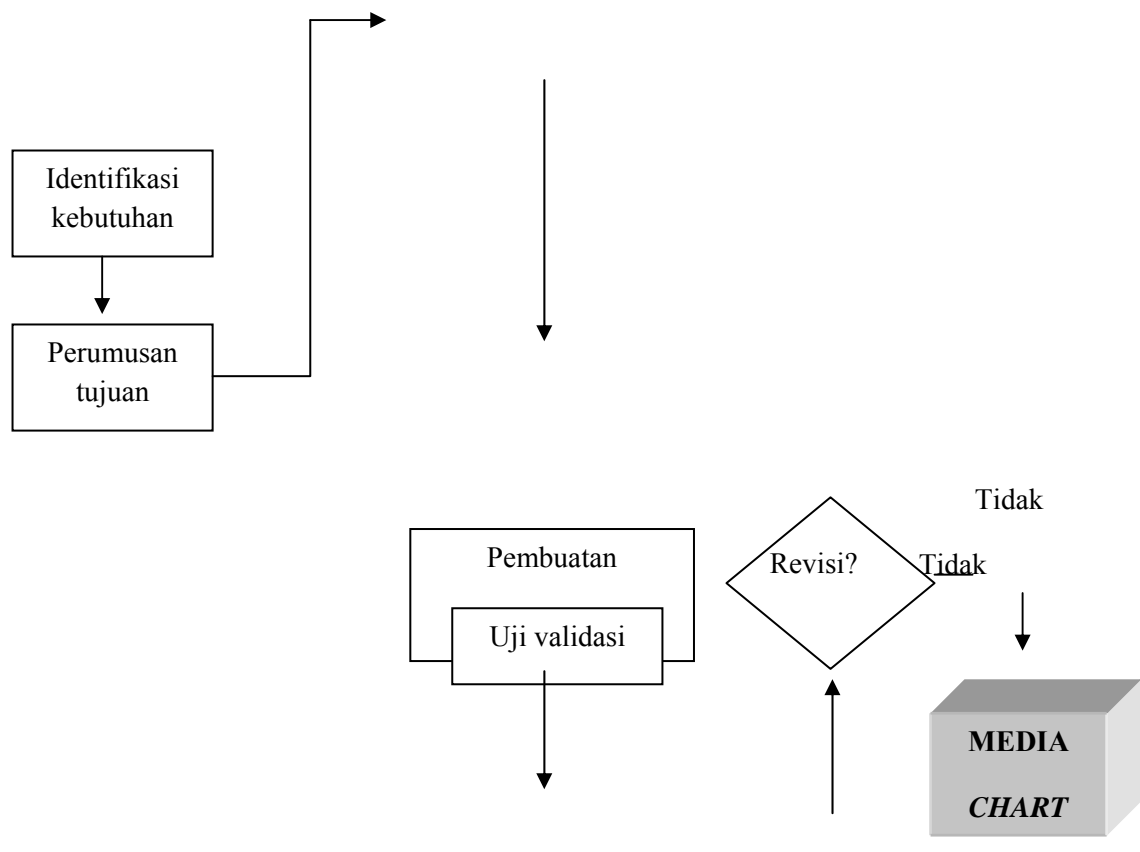
Setelah pengajuan desain media kepada para ahli, diperoleh beberapa kali revisi, antara lain penggunaan bahan kertas pada *Chart* yang dirasa kurang inovatif, desain yang diajukan masih sangat sederhana dan kurang maksimal, serta model yang kurang *up to date*. Oleh sebab itu, dilakukan beberapa kali revisi dan konsultasi sampai mendapatkan desain yang dinyatakan layak untuk diteruskan pada pembuatan *Chart* untuk penelitian ini.

g. Pembuatan *Chart*

Pembuatan *Chart* dilakukan di tempat *digital printing* dengan menggunakan kertas flexi. Ukuran *Chart* ini adalah 100x75 cm. Tampilan *Chart* menjadi sangat menarik karena dituangkan dalam bentuk yang besar dan menjadi pusat perhatian siswa karena berisi materi yang sedang dipelajari dan dikemas secara khusus dan menarik sehingga diharapkan akan menambah minat siswa untuk lebih berkonsentrasi dan juga berperan aktif sehingga terjadi timbal balik dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Untuk lebih jelasnya prosedur pengembangan model *Chart* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :





Gambar 3. Prosedur Pengembangan *Chart*

2. Data Kompetensi Kognitif

Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian menggunakan *desain control group pretest post-test design* dengan menggunakan soal obyektif sebagai instrumen penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X, SMK N 2 Godean pada mata pelajaran Tata Hidang. Sasaran pada penelitian ini adalah kelas X Tata Boga 3 sebagai kelas kontrol dan kelas X Tata Boga 2 sebagai kelas eksperimen. Kelompok

eksperimen menggunakan media pembelajaran *Chart* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang sudah biasa digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Godean yaitu menggunakan metode ceramah.

Secara keseluruhan, praktik mengajar dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan baik di kelas eksperimen atau kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan soal pilihan ganda sebagai instrumen penelitian. Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen. Pengujian instrumen disini adalah uji validitas yaitu tingkat kesukaran soal, daya beda soal, distraktor dan uji reliabilitas.

Sebelum melakukan perlakuan pada subyek, terlebih dahulu dilakukan *pretest* (tes awal) kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal siswa terhadap penguasaan materi yang akan diajarkan. Setelah memberi perlakuan yang berbeda pada kedua subyek yaitu menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan dengan media pembelajaran *Chart* pada kelas eksperimen. Pembelajaran yang berlangsung 2 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda antar dua kelas tersebut, peneliti melakukan *post test* untuk mengetahui seberapa besar kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan jika dibandingkan dengan sebelum adanya perlakuan.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen yang menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data penelitian ini terdiri atas *pretest* dan *post test* yang telah digabung menjadi satu menjadi nilai akhir rerata.

Mengenai skor tertinggi, terendah, mean, median, modus dan standar deviasi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 16. Deskripsi Data Statistik *Pretest* dan *Post-test*

	Skor <i>Pretest</i>		Skor <i>Post-test</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor tertinggi	30.00	30.00	30.00	35.00
Skor terendah	15.00	13.00	17.00	17.00
Mean	21.0571	20.4571	22.7714	28.9714
Median	20.000	19.000	24.000	30.000
Modus	17.00	21.00	27.00	32.00
Standar Deviasi	4.52407	4.14688	4.13796	4.30106
Sum	737.00	716.00	797.00	1014.00

a. Data *Pretest*

1) Kelompok X1 (*Pretest* Kelompok Eksperimen)

Kelompok X1 adalah data siswa yang belum diberi perlakuan menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran. Deskripsi kategori tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 17. Deskripsi Kategori Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Skor	F	Keterangan
1.	23.00 – 30.00	8	Tinggi
2.	B 11.00 – 22.00	27	Sedang
e 3.	0.00 – 11.00	0	Rendah

rdasarkan tabel 17 dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai antara 23.00 - 30.00 dan termasuk dalam kategori skor tinggi terdapat 8 anak, siswa yang mendapat skor antara 11.00 - 22.00 dan termasuk dalam kategori skor sedang terdapat 27 anak, tidak ada siswa yang mendapat skor antara 0.00 - 11.00 dan termasuk dalam kategori skor rendah.

2) Kelompok X2 (*Pretest* Kelompok Kontrol)

Kelompok X2 adalah data siswa yang belum diberi perlakuan sama sekali. Deskripsi kategori tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Skor	F	Keterangan
1.	23.00 – 30.00	13	Tinggi
2.	11.00 – 22.00	22	Sedang
3.	0.00 – 11.00	0	Rendah

T

abel 18. Deskripsi Kategori Skor *Pretest* Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel 18 dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat skor antara 23.00 - 30.00 dan termasuk dalam kategori skor tinggi terdapat 13 anak, siswa yang mendapat skor antara 11.00 - 22.00 dan termasuk dalam kategori skor sedang terdapat 22 anak, tidak ada siswa yang mendapat skor antara 0.00 - 11.00 dan termasuk dalam kategori skor rendah.

b. Data Post-Tes

1) Kelompok X1 (*Post-Test* Kelompok Eksperimen)

Kelompok X1 adalah data siswa yang sudah diberi perlakuan menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran. Deskripsi kategori tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 19. Deskripsi Kategori Skor *Post Test* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 19 dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat skor antara 23.00 - 35.00 dan termasuk dalam kategori skor tinggi terdapat 31 anak, siswa yang mendapat skor antara 11.00 - 22.00 dan termasuk dalam kategori skor sedang terdapat 4 anak, tidak ada siswa yang mendapat skor antara 0.00 - 11.00 dan termasuk dalam kategori nilai rendah.

2) Kelompok X2 (*Post-Test* Kelompok Kontrol)

Kelompok X2 adalah data siswa yang belajar dengan menggunakan metode konvensional. Deskripsi kategori tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 20. Deskripsi Kategori Skor *Post Test* Kelompok Kontrol

No	Skor	F	Keterangan
1.	23.00 – 35.00	31	Tinggi
2.	11.00 – 22.00	4	Sedang
3.	0.00 – 11.00	0	Rendah

Berdasarkan tabel 18 dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat skor antara 23.00 - 30.00 dan termasuk dalam kategori skor tinggi terdapat 19 anak, siswa yang mendapat skor antara 11.00 - 22.00 d

a n t	No	Skor	F	Keterangan
	1.	23.00 - 30.00	19	Tinggi
	2.	11.00 – 22.00	16	Sedang
	3.	0.00 – 11.00	0	Rendah

termasuk dalam kategori skor sedang terdapat 16 anak, tidak ada siswa yang mendapat skor antara 0.00 - 11.00 dan termasuk dalam kategori nilai rendah.

B. Uji Persyaratan Analisis Data

Hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji-t baru boleh dilakukan apabila datanya normal atau homogen. Oleh sebab itu perlu dipastikan terlebih dahulu bahwa data dalam penelitian tersebut normal dan homogen.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Seperti sudah disebutkan dalam metodologi, penentuan normal tidaknya menggunakan rumus Chi Kuadrat.

