

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh :  
Atina Hidayah  
NIM 12511241002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh :  
Atina Hidayah  
NIM 12511241002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi yang Berjudul

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN**

Disusun Oleh:

Atina Hidayah  
NIM. 12511241002

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

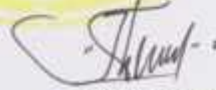
Yogyakarta, 13 Juni 2016.....

Mengetahui,  
Ketua Proram Studi  
Pendidikan Teknik Boga



**Dr. Mutiara Nugraheni**  
NIP. 19770131 200212 2 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



**Dr. Marwanti, M.Pd**  
NIP. 19570313 198303 2 