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat dibaris signifikansinya, jika nilai tersebut kurang dari taraf signifikasi yang ditentukan yaitu 5% maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansinya lebih besar atau sama dengan taraf signifikansinya yaitu 5% maka data berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya disajikan dalam lampiran, sedangkan rangkuman perhitungan disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 21. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Variabel	Sig	Keterangan
Eksperimen <i>Pre-test</i>	0,069 > 0,05	Normal
Eksperimen <i>Post-test</i>	0,196 > 0,05	Normal
Kontrol <i>Pre-test</i>	0,305 > 0,05	Normal
Kontrol <i>Post-test</i>	0,222 > 0,05	Normal

Dari hasil uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa sebarannya semua normal ini terbukti dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (5%) baik *pre-test* atau *post-test* untuk kelas eksperimen dan kontrol.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas antara dua kelas atau lebih. Dalam hal ini apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari kondisi yang sama, dalam arti sama-sama belum pernah mendapat materi sebelumnya dan belum ada perlakuan. Untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak, dapat dilihat dari nilai sig-nya. Jika nilai sig-nya lebih besar dari taraf signifikansi 5% ($\text{sig} > 5\%$) maka data tersebut dapat dikatakan homogen, begitu juga sebaliknya.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji-f. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *pretest*, *post-test*, dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan selengkapnya disajikan dalam lampiran, sedangkan rangkuman perhitungan disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 22. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Distribusi Data

Variabel	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	$0,261 > 0,05$	Homogen
<i>Post-test</i>	$0,250 > 0,05$	Homogen

Dilihat dari tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan uji-f menunjukkan bahwa data dalam penelitian adalah homogen. Hal ini ditunjukkan bahwa $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ taraf signifikansi 5%. F_{tabel} 3,98 sehingga data dalam penelitian ini adalah homogen karena f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} dalam taraf signifikan 5%.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang merupakan prasyarat analisis, maka selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang telah diajukan. Di bawah ini merupakan tabel hasil uji t-test:

Tabel 23. Rangkuman Hasil Uji Paired Sampel t-test

	Perlakuan	Rata-rata	SB	t	Sig/p	Peningkatan
Kontrol	<i>Pretest</i> Kontrol	21,0571	4,52407	1,650	0,108	1,7143
	<i>Post-test</i> kontrol	22,7714	4,13796			
Eksperimen	<i>Pretest</i> Eksperimen	20,4571	4,14688	7,411	0,000	8,5143
	<i>Post-test</i> Eksperimen	28,9714	4,30106			

Dari hasil uji t untuk penguasaan awal kelas kontrol (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post test*) ditemukan nilai t hitung sebesar 1,650 dengan signifikansi sebesar 0,108 oleh karena nilai signifikansi untuk *pretest* $0,108 > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Perbedaan skor rerata *pretest* kelas kontrol 21,0571 dan nilai rerata *post test* 22,7714.

Hasil uji t untuk penguasaan awal kelas eksperimen (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post test*) ditemukan nilai t hitung sebesar 7,411 dengan signifikansi sebesar

0,000 oleh karena nilai signifikansi untuk pre test $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Perbedaan skor rerata *pretest* kelas eksperimen 20,4571 dan nilai rerata post test kelas eksperimen 28,9714. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan media *Chart* dapat meningkatkan penguasaan kompetensi kognitif siswa.

Berdasarkan deskripsi data hasil uji prasyarat analisis maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada perbedaan antara kompetensi kognitif mata pelajaran Tata Hidang siswa di kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Godean yang menggunakan media pembelajaran *Chart* dan siswa yang belajar secara konvensional.

Tabel 24. Rangkuman Hasil Uji Independent Sampel t-test

Variabel	Perlakuan	Rata-rata	SB	t	Sig/p
<i>Pretest</i>	Kontrol	21,0571	4,52407	0,578	0,565
	Eksperimen	20,4571	4,14688		
<i>Post-test</i>	Kontrol	22,7714	4,13796	6,146	0,000
	Eksperimen	28,9714	4,30106		

Dari hasil uji t untuk pemahaman awal ditentukan t hitung sebesar 0,578 dengan signifikansi sebesar 0,565 sehingga nilai signifikansi untuk *pretest* $0,565 > 0,05$ maka H_a ditolak H_o diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman awal antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sementara hasil uji-t untuk penguasaan akhir (*post-test*) ditemukan nilai t hitung sebesar 6,146 dengan signifikansi untuk *post test* $0,000 < 0,05$ maka H_a

diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan penguasaan kompetensi akhir antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah adanya perlakuan.

Berdasarkan hasil dari hipotesis 1 dan 2 di atas terlihat jelas perbedaan tingkat penguasaan kompetensi yaitu dari uji t untuk penguasaan awal (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post-test*) signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dari hasil uji-t dan rerata di atas jelas menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan *Chart* sebagai media pembelajaran dan secara konvensional, hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan rerata yang lebih tinggi dari kelompok eksperimen yaitu 8,5143 dibandingkan kelompok kontrol yaitu 1,7143.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Model *Chart* yang Baik untuk Pembelajaran Tata Hidang.

Penelitian ini menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran, proses pembuatan *Chart* dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa-siswa yang akan belajar Tata Hidang, hal ini bisa didapat dari melihat karakteristik siswa-siswa tersebut. Selama ini siswa di SMK N 2 Godean belajar Tata Hidang dengan menggunakan metode konvensional, metode dan cara belajar ini membuat siswa cenderung merasa bosan karena hanya dituntut untuk mendengarkan saja sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Diperlukan suasana belajar yang baru dan cara yang membuat

siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran Tata Hidang, maka penelitian ini memilih menggunakan *Chart*.

Selanjutnya, hal yang dilakukan yaitu perumusan tujuan, hal ini dilakukan agar tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran Tata Hidang ini jelas. Penelitian ini mengambil dua unit kompetensi yang akan diberikan yaitu pengertian restoran dan klasifikasi restoran, sehingga tujuan pembuatan media ini mengarah kepada tercapainya hasil yang maksimal pada dua unit kompetensi tersebut.

Setelah itu, proses yang dilakukan yaitu pengembangan materi pembelajaran. Materi yang akan diberikan yaitu pada dua unit kompetensi pengertian restoran dan klasifikasi restoran, kemudian dikembangkan dengan ditambah gambar mengenai jenis-jenis restoran sehingga siswa lebih memahami dan mendalami materi tersebut karena selain menampilkan pengertian dan klasifikasi restoran juga ditambah dengan contoh gambar mengenai jenis restoran yang dimaksud, sehingga akan lebih menambah daya ingat siswa. Selanjutnya, membuat desain media *Chart*. Desain dibuat semenarik mungkin dengan menggabungkan unsur tulisan, gambar dan juga penempatan letak dibuat sangat menarik dan juga dapat membuat siswa lebih berkeinginan untuk mengetahui apa isi dari materi di dalam *Chart* tersebut. Setelah membuat desain, hal yang dilakukan yaitu melaksanakan uji validitas.

Uji validitas yaitu pengujian terhadap kelayakan media, uji validitas media dilakukan oleh dua dosen PTBB yaitu Ibu Prihastuti Ekwatiningsih, M.Pd sebagai ahli materi, Ibu Fitri Rahmawati, S.Pd, M.P sebagai ahli media dan guru Tata Hidang SMK N 2 Godean yaitu Ibu Yuli Patmiarti, S.Pd. Setelah pengajuan desain media kepada para ahli, diperoleh beberapa kali

revisi, desain *Chart* awal masih banyak yang kurang antara lain penggunaan bahan kertas pada *Chart* yang dirasa kurang inovatif, desain yang diajukan masih sangat sederhana dan kurang maksimal, serta model yang kurang *up to date*. Oleh sebab itu, dilakukan beberapa kali revisi dan konsultasi sampai mendapatkan desain yang dinyatakan layak untuk diteruskan pada pembuatan *Chart* untuk penelitian ini. Desain yang disetujui yaitu desain yang dianggap telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran, antara lain desain menarik, tata letak yang cocok dengan tampilan *Chart* serta kemasan keseluruhan media dan materi yang disajikan dapat dimengerti oleh siswa.

Kemudian tahap terakhir yaitu pembuatan *Chart*, *Chart* ini dibuat di tempat *Digital Printing* dengan menggunakan kertas flexi dan ukuran *Chart* yaitu 100x75cm. Tampilan *Chart* menjadi sangat menarik karena berukuran besar dan membuat siswa di SMK N 2 Godean bertambah semangat dalam belajar Tata Hidang, karena *Chart* menjadi media baru yang belum digunakan dalam pembelajaran Tata Hidang. Media ini memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan yaitu unit kompetensi pengertian restoran dan klasifikasi restoran, membuat pembelajaran Tata Hidang menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga daya serap pengetahuan atau kompetensi kognitif siswa lebih meningkat.

2. Pencapaian Kompetensi Kognitif Siswa pada Unit Kompetensi Pengertian dan Klasifikasi Restoran dengan Pembelajaran Konvensional.

Pembelajaran konvensional siswa lebih pasif dan karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung tidak mandiri dan malas mencatat apa yang sedang dijelaskan oleh guru. Selain itu pada saat proses belajar mengajar ada sebagian siswa yang tidak berkonsentrasi dengan materi yang sedang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Penguasaan pembelajaran Tata Hidang dengan metode konvensional apabila dilihat dari penguasaan awal (*pretest*) dan penguasaan akhir (*pos-test*) ada peningkatan sebesar 1,7143

Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t untuk penguasaan awal kelas kontrol (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post-test*) ditemukan nilai t hitung sebesar 1,650 dengan signifikansi sebesar 0,108 oleh karena nilai signifikansi untuk *pretest* 0,108 > 0,05 maka H_a ditolak dan H_o diterima. Perbedaan skor rerata *pretest* kelas kontrol 21,0571 dan skor rerata *post test* 22,7714. Walaupun rerata antara *pretest* dengan *post-test* meningkat akan tetapi peningkatan skor tersebut dirasa belum cukup signifikan karena seharusnya skor siswa masih bisa lebih tinggi. Hal ini mungkin disebabkan karena cara belajar yang kurang menarik dan cenderung membosankan karena hanya berpusat pada guru saja. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk bertanya dan mendalami materi yang sedang diberikan karena mereka hanya mendengarkan dan pemahaman akan materi tersebut menjadi kurang.

3. Pencapaian Kompetensi Kognitif Siswa pada Unit Kompetensi Pengertian dan Klasifikasi Restoran Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran *Chart*.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Chart* membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti materi yang sedang disampaikan oleh guru, karena siswa tidak hanya mendengarkan akan tetapi ditampilkan juga materi dengan visual

yang berbeda. Oleh karena itu siswa memiliki gambaran-gambaran mengenai penjelasan guru. Pembelajaran dengan menggunakan media *Chart* ini, siswa dituntut untuk lebih aktif salah satunya dengan bertanya karena materi yang sedang disampaikan oleh guru tidak hanya diberikan dengan ceramah akan tetapi juga ditampilkan di depan kelas.

Dilihat dari hasil uji t untuk penguasaan awal kelas eksperimen (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post test*) ditemukan nilai t hitung sebesar 7,411 dengan signifikansi sebesar 0,000 oleh karena nilai signifikansi untuk pre test $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Perbedaan skor rerata *pretest* kelas eksperimen 20,4571 dan skor rerata *post test* kelas eksperimen 28,9714. Dari hasil uji t tersebut menunjukkan peningkatan nilai dari kelas eksperimen artinya kompetensi yang dimiliki siswa tersebut mengalami peningkatan 8,5143. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan media *Chart* dapat meningkatkan penguasaan kompetensi kognitif siswa karena siswa menjadi lebih aktif dalam menerima materi Tata Hidang dalam hal ini yaitu dua unit kompetensi yang diajarkan, selain itu *Chart* ini juga menampilkan gambar macam-macam restoran yang menambah daya serap dan pengetahuan siswa karena diberikan contoh restoran yang dimaksud dalam materi tersebut sehingga siswa memiliki gambaran yang lebih jelas.

4. Perbedaan Antara Peningkatan Kompetensi Kognitif Siswa pada Unit Kompetensi Pengertian dan Klasifikasi Restoran di SMK N 2 Godean yang Menggunakan Media Pembelajaran *Chart* dan Siswa yang Belajar Secara Konvensional

Dari hasil uji t untuk penguasaan awal kelas kontrol (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post test*) ditemukan nilai t hitung sebesar 1,650 dengan

signifikansi sebesar 0,108 oleh karena nilai signifikansi untuk *pretest* $0,108 > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Hasil uji *t* untuk penguasaan awal kelas eksperimen (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post test*) ditemukan nilai *t* hitung sebesar 7,411 dengan signifikansi sebesar 0,000 oleh karena nilai signifikansi untuk *pretest* $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Perbedaan skor *pretest* dan *pos-test* eksperimen yaitu 8,5143 sedangkan kelompok kontrol yaitu 1,7143.

Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil prestasi belajar Tata Hidang yang menggunakan media *Chart* apabila dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan perbedaan nilai antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan *Chart* sebagai media pembelajaran dan kelompok kontrol yang dengan pembelajaran konvensional, menunjukkan prestasi belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Dengan demikian kelas yang menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran lebih mampu meningkatkan kompetensi kognitif bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran karena menurut Arif Sadiman (2002:35) ukuran *Chart* yang cukup besar, tidak rumit atau berbelit-belit, visualisasi ide dan pesan mudah ditangkap dan dipahami, penampilan menarik, komposisi warna serasi dan seimbang, penggunaan serta penyimpanan mudah dan tahan dipakai berkali-kali. Berkaitan dengan hasil penelitian tersebut maka *Chart* merupakan media pembelajaran untuk mengajar yang dapat dipakai oleh guru untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapat simpulan sebagai berikut :

1. Model *Chart* yang sesuai untuk pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 2 Godean dimulai dari analisis kebutuhan, selanjutnya perumusan tujuan yang mengarah kepada penentuan materi belajar pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran, kemudian mengembangkan materi pembelajaran pokok yang ditambahkan dengan materi pendukung yang semakin memperjelas materi utama, selanjutnya membuat desain *Chart* yang dikemas semenarik mungkin, menampilkan perpaduan tulisan, gambar dan juga tata letak serta pemilihan warna yang cocok, setelah itu melaksanakan uji kelayakan media kepada para ahli, setelah dilakukan revisi beberapa kali selanjutnya didapatkan desain *Chart* yang *up to date*, mudah dipahami dan berkualitas. Kemudian dilanjutkan dengan pengadaan *Chart* yang siap digunakan untuk penelitian.
2. Penguasaan kompetensi kognitif pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran dengan metode konvensional dapat dilihat dari skor rerata *pretest* kelas kontrol 21,0571 dan skor rerata *post test* 22,7714 sehingga dapat dikategorikan dalam skor sedang dan dari hasil uji -t untuk

penguasaan awal kelas kontrol (*pretest*) dan penguasaan akhir (*post test*) ditemukan nilai t hitung sebesar 1,650 dengan signifikansi sebesar 0,108.

3. Penguasaan kompetensi kognitif unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran dengan media pembelajaran *Chart* dapat dilihat dari skor rerata *pretest* kelas eksperimen 20,4571 dan dikategorikan dalam skor sedang, skor rerata *post-test* kelas eksperimen 28,9714 dikategorikan dalam skor tinggi. Nilai t hitung sebesar 7,411 dengan signifikansi sebesar 0,000.
4. Ada perbedaan yang signifikan antara hasil prestasi belajar Tata Hidang yang menggunakan media *Chart* apabila dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Peningkatan skor *pretest* dan *pos-test* eksperimen yaitu 8,5143 dengan nilai t hitung sebesar 7,411 dengan signifikansi 0,000. Sedangkan peningkatan skor rerata *pretest* dan *post-test* kelompok kontrol yaitu 1,7143 dan nilai t hitung sebesar 1,650 dengan signifikansi sebesar 0,108. Dengan demikian kelas yang menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran lebih efektif meningkatkan kompetensi kognitif bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Guru mata pelajaran Tata Hidang kelas X SMK Negeri 2 Godean disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *Chart* agar dapat meningkatkan kompetensi siswa terutama kompetensi kognitif.
- b. *Chart* sebaiknya dibuat dengan desain yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menggunakan bahan yang tahan air sehingga awet dan dapat disimpan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Munif. *Rencana Strategi Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2011-2014* (<http://www.diknas.go.id>, diakses 30 Juni 2010).
- Anonim. 1997. *Media Pembelajaran*. Fakultas Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- _____. 2009. *Pengertian Kompetensi*. <http://www.myopera.com>. Diakses 6 April 2010
- _____. *Apa Pengertian Restoran ?* (<http://www.digilib.petra.ac.id/jiunkpe>, diakses 30 Juni 2010).
- _____. *Belajar Corel Draw* (<http://ilmugrafis.com>, diakses 30 Juni 2010).
- _____. 2009. *Media Proyeksi dan Non Proyeksi*. <http://www.mediaonline.com>, diakses 6 April 2010
- Achmad Basori. *Penggolongan Media Pembelajaran* (<http://unesa.info/tep/media/isi.php?autor=basori> diakses tanggal 5 April 2010)
- Arief Sadiman. 2009. *Media Pendidikan Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Asmawi Zainul dan Noehl Nasoetion. 1997. *Penilaian Hasil Belajar*. Pusat Antar Universitas, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dali, S Naga. 1992. *Pengantar Teori Sekor Pada Pengukuran Pendidikan*. Jakarta: Gunadarma.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Manual Item and Test Analysis (Iteman)*. Badan Penelitian Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan : Pusat Penelitian dan Pengembangan Sistem Pengujian.
- Erman S. Ar. 2010. *Model Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa*. <http://www.educare.e-fkipunla.net>, diakses tanggal 8 April 2010
- Hamzah B.Uno. 2001. *Pengembangan Instrumen untuk Penelitian*. Jakarta : Delima Press.

- Maria Ulfah. 2008. *Pembelajaran “Cooperatif Learning” Alternatif Metode Dalam KBK* (<http://www.mariaulfah15.multiply.com>, diakses tanggal 6 April 2010)
- Marsum WA. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Mulyasa, E. Dr. M.Pd. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2003. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2002. *Media Pendidikan*. Bandung : Aditya Bakti.
- Sukresno. 2004. *Petunjuk Praktek Pramusaji Food and Beverage Service*. Jakarta : Gramedia.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta :PT. Bumi Aksara.
- Sutrisno Hadi. 2002. *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Tim Penyusun Kamus Pusat. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta : Balai Pustaka.
- Vini Giri Liani. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Chart Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Piri 2 Yogyakarta, Skripsi*, PTBB, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yahya Nursidik. 2008. *Media Pembelajaran*. <http://www.researchengines.com/art05-65.html>, diakses tanggal 5 April 2010)

XXXIX. BIDANG STUDI KEAHLIAN : SENI, KERAJINAN, DAN
PARIWISATA

PROGRAM STUDI KEAHLIAN : TATA BOGA

KOMPETENSI KEAHLIAN : 1. JASA BOGA (099)
2. PATISERI (100)

A. DASAR KOMPETENSI KEJURUAN

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerapkan keselamatan, kesehatan kerja (K3), dan hygiene sanitasi	1.1 Mendeskripsikan keselamatan, kesehatan kerja (K3), dan hygiene sanitasi 1.2 Melaksanakan prosedur K3 dan hygiene sanitasi 1.3 Melaksanakan prosedur pembersihan area kerja 1.4 Menerapkan konsep lingkungan hidup 1.5 Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan
2. Melakukan komunikasi dalam pelayanan jasa	2.1 Menjelaskan prinsip-prinsip berkomunikasi 2.2 Memilih cara berkomunikasi dengan teman kerja, kolega, dan pelanggan 2.3 Melakukan komunikasi dan kerjasama dalam tim atau kelompok 2.4 Melakukan komunikasi dalam lingkungan yang berbeda 2.5 Memberikan pelayanan untuk tamu 2.6 Menjaga standar penampilan personal

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
3. Melakukan persiapan pengolahan	3.1 Menunjukkan alur kerja persiapan pengolahan 3.2 Mengorganisir persiapan pengolahan 3.3 Melakukan persiapan dasar pengolahan makanan 3.4 Menggunakan metode dasar memasak 3.5 Membuat potongan sayuran 3.6 Membuat <i>garnish</i> dan lipatan daun.

B. KOMPETENSI KEJURUAN

1. Jasa Boga (099)

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengolah makanan kontinental	<ul style="list-style-type: none">1.1 Menjelaskan prinsip pengolahan makanan kontinental1.2 Mengolah <i>stock</i>, <i>soup</i>, dan <i>sauce</i>1.3 Mengolah <i>cold</i> dan <i>hot appetizer</i> atau salad1.4 Mengolah <i>sandwich</i> dan hidangan dari sayuran1.5 Mengolah hidangan berbahan terigu1.6 Mengolah hidangan dari telur, unggas, daging, dan <i>seafood</i>1.7 Menggunakan peralatan pengolahan makanan
2. Mengolah makanan Indonesia	<ul style="list-style-type: none">2.1 Menjelaskan prinsip pengolahan makanan Indonesia2.2 Mengolah salad (gado-gado, urap, rujak)2.3 Mengolah sup dan soto2.4 Mengolah hidangan nasi dan mie2.5 Mengolah hidangan sate atau jenis makanan yang dipanggang2.6 Mengolah hidangan Indonesia dari unggas, daging, dan <i>seafood</i>2.7 Mengoperasikan alat pengolahan makanan

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
3. Melayani makan dan minum	3.1 Menjelaskan ruang lingkup pelayanan makanan dan minuman 3.2 Mengoperasikan peralatan layanan makanan dan minuman 3.3 Menyediakan layanan makanan dan minuman di restoran 3.4 Menyediakan <i>room service</i> 3.5 Membuat minuman non alkohol
4. Melakukan perencanaan hidangan harian untuk meningkatkan kesehatan	4.1 Menjelaskan aturan makan atau diet 4.2 Mengidentifikasi kebutuhan gizi 4.3 Membuat rencana menu sesuai kebutuhan gizi 4.4 Menghitung kandungan gizi bahan makanan 4.5 Mengevaluasi menu dan makanan yang diolah
5. Melakukan pengolahan makanan untuk kesempatan khusus	5.1 Menjelaskan jenis-jenis kesempatan khusus 5.2 Merencanakan menu kesempatan khusus 5.3 Mengoperasikan peralatan pengolahan makanan 5.4 Melakukan pengolahan makanan sesuai menu 5.5 Menyajikan makanan menu khusus

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
6. Melakukan pengelolaan usaha jasa boga	<p>6.1 Menjelaskan sistem usaha jasa boga</p> <p>6.2 Merencanakan usaha jasa boga berdasarkan menu</p> <p>6.3 Menghitung kalkulasi harga</p> <p>6.4 Menyiapkan makanan untuk <i>buffee</i></p> <p>6.5 Mengorganisir operasi makanan dalam jumlah besar</p> <p>6.6 Menyediakan penghubung antara dapur dan area pelayanan.</p>

2. Patiseri (100)

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengolah kue Indonesia	<p>1.1 Mendeskripsikan pengertian kue Indonesia</p> <p>1.2 Membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung</p> <p>1.3 Membuat kue Indonesia dari umbi-umbian dan kacang-kacangan</p> <p>1.4 Membuat kue Indonesia dari agar-agar</p> <p>1.5 Membuat kue Indonesia dari adonan beragi</p> <p>1.6 Menggunakan peralatan untuk mengolah kue Indonesia</p> <p>1.7 Menata dan menyajikan kue Indonesia</p>
2. Mengolah kue <i>pastry</i> kontinental	<p>2.1 Menguraikan pengertian kue kontinental</p> <p>2.2 Membuat bahan pengisi dan bahan penutup kue dari <i>butter cream</i>, <i>royal icing</i>, dan coklat</p> <p>2.3 Membuat <i>cake</i>, <i>gateaux</i>, dan <i>torten</i></p> <p>2.4 Membuat produk kue patiseri dari adonan cair</p> <p>2.5 Membuat produk kue patiseri dari adonan padat</p> <p>2.6 Menggunakan peralatan untuk pengolahan kue kontinental</p> <p>2.7 Menata dan menyajikan aneka kue, <i>pastry</i> kontinental</p>

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
3. Menyiapkan coklat dan permen coklat	<p>3.1 Mendeskripsikan coklat dan permen coklat</p> <p>3.2 Membuat produk dari coklat dan permen coklat</p> <p>3.3 Melapisi kue <i>pastry</i> dan permen dengan coklat</p> <p>3.4 Menggunakan peralatan untuk mengolah coklat dan permen coklat</p> <p>3.5 Menata dan menyajikan produk kue <i>pastry</i> berlapis coklat</p>
4. Membuat produk roti dan kue untuk diet khusus	<p>4.1 Menguraikan pengertian diet khusus</p> <p>4.2 Membuat produk kue dan saus rendah lemak</p> <p>4.3 Membuat produk kue dan saus rendah kalori</p> <p>4.4 Membuat produk kue dan saus rendah gula</p> <p>4.5 Membuat produk kue dan saus rendah protein</p> <p>4.6 Menggunakan peralatan untuk mengolah diet khusus</p> <p>4.7 Menata dan menyajikan produk kue dan saus untuk diet khusus</p>

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
5. Melakukan pelayanan makanan dan minuman	5.1 Mendeskripsikan pelayanan makanan dan minuman 5.2 Membuat aneka lipatan serbet 5.3 Membuat aneka bentuk rangkaian bunga 5.4 Memberikan layanan makan dan minum 5.5 Melakukan pelayanan <i>room service</i> sesuai prosedur 5.6 Menyajikan minuman non alkohol 5.7 Menggunakan peralatan untuk pelayanan makanan dan minuman
6. Membuat hidangan penutup	6.1 Mendeskripsikan definisi hidangan penutup 6.2 Membuat hidangan penutup panas dan dingin 6.3 Menggunakan peralatan untuk membuat hidangan penutup 6.4 Menata dan menyajikan aneka hidangan penutup panas dan dingin
7. Melakukan pengelolaan usaha produk patiseri	7.1 Mendeskripsikan pengelolaan usaha produk patiseri 7.2 Merencanakan pengelolaan usaha patiseri 7.3 Melakukan penyimpanan barang persediaan 7.4 Menyediakan penghubung antara dapur dan area pelayanan di <i>coffee shop</i> 7.5 Mengelola usaha kue dan roti (<i>coffee shop</i>) 7.6 Menggunakan peralatan untuk pengelolaan usaha produk patiseri 7.7 Mengemas bahan makanan yang telah disiapkan.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tahun Pelajaran : 2010/2011
Sekolah : SMK Negeri 2 Godean
Mata Pelajaran : Tata Hidang
Program Keahlian : Restoran
Bidang Studi : Tata Boga
Kelas / Semester : I / 1

- I. Standar Kompetensi : Menyediakan Layanan Makan dan Minum**
- II. Kompetensi Dasar : Menjelaskan Ruang Lingkup Pelayanan Makanan dan Minuman**
- III. Alokasi Waktu : 4x 45 menit (1 kali pertemuan)**
- IV. Indikator :**
 - 1. Mendeskripsikan pengertian restoran.
 - 2. Mengklasifikasikan restoran.
 - a. Ciri-ciri restoran
 - b. Gambar-gambar restoran
- V. Tujuan Pembelajaran**
 - 1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian restoran.
 - 2. Siswa mampu mengklasifikasikan restoran
 - a. Ciri-ciri restoran
 - b. Gambar-gambar restoran

VI. Materi Pembelajaran

1. Pengertian restoran.
2. Klasifikasi restoran
 - a. Ciri-ciri restoran
 - b. Gambar-gambar restoran

VII. Kegiatan Pembelajaran :

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan
Pendahuluan	1. Salam 2. Presensi 3. Appersepsi 4. <i>Pretest</i>	60 menit	Ceramah		
Inti	1. Penjelasan pengertian restoran 2. Penjelasan klasifikasi restoran <ol style="list-style-type: none">a. Penjelasan ciri-ciri restoranb. Penjelasan gambar-gambar restoran	60 menit	Tanya jawab, ceramah	<i>Chart</i>	- Marsum WA 2005 “Restoran Dan Segala Permasalahannya” Andi Offset, Yogyakarta. - Sukresno 2004 “Petunjuk Praktek Pramusaji” Gramedia, Jakarta.
Penutup	1. Rangkuman materi 2. <i>Post test</i> 3. Berdoa	60 menit			

VIII. Penilaian

a. Kisi-kisi soal

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Jml
Melayani Makan dan Minum	Menjelaskan Ruang Lingkup Pelayanan Makanan dan Minuman	3. Mendeskripsikan pengertian restoran. 4. Mengklasifikasikan restoran.	- Pengertian restoran	1	1
			- Macam-macam restoran	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21, 22,23,24	23
			- Ciri-ciri restoran	25,26,27,28,29,30 31,32,33,34,35,36	12
			- Gambar tipe-tipe restoran	37, 38,39,40	4
Jumlah soal				40 soal	

b. Soal : terlampir

c. Jawaban : terlampir

Yogyakarta, Januari 2011

Guru Pembimbing,

Mahasiswa,

Yuli Patmiarti, S.Pd

Anis Wahyuningtiyas

NIP. 19700714 199702 2 006

NIM. 06511241005

Mengetahui/Menyetujui,

Kepala Sekolah

Drs. Sugito

NIP . 19550417 197803 1 006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Tahun Pelajaran : 2010/2011
Sekolah : SMK Negeri 2 Godean
Mata Pelajaran : Tata Hidang
Program Keahlian : Restoran
Bidang Studi : Tata Boga
Kelas / Semester : I / 1

- I. Standar Kompetensi : Menyediakan Layanan Makan dan Minum**
II. Kompetensi Dasar : Menjelaskan Ruang Lingkup Pelayanan Makanan dan Minuman
III. Alokasi Waktu : 2x 45 menit (2 kali pertemuan)
IV. Indikator :

1. Mendeskripsikan pengertian restoran.
2. Mengklasifikasikan restoran.
 - a. Ciri-ciri restoran
 - b. Gambar-gambar restoran

V. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian restoran.
2. Siswa mampu mengklasifikasikan restoran
 - a. Ciri-ciri restoran
 - b. Gambar-gambar restoran

VI. Materi Pembelajaran

1. Pengertian restoran.
2. Klasifikasi restoran
 - a. Ciri-ciri restoran
 - b. Gambar-gambar restoran

VII. Kegiatan Pembelajaran :

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan
Pendahuluan	5. Salam 6. Presensi 7. Appersepsi 8. <i>Pre test</i>	60 menit	Ceramah	<i>Handout</i>	
Inti	3. Penjelasan pengertian restoran 4. Penjelasan klasifikasi restoran c. Penjelasan ciri-ciri restoran d. Penjelasan gambar-gambar restoran	60 menit	Tanya jawab, ceramah		- Marsum WA 2005 “ <i>Restoran Dan Segala Permasalahannya</i> ” Andi Offset, Yogyakarta. - Sukresno 2004 “ <i>Petunjuk Praktek Pramusaji</i> ” Gramedia, Jakarta.
Penutup	4. Rangkuman materi 5. <i>Postest</i> 6. Berdoa	60 menit			

VIII. Penilaian

a. Kisi-kisi soal

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Jml
Melayani Makan dan Minum	Menjelaskan Ruang Lingkup Pelayanan Makanan dan Minuman	3. Mendeskripsikan pengertian restoran. 4. Mengklasifikasikan restoran.	- Pengertian restoran	1	1
			- Macam-macam restoran	2,34,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21, 22,23,24	23
			- Ciri-ciri restoran	25,26,27,28,29,30 31,32,33,34,35,36	12
			- Gambar tipe-tipe restoran	37, 38,39,40	4
Jumlah soal				40 soal	

b. Soal : terlampir

c. Jawaban : terlampir

Yogyakarta, Januari 2011

Guru Pembimbing

Mahasiswa Praktikan,

Yuli Patmiarti, S.Pd

Anis Wahyuningtiyas

NIP. 19700714 199702 2 006

NIM. 06511241005

Mengetahui/Menyetujui,

Kepala Sekolah

Drs. Sugito

NIP . 19550417 197803 1 006

Lampiran 2

RESTORAN

A. Pengertian Restoran

Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan ataupun minum.

B. Macam-macam Restoran

- 23) *Table D'hote Restaurant* adalah suatu restoran yang khusus menjual menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai dengan hidangan penutup) dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.
- 24) *A'la Charte Restaurant* adalah restoran yang telah mendapatkan izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi dimana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan.
- 25) *Coffee Shop* atau *Brasserie* adalah restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu bisa mendapatkan makan secara cepat dengan harga yang relatif murah.
- 26) *Cafeteria* atau *Café* adalah restoran kecil yang mengutamakan penjualan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman yang beralkohol.
- 27) *Canteen* adalah restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik/sekolah, tempat di mana para pekerja dan pelajar bisa mendapatkan makan siang dan *coffee break*.
- 28) *Continental Restaurant* adalah suatu restoran yang menitikberatkan hidangan *continental* pilihan dengan pelayanan *elaborate* atau megah.
- 29) *Carvery* adalah restoran yang sering berhubungan dengan hotel dimana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga hidangan yang sudah ditetapkan.
- 30) *Dining Room* adalah restoran yang disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel itu, namun juga terbuka bagi para tamu dari luar.

- 31) *Discotheque* ialah suatu restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil menikmati alunan musik.
- 32) *Fish and Chip Shop* adalah suatu restoran yang banyak terdapat di Inggris, kita dapat membeli macam-macam kripik (*chips*) dan ikan Cod goreng yang dibungkus dan dibawa pergi.
- 33) *Grill Room* atau *Rotisserie* ialah suatu restoran yang menyediakan bermacam-macam daging panggang. *Grill room* sering disebut juga dengan *Steak House*.
- 34) *Inn Tavern* ialah suatu restoran dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi pantai.
- 35) *Night Club/Super Club* adalah suatu restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam.
- 36) *Pizzeria* adalah restoran yang khusus menjual *pizza*, dan kadang-kadang juga berupa *spaghetti* serta makanan khas Italia yang lain.
- 37) *Pan Cake House/Creperie* adalah restoran yang khusus menjual *pan cake* serta *crepe* yang diisi berbagai macam manisan di dalamnya.
- 38) *Pub* adalah tempat hiburan umum yang mendapat izin untuk menjual bir serta minuman beralkohol lainnya.
- 39) *Snack Bar/Café/Milk Bar* adalah restoran cukupan yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, dimana para tamu membawa makanannya sendiri sampai ke meja.
- 40) *Speciality Restaurant* adalah restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan spesial tersebut.
- 41) *Terrace Restaurant* adalah restoran yang terletak di luar bangunan, namun pada umumnya masih berhubungan dengan hotel/restoran induk.
- 42) *Gourmet Restaurant* adalah restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minum untuk orang-orang yang memiliki ilmu yang luas dalam bidang rasa makanan dan minuman.

- 43) *Family Type Restaurant* adalah satu restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman dengan harga yang tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.
- 44) *Main Dining Room* adalah satu restoran yang terdapat di hotel-hotel besar dan penyajian makanannya secara resmi dan terikat peraturan yang ketat.

C. Ciri-ciri Restoran

No	Jenis restoran	Ciri-ciri
1.	<i>Table D'hote restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Khusus menjual menu <i>table d'hote</i> yaitu susunan menu lengkap dari makanan pembuka sampai penutup - Harga per set menu telah ditentukan.
2.	<i>A'la charte restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan makanan lengkap dengan berbagai macam variasi. - Tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan - Tiap-tiap makanan mempunyai harga sendiri-sendiri
3.	<i>Coffee shop</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Harga makanan relatif murah - Tenaga kerja yang diperlukan tidak terlalu banyak dan tidak terlalu ahli - Pelayanan cepat (<i>quick service</i>) - Menu sederhana - Berada di lokasi strategis
4.	<i>Café / Cafeteria</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Makanan yang dihidangkan secara prasmanan - Tamu mengambil sendiri makanan dan minuman yang dikehendaki - Harga makanannya relatif rendah - Tenaga yang diperlukan sedikit tetapi harus dapat melayani tamu dalam jumlah banyak dan waktu singkat.
5.	<i>Continental restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Hidangan yang ada menitikberatkan pada hidangan <i>continental</i> - Pelayanan <i>elaborate</i> atau megah - Suasana santai namun susunannya agak rumit
6.	<i>Carvery</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang yang mereka inginkan - Harga hidangan sudah ditetapkan
7.	<i>Dining room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan restoran yang sama ekonomisnya seperti tempat makan biasa. - Letaknya berada di dalam hotel kecil, motel atau Inn - Disediakan bagi para tamu yang tinggal di hotel itu, namun

		juga terbuka bagi tamu dari luar
8.	<i>Discotheque</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Restoran yang pada prinsipnya untuk tempat dansa - Kadang-kadang menampilkan <i>live-band</i> - Hidangan yang disediakan pada umumnya berupa <i>snack</i>.
9.	<i>Fish and Chip Shop</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Restoran yang menyediakan macam-macam kripi (<i>chips</i>) dan ikan goreng berupa ikan Cod - Pembeli menikmati hidangan tersebut dengan dibungkus dalam kertas - Tiap hidangan yang dibeli tidak dinikmati di tempat itu tetapi dibawa pergi
10.	<i>Grill Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Peralatan makan dan peralatan masak yang digunakan relatif mahal. - Restoran yang khusus menyediakan bermacam-macam daging panggang - Antar restoran dan dapur dibatasi sekat dinding kaca sehingga tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang dikehendaki - Para tamu dapat melihat langsung bagaimana memasak hidangan tersebut
11.	<i>Inn Tavern</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Letaknya berada di tepi kota - Suasana dibuat sangat dekat dan ramah dengan tamu-tamu - Makanan yang ditawarkan cukup lezat
12.	<i>Night Club/Super Club</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuka menjelang larut malam - Dekorasi tempat mewah - Pelayanannya megah - Para tamu dituntut berpakaian resmi dan rapi sehingga menaikkan gengsi
13.	<i>Pizzeria</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Khusus menjual <i>pizza</i> - Kadang-kadang menyediakan makanan khas Italia lainnya
14.	<i>Pan Cake House</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Khusus menjual hidangan <i>Pan Cake</i> serta <i>Crepe</i> - Restoran ini tidak terlalu besar
15.	<i>Pub</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan minuman beralkohol - Hidangan lain yang disediakan berupa <i>snack</i> seperti <i>pies</i> dan <i>sandwich</i> - Pelayanannya terutama untuk bartender harus memiliki keahlian khusus dalam meracik minuman.
16.	<i>Snack Bar</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelayanan cepat (<i>quick service</i>) - Tamu mengambil sendiri makanan yang mereka inginkan - Tamu bebas memilih makanan yang mereka sukai - Makanan yang disediakan berupa <i>hamburger</i>, <i>sausages</i> dan <i>sandwich</i>
17.	<i>Canteen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Biasanya terdapat di kantor, pabrik atau sekolah - Bangunannya tidak terlalu besar
18.	<i>Specialty Restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Dekorasi restoran seluruhnya sesuai dengan tipe khas makanan

		<ul style="list-style-type: none"> - Pelayanannya berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan spesial tersebut.
19.	<i>Terrace Restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Berada di luar bangunan hotel namun masih berhubungan dengan hotel atau restoran induk - Di negara-negara Barat umumnya dibuka pada saat musim panas saja
20.	<i>Gourmet restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelayanan dan penyajian yang diberikan adalah yang terbaik - Tenaga pelayanannya cukup banyak dan harus benar-benar ahli dalam bidangnya - Makanan dan minuman yang dihidangkan sangat lezat - Harganya cukup mahal
21.	<i>Family restaurant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Terutama disediakan untuk tamu-tamu rombongan atau keluarga. - Tersedia menu dan porsi yang khusus juga untuk anak-anak - Tersedia arena khusus bagi anak-anak untuk bermain - Harga makanan dan minuman relatif tidak mahal
22.	<i>Main Dining Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Umumnya berda di hotel-hotel besar - Penyajian makanan secara resmi - Servisnya menggunakan pelayanan ala Perancis atau Rusia - Tamu-tamu yang hadir berpakaian resmi atau formal

D. Gambar Macam-macam Restoran

1. Table D'hote Restaurant



2. A'la Carte Restaurant



3. Coffee Shop



4. Cafeteria atau Café



5. Canteen



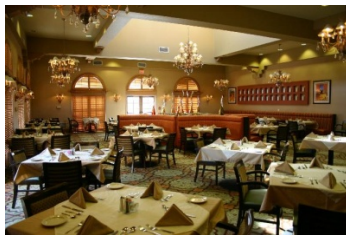
6. *Continental Restaurant*



7. *Carvery*



8. *Dining Room*



9. *Discotheque*



10. *Fish and Chip*



11. *Grill Room*



12. *Inn Tavern*



13. *Night Club / Super Club*



14. *Pizzeria*



15. *Pan Cake House/Creperie*



16. *Pub*



17. *Snack Bar/Café/Milk Bar*



18. *Specialty Restaurant*



19. *Terrace Restaurant*



20. *Gourmet Restaurant*



21. *Family Type Restaurant*



22. *Main Dining Room*



Lampiran 3

PRETEST/POSTEST MATA PELAJARAN TATA HIDANG

LEMBAR SOAL

Berikanlah tanda silang pada jawaban yang paling benar menurut anda pada soal-soal di bawah ini!

1. Apakah yang dimaksud dengan restoran ?
 - a. Suatu tempat atau bangunan yang dikelola untuk mendapatkan laba.
 - b. Suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan kepada tamu yang berupa makan, minum dan penginapan.
 - c. Suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial yang menyelenggarakan pelayanan yang baik kepada semua tamu berupa makan dan minum.
 - d. Suatu tempat atau bangunan yang menyelenggarakan layanan makan dan minum hanya untuk kesempatan khusus.

2. *Fish and Chip* adalah salah satu tipe restoran yang menyediakan macam-macam kripi kentang, sedangkan ikan goreng yang dijual biasanya adalah jenis ikan.....
 - a. Tuna
 - b. Cod
 - c. Salmon
 - d. Hiu

3. Pan Cake House / *Creperie* adalah salah satu jenis restoran yang menyediakan makanan berupa.....
 - a. Manisan
 - b. *Pan cake*
 - c. *Sandwich*
 - d. *Chips*

4. Apakah yang dimaksud dengan *Table D' hote Restaurant* ?
 - a. Restoran yang menjual makanan lengkap dengan banyak variasi di mana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan. Tiap-tiap makanan di dalam restoran mempunyai harga sendiri-sendiri.

- b. Restoran yang khusus menjual satu susunan menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup) dengan harga yang telah ditentukan pula.
 - c. Restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu biasa mendapatkan makan secara cepat dengan harga yang relatif murah.
 - d. Restoran kecil yang mengutamakan penjualan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh.
5. Restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik, atau sekolah, tempat di mana para pekerja dan pelajar bisa mendapatkan makan siang dan *coffee break* disebut
- a. *Café*.
 - b. *Coffee shop*.
 - c. *Dining room*.
 - d. *Canteen*.
6. Restoran yang menyediakan masakan khusus dari suatu negara serta tata cara pelayanan berdasarkan tempat asal makanan tersebut adalah
- a. *Terrace Restaurant*
 - b. *Specialty Restaurant*
 - c. *Gourmet Restaurant*
 - d. *Family Type Restaurant*
7. Apakah yang dimaksud dengan *Carvery* ?
- a. Suatu restoran yang sering berhubungan dengan hotel dimana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga hidangan yang sudah ditetapkan.
 - b. Suatu restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil menikmati alunan musik.
 - c. Restoran yang disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel itu, namun juga terbuka bagi para tamu dari luar.
 - d. Restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu biasa mendapatkan makan secara cepat dengan harga yang relatif murah.
8. Suatu restoran yang banyak terdapat di Inggris, dimana kita dapat membeli macam-macam kripik (*chips*) dan ikan goreng yang dibungkus disebut
- a. *Grill Room*
 - b. *Inn Tavern*

- c. *Fish and Chip Shop*
- d. *Café*

9. Apakah yang dimaksud dengan *Café* ?
 - a. Suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh.
 - b. Suatu restoran yang khusus menjual *Pan Cake* serta *Crepe* yang diisi dengan berbagai macam manisan di dalamnya.
 - c. Suatu restoran dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi kota.
 - d. Restoran yang terletak di luar bangunan, namun pada umumnya masih berhubungan dengan hotel/restoran induk.
10. Restoran yang telah mendapat izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi dimana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan disebut
 - a. *Dining Room*
 - b. *Grill room*
 - c. *A'la Carte Restaurant*
 - d. *Table D'hote Restaurant*
11. Suatu restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minum untuk orang-orang yang berpengalaman luas dalam bidang rasa makanan dan minuman adalah
 - a. *Terrace Restaurant*
 - b. *Gourmet Restaurant*
 - c. *Specialty Restaurant*
 - d. *Family Type Restaurant*
12. Istilah *Steak House* sering disebut juga dengan
 - a. *Coffee Shop*
 - b. *Inn Tavern*
 - c. *Grill Room*
 - d. *Main Dining Room*
13. Apakah yang dimaksud dengan *Main Dining Room*?
 - a. Satu restoran yang terdapat di hotel-hotel besar dan penyajian makanannya secara resmi dan terikat peraturan yang ketat.
 - b. Sebuah restoran yang terletak di luar bangunan, namun pada umumnya masih berhubungan dengan maupun restoran induk.

- c. Restoran yang pada dasarnya disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel itu, namun juga terbuka bagi para tamu dari luar.
 - d. Suatu restoran dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi kota.
14. Salah satu tipe restoran yaitu *Snack Bar*, apakah maksudnya ?
- a. Suatu restoran yang khusus menjual pan cake serta crepe yang diisi berbagai macam manisan di dalamnya.
 - b. Restoran cukupan yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, dimana para tamu membawa makanannya sendiri sampai ke meja.
 - c. restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam.
 - d. Restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil menikmati alunan musik.
15. *Pizzeria* adalah restoran yang khusus menjual *pizza*, yaitu makanan yang berasal dari negara
- a. Inggris
 - b. Perancis
 - c. Italia
 - d. Rusia
16. Restoran sederhana yang menghidangkan makanan dan minuman dengan harga yang tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan disebut
- a. *Terrace Restaurant*
 - b. *Canteen*
 - c. *Gourmet Restaurant*
 - d. *Family Restaurant*
17. *Continental Restaurant* adalah
- a. Suatu restoran yang khusus menjual *Pan Cake* serta *Crepe* yang diisi dengan berbagai macam manisan di dalamnya.
 - b. Restoran yang menjual makanan lengkap dengan banyak variasi di mana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan. Tiap-tiap makanan di dalam restoran mempunyai harga sendiri-sendiri.
 - c. Restoran yang khusus menjual satu susunan menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup) dengan harga yang telah ditentukan pula.
 - d. Restoran yang menitikberatkan hidangan *continental* pilihan dengan pelayanan *elaborate* atau megah.

18. Restoran yang menyediakan bermacam-macam daging panggang disebut
- a. *Fish and Chip Shop*
 - b. *Grill Room*
 - c. *Specialty Restaurant*
 - d. *Dining Room*
19. *Night Club* merupakan salah satu tipe restoran yang umumnya buka pada waktu
- a. Menjelang larut malam
 - b. Pagi hari
 - c. Siang hari
 - d. Buka 24 jam
20. Suatu restoran yang dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi pantai disebut
- a. *Pizzeria*
 - b. *Inn Tavern*
 - c. *Pub*
 - d. *Snack Bar*
21. Tempat yang pada prinsipnya digunakan untuk berdansa sambil menikmati alunan musik disebut
- a. *Night Club*
 - b. *Pub*
 - c. *Café*
 - d. *Discotheque*
22. *Snack Bar* adalah restoran yang pelayanannya dengan cara
- a. Mengambil sendiri makanan dari *counter* dan membawanya ke meja makan.
 - b. Memesan kepada pelayan dan menunggu makanan di meja makan.
 - c. Makanan yang telah dipesan dibungkus dan tidak dinikmati di tempat itu.
 - d. Makanan yang dijual merupakan satu set menu, jadi pembeli harus memilih menu lengkap yang mereka inginkan dan menunggu pelayan mengantarkannya ke meja makan.
23. *Brasserie* adalah nama lain dari
- a. *Grill Room*
 - b. *Coffee Shop*
 - c. *Dining Room*
 - d. *Canteen*

24. Salah satu tipe restoran yang mempunyai izin untuk menjual bir serta minuman beralkohol lainnya adalah
- a. *Night Club*
 - b. *Snack Bar*
 - c. *Terrace Restaurant*
 - d. *Pub*
25. Salah satu ciri dari *Coffee shop* adalah
- a. *Quick service* (pelayanan serba cepat).
 - b. Memakai sistem pemesanan tempat.
 - c. Memprioritaskan keanggunan pelayanan.
 - d. Memajang beberapa jenis makanan di counter yang dijaga *cook* beserta harganya.
26. Salah satu ciri restoran *Grill Room* adalah
- a. Antar restoran dan dapur dibatasi sekat dinding kaca sehingga tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang dikehendaki.
 - b. Menyediakan minuman beralkohol
 - c. Menyediakan makanan lengkap dengan berbagai macam variasi.
 - d. Tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang yang mereka inginkan
27. Bartender merupakan karyawan yang ahli dalam meracik minuman, biasanya bekerja di
- a. *Night Club*
 - b. *Café*
 - c. *Pub*
 - d. *Discothque*
28. Restoran yang berada di dalam hotel kecil, motel atau Inn disebut
- a. *Carvery*
 - b. *Dining Room*
 - c. *Inn Tavern*
 - d. *Pan Cake House*
29. Restoran Jepang dan restoran India merupakan salah satu contoh jenis restoran
- a. *A'la Carte Restaurant*
 - b. *Table D'hote Restaurant*
 - c. *Continental Restaurant*
 - d. *Specialty Restaurant*

30. Salah satu ciri dari *Family Restaurant* yaitu
- a. Tenaga pelayanannya cukup banyak dan harus benar-benar ahli dalam bidangnya
 - b. Tamu mengambil sendiri makanan dan minuman yang dikehendaki
 - c. Tersedia arena khusus bagi anak-anak untuk bermain
 - d. Pelayanannya megah
31. Restoran yang biasanya hanya buka pada musim panas di negara-negara Barat adalah
- a. *Terrace Restaurant*
 - b. *Gourmet Restaurant*
 - c. *Continental Restaurant*
 - d. *Dining Room*
32. Salah satu perbedaan restoran ini dengan restoran yang lain yaitu makanan yang dibeli tidak dinikmati di tempat itu melainkan dibawa pergi, adalah salah satu ciri restoran
- a. *Canteen*
 - b. *Café*
 - c. *Fish and Chip Shop*
 - d. *Pan Cake House*
33. Restoran yang biasanya terdapat di kantor, pabrik atau restoran disebut
- a. *Café*
 - b. *Pizzeria*
 - c. *Canteen*
 - d. *Coffee Shop*
34. Salah satu ciri dari *Inn Tavern* adalah terletak di
- a. Tengah kota
 - b. Tepi kota
 - c. Pusat perbelanjaan
 - d. Dekat sekolah
35. Makanan di *Café / Cafeteria* biasanya dihidangkan secara prasmanan, hal ini bertujuan agar
- a. Cepat dalam pelayanan
 - b. Tamu bebas memilih makanan yang mereka sukai

- c. Mempermudah kerja karyawan
- d. Menghemat waktu

36. Pelayanan di *Main Dining Room Restaurant* biasanya menggunakan cara pelayanan ala

- a. *English Service / American Service*
- b. *French Service / Russian Service*
- c. *American Service / French Service*
- d. *Russian Service / English Service*

37.



Gambar di atas merupakan

- a. *Table D'hote Restaurant*
- b. *Canteen*
- c. *Pub*
- d. *Café*

38.



Gambar di atas merupakan

- a. *Night club*
- b. *Pub*
- c. *Discotheque*
- d. *Inn tavern*

39.



Gambar di atas merupakan

- a. *Speciality Restaurant*
- b. *Terrace Restaurant*
- c. *Gourmet Restaurant*
- d. *Familly Type Restaurant*

40.



Gambar di atas merupakan

- a. *Pan Cake House*
- b. *Pizzeria*
- c. *Café*
- d. *Grill Room*

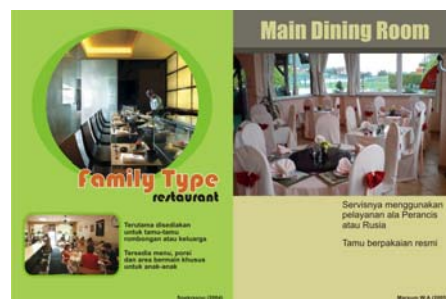
Lampiran 4

CHART SEBELUM DIREVISI



Lampiran 5

CHART SETELAH DIREVISI





Lampiran 6

01	31.00
02	22.00
03	17.00
04	29.00
05	30.00
06	24.00
07	29.00
08	16.00
09	30.00
10	25.00
11	26.00
12	26.00
13	26.00
14	32.00
15	17.00
16	26.00
17	26.00
18	32.00
19	17.00
20	24.00
21	26.00
22	34.00
23	17.00
24	26.00
25	26.00
26	16.00
27	16.00
28	16.00
29	34.00
30	34.00

CBBBDBACACBCABCDDBABDABDAACBBACCCBBBCCD
 01 CBBBDBACACBCBCCDDBACDABDAACBDCCDCBABCBD
 02 BAABDBAADABAADCDDBACDAAAADBDCCDCBABCBD
 03 CAAADBCCACCCBBCACBCCCACADDACDCACCCBCAACB
 04 CCBBDBACACBCABCDDAABDABDABAADCBDACBCBCAD
 05 CBBADBCCACCCBBCDCBABDACDADCCDCACCBBCBCCD
 06 CBBADBACCCCBBCDCBACDACADDACDCACCBBDDBCCD
 07 CCBBDBACAABCABCDDBADDACDAACBDCCDCBABABD
 08 ABBADACCCCBBCDCABCAACADDACDAAACBACBACD
 09 CBBBDBACAABCABCDDBADCACAAADBDCCDCBBABCCD
 10 CBABDBACACBCBCCDDBACDDCACABCACCACBBABCAD
 11 CABBDBCCCCBCBCCDCBABDACADDACDBACCBBDDBCCD
 12 CABBDBACCABCABCDDBADDACAAADBDCCDCBABABD
 13 CABBDBCCDCBCBCCDCBABDACADDACDBACCBBCBCCD
 14 CBBBDBACACBCACCCDDABDACAAADBDCCDCBBABCCD
 15 CABCCBAADACAABCDDBADCDACADACDCACCCBABBAD
 16 CABBDBACACBDBBCDDBADCACAAABCDCCACBBABCAD
 17 CABBDBACCABCABCDDBADDACAAADBDCCDCBABABD
 18 CBBADBACAABCABCDDBADDACAAADBBCCCCBBBBCBD
 19 AAAADACBBCCBBBCDCAACDACADDACDCAACBBCBCCD
 20 CBBBDBAAACBCBCCDDCACDACACABCDCDDCCBCBCAD
 21 CABBDBACCABCABCDDBACDACAADBDCCDCBABABD
 22 CBBBDBACAABCABCDDBABDABAAADBBCCDCBBBBCBD
 23 BBBADBCCBCCABBCDCCBACAACADDACDCABCCDBBCCD
 24 CABBDBDCDBBCABCDDCACDABCADDACABACCBABCAD
 25 CBBADBCCACCCABCDDBACDACADBDCCCACAADBBCCD
 26 CCAADBCCBCCABBBDCABCAACADDACDAACCCBDBCCD
 27 CABBABCCAACCACABDBACDACABDCACCACCAAAAAD
 28 CABADACCCCCBBCDCAAABBCBADDACBACCCDBACB
 29 CBBADBACACBCABCDDBADCACAAACDBCACCBBBBCCD
 30 CBBBDBACCCCCABCDDBABDABDDACDCACCBBBBCAD

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems
 Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version
 3.00

Item analysis for data from file D:\ANIS.TXT
 Page 1

Statistics		Item Statistics			Alternative		
-----		-----			-----		
Seq.	Scale	Prop.	Point		Prop.		
Point							
No.	-Item	Correct	Biser.	Biser.	Alt.	Endorsing	Biser.
Biser.	Key						
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
-----	---						
1	0-1	0.867	0.730	0.462	A	0.067	-0.738
-0.383					B	0.067	-0.477
-0.248					C	0.867	0.730
0.462	*				D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
2	0-2	0.467	0.551	0.439	A	0.433	-0.542
-0.430					B	0.467	0.551
0.439	*				C	0.100	-0.032
-0.019					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
3	0-3	0.833	0.629	0.422	A	0.167	-0.629
-0.422					B	0.833	0.629
0.422	*				C	0.000	-9.000
-9.000							

					D	0.000	-9.000
-9.000							
					Other	0.000	-9.000
-9.000							
4	0-4	0.600	0.552	0.435	A	0.367	-0.447
-0.349							
					B	0.600	0.552
0.435	*						
					C	0.033	-0.605
-0.250							
					D	0.000	-9.000
-9.000							
					Other	0.000	-9.000
-9.000							
5	0-5	0.933	0.738	0.383	A	0.033	-0.681
-0.281							
					B	0.000	-9.000
-9.000							
					C	0.033	-0.605
-0.250							
					D	0.933	0.738
0.383	*						
					Other	0.000	-9.000
-9.000							
6	0-6	0.900	0.832	0.486	A	0.100	-0.832
-0.486							
					B	0.900	0.832
0.486	*						
					C	0.000	-9.000
-9.000							
					D	0.000	-9.000
-9.000							
					Other	0.000	-9.000
-9.000							
7	0-7	0.567	0.742	0.589	A	0.567	0.742
0.589	*						
					B	0.000	-9.000
-9.000							
					C	0.400	-0.770
-0.607							
					D	0.033	0.076
0.031							
					Other	0.000	-9.000
-9.000							

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems
 Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version
 3.00

Item analysis for data from file D:\ANIS.TXT
 Page 2

Statistics		Item Statistics			Alternative		
-----		-----			-----		
Seq.	Scale	Prop.	Point		Prop.		
Point							
No.	-Item	Correct	Biser.	Biser.	Alt.	Endorsing	Biser.
Biser.	Key						
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
-----	---						
8	0-8	0.800	0.581	0.407	A	0.133	-0.339
-0.215					B	0.033	-0.605
-0.250					C	0.800	0.581
0.407	*				D	0.033	-0.605
-0.250					Other	0.000	-9.000
-9.000							
9	0-9	0.500	0.563	0.449	A	0.500	0.563
0.449	*				B	0.100	-0.800
-0.468					C	0.233	0.055
0.040					D	0.167	-0.404
-0.271					Other	0.000	-9.000
-9.000							
10	0-10	0.633	-0.134	-0.105	A	0.333	0.123
0.095	?				B	0.033	0.076
0.031					C	0.633	-0.134
-0.105	*				D	0.000	-9.000
	CHECK THE KEY				Other	0.000	-9.000
	C was specified, A works better						
-9.000							
-9.000							

11	0-11	0.600	0.785	0.619	A	0.000	-9.000
-9.000					B	0.600	0.785
0.619	*				C	0.400	-0.785
-0.619					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
12	0-12	0.800	0.702	0.491	A	0.133	-0.730
-0.462					B	0.033	-0.605
-0.250					C	0.800	0.702
0.491	*				D	0.033	0.076
0.031					Other	0.000	-9.000
-9.000							
13	0-13	0.533	0.551	0.439	A	0.533	0.551
0.439	*				B	0.467	-0.551
-0.439					C	0.000	-9.000
-9.000					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
14	0-14	0.800	0.000	0.000	A	0.000	-9.000
-9.000					B	0.800	0.000
0.000	*				C	0.167	0.067
0.045	?				D	0.033	-0.227
-0.094					Other	0.000	-9.000
-9.000							

CHECK THE KEY

B was specified, C works better

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems
 Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version
 3.00

Item analysis for data from file D:\ANIS.TXT
 Page 3

Statistics		Item Statistics			Alternative		
-----		-----			-----		
Seq.	Scale	Prop.	Point		Prop.		
Point							
No.	-Item	Correct	Biser.	Biser.	Alt.	Endorsing	Biser.
Biser.	Key						
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
-----	---						
15	0-15	0.933	0.781	0.405	A	0.033	-0.681
-0.281					B	0.033	-0.681
-0.281					C	0.933	0.781
0.405	*				D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
16	0-16	0.933	0.738	0.383	A	0.033	-0.605
-0.250					B	0.033	-0.681
-0.281					C	0.000	-9.000
-9.000					D	0.933	0.738
0.383	*				Other	0.000	-9.000
-9.000							
17	0-17	0.667	0.695	0.536	A	0.000	-9.000
-9.000					B	0.000	-9.000
-9.000					C	0.333	-0.695
-0.536					D	0.667	0.695
0.536	*				Other	0.000	-9.000
-9.000							

18	0-18	0.733	0.666	0.495	A	0.167	-0.696
-0.467					B	0.733	0.666
0.495	*				C	0.100	-0.256
-0.150					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
19	0-19	0.867	0.887	0.561	A	0.867	0.887
0.561	*				B	0.100	-0.832
-0.486					C	0.033	-0.605
-0.250					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
20	0-20	0.233	0.660	0.478	A	0.033	-0.681
-0.281					B	0.233	0.660
0.478	*				C	0.467	-0.664
-0.529					D	0.267	0.342
0.254					Other	0.000	-9.000
-9.000							
21	0-21	0.700	0.581	0.441	A	0.100	-0.832
-0.486					B	0.033	-0.681
-0.281					C	0.167	-0.022
-0.015					D	0.700	0.581
0.441	*				Other	0.000	-9.000
-9.000							

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems
 Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version
 3.00

Item analysis for data from file D:\ANIS.TXT
 Page 4

Statistics		Item Statistics			Alternative		
-----		-----			-----		
Seq.	Scale	Prop.	Point		Prop.		
Point							
No.	-Item	Correct	Biser.	Biser.	Alt.	Endorsing	Biser.
Biser.	Key						
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
-----	---						
22	0-22	0.900	0.544	0.318	A	0.900	0.544
0.318	*				B	0.033	-0.681
					C	0.000	-9.000
-0.281					D	0.067	-0.347
-9.000					Other	0.000	-9.000
-0.180							
-9.000							
23	0-23	0.167	0.651	0.437	A	0.000	-9.000
-9.000					B	0.167	0.651
0.437	*				C	0.833	-0.651
-0.437					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
24	0-24	0.167	0.629	0.422	A	0.767	-0.367
-0.265					B	0.033	-0.681
-0.281					C	0.033	0.076
0.031					D	0.167	0.629
0.422	*				Other	0.000	-9.000
-9.000							

25	0-25	0.533	0.692	0.551	A	0.533	0.692
0.551	*				B	0.033	-0.681
-0.281					C	0.067	-0.043
-0.023					D	0.367	-0.582
-0.454					Other	0.000	-9.000
-9.000							
26	0-26	0.533	0.678	0.540	A	0.533	0.678
0.540	*				B	0.067	0.217
0.113					C	0.033	-0.681
-0.281					D	0.367	-0.656
-0.513					Other	0.000	-9.000
-9.000							
27	0-27	0.167	0.741	0.497	A	0.300	-0.597
-0.453					B	0.100	0.000
0.000					C	0.167	0.741
0.497	*				D	0.433	0.057
0.045					Other	0.000	-9.000
-9.000							
28	0-28	0.333	0.587	0.452	A	0.033	0.302
0.125					B	0.333	0.587
0.452	*				C	0.600	-0.741
-0.584					D	0.033	0.681
0.281					Other	0.000	-9.000
-9.000							

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems
 Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version
 3.00

Item analysis for data from file D:\ANIS.TXT
 Page 5

Statistics		Item Statistics			Alternative		
-----		-----			-----		
Seq.	Scale	Prop.	Point		Prop.		
Point							
No.	-Item	Correct	Biser.	Biser.	Alt.	Endorsing	Biser.
Biser.	Key						
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
-----	---						
29	0-29	0.100	0.800	0.468	A	0.100	-0.256
-0.150					B	0.100	0.800
0.468	*				C	0.033	0.076
0.031					D	0.767	-0.330
-0.239					Other	0.000	-9.000
-9.000							
30	0-30	0.767	0.587	0.425	A	0.100	-0.832
-0.486					B	0.133	-0.156
-0.099					C	0.767	0.587
0.425	*				D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
31	0-31	0.467	-0.353	-0.281	A	0.467	-0.353
-0.281	*				B	0.033	0.302
0.125					C	0.500	0.295
0.236	?				D	0.000	-9.000
	A was specified, C works better				Other	0.000	-9.000
-9.000							
-9.000							

32	0-32	0.733	0.512	0.381	A	0.167	-0.562
-0.377					B	0.033	-0.605
-0.250					C	0.733	0.512
0.381	*				D	0.067	0.130
0.068					Other	0.000	-9.000
-9.000							
33	0-33	0.667	-0.494	-0.381	A	0.033	0.076
0.031					B	0.000	-9.000
-9.000					C	0.667	-0.494
-0.381	*	CHECK THE KEY			D	0.300	0.500
C was specified, D works better					Other	0.000	-9.000
0.380	?						
-9.000							
34	0-34	0.500	0.521	0.415	A	0.067	0.217
0.113					B	0.500	0.521
0.415	*				C	0.433	-0.599
-0.476					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
35	0-35	0.833	0.764	0.512	A	0.067	-0.781
-0.405					B	0.833	0.764
0.512	*				C	0.033	-0.681
-0.281					D	0.067	-0.304
-0.158					Other	0.000	-9.000
-9.000							

MicroCAT (tm) Testing System
 Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems
 Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version
 3.00

Item analysis for data from file D:\ANIS.TXT
 Page 6

Statistics		Item Statistics			Alternative		
-----		-----			-----		
Seq.	Scale	Prop.	Point		Prop.		
Point							
No.	-Item	Correct	Biser.	Biser.	Alt.	Endorsing	Biser.
Biser.	Key						
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
-----	---						
36	0-36	0.200	0.541	0.379	A	0.433	0.100
0.079					B	0.200	0.541
0.379	*				C	0.233	-0.293
-0.212					D	0.133	-0.469
-0.297					Other	0.000	-9.000
-9.000							
37	0-37	0.933	0.738	0.383	A	0.067	-0.738
-0.383					B	0.933	0.738
0.383	*				C	0.000	-9.000
-9.000					D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							
38	0-38	0.700	0.581	0.441	A	0.267	-0.478
-0.355					B	0.033	-0.605
-0.250					C	0.700	0.581
0.441	*				D	0.000	-9.000
-9.000					Other	0.000	-9.000
-9.000							

39	0-39	0.467	-0.325	-0.259	A	0.267	-0.051
-0.038					B	0.267	0.444
0.330	?				C	0.467	-0.325
-0.259	*	CHECK THE KEY			D	0.000	-9.000
-9.000		C was specified, B works better			Other	0.000	-9.000
-9.000							
40	0-40	0.933	0.738	0.383	A	0.000	-9.000
-9.000					B	0.067	-0.738
-0.383					C	0.000	-9.000
-9.000					D	0.933	0.738
0.383	*				Other	0.000	-9.000
-9.000							

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems
Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version
3.00

Item analysis for data from file D:\ANIS.TXT
Page 7

There were 30 examinees in the data file.

Scale Statistics

Scale:	0

N of Items	40
N of Examinees	30
Mean	25.000
Variance	35.267
Std. Dev.	5.939
Skew	-0.242
Kurtosis	-1.117
Minimum	16.000
Maximum	34.000
Median	26.000
Alpha	0.824
SEM	2.491
Mean P	0.625
Mean Item-Tot.	0.372
Mean Biserial	0.549

Lampiran 7

EKSPERIMEN

NO	<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>
1	18	29
2	19	17
3	21	27
4	23	33
5	29	18
6	21	29
7	26	32
8	28	28
9	19	32
10	18	30
11	13	28
12	16	26
13	18	32
14	19	22
15	19	28
16	16	33
17	21	34
18	20	32
19	21	30
20	18	33
21	19	31
22	21	30
23	30	30
24	19	29
25	25	28
26	21	25
27	18	34
28	17	27
29	15	32
30	18	29
31	16	30
32	21	32
33	23	29
34	30	20
35	20	35
	716	1014

KONTROL

<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>
30	30
19	27
20	24
28	26
27	27
20	27
18	28
18	28
18	27
17	20
15	20
17	25
24	28
19	26
15	24
17	23
19	26
20	27
17	27
21	18
21	20
24	19
30	22
17	24
20	17
28	24
23	20
25	19
18	17
16	18
23	17
23	17
15	19
26	18
29	18
737	797

Lampiran 8

Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	Pre Test Kontrol	Post Test kontrol
N		35	35	35	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	20.4571	28.9714	21.0571	22.7714
	Std. Deviation	4.14688	4.30106	4.52407	4.13796
Most Extreme Differences	Absolute	.219	.182	.164	.177
	Positive	.219	.093	.164	.177
	Negative	-.105	-.182	-.090	-.154
Kolmogorov-Smirnov Z		1.298	1.077	.969	1.048
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069	.196	.305	.222

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 9

Uji Homogenitas

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre Test	1.285	1	68	.261
Post Test	1.346	1	68	.250

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pre Test	Between Groups	6.300	1	6.300	.335	.565
	Within Groups	1280.571	68	18.832		
	Total	1286.871	69			
Post Test	Between Groups	672.700	1	672.700	37.769	.000
	Within Groups	1211.143	68	17.811		
	Total	1883.843	69			

Lampiran 10

T-Test *Pretest*

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre Test	Eksperimen	35	20.4571	4.14688	.70095
	Kontrol	35	21.0571	4.52407	.76471

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
										95% Confidence Interval of the Difference
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pre Test	Equal variance assumed	1.285	.261	-.578	68	.565	-.60000	1.03736	-2.67001	1.47001
	Equal variance not assumed			-.578	67.491	.565	-.60000	1.03736	-2.67030	1.47030

Lampiran 11

T-Test *Post-Test*

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test	Eksperimen	35	28.9714	4.30106	.72701
	Kontrol	35	22.7714	4.13796	.69944

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Post Test Equal variance assumed	1.346	.250	6.146	68	.000	6.20000	1.00884	4.18688	8.21312
Post Test Equal variance not assumed			6.146	67.899	.000	6.20000	1.00884	4.18683	8.21317

Lampiran 12

T-Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test Eksperimen	20.4571	35	4.14688	.70095
	Post Test Eksperimen	28.9714	35	4.30106	.72701

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test Eksperimen & Post Test Eksperimen	35	-.294	.086

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Std. Deviation			
Pair 1	Pre Test Eksperimen Post Test Eksperimen	8.51429	6.79693	1.14889	10.84911	6.17946	-7.411	34	.000

Lampiran 13

T-Test Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test Kontrol	21.0571	35	4.52407	.76471
	Post Test kontrol	22.7714	35	4.13796	.69944

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test Kontrol & Post Test kontrol	35	-.006	.975

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Std. Deviation			
Pair 1	Pre Test Kontrol Post Test kontrol	-1.71429	6.14803	1.03921	-3.82621	.39764	-1.650	34	.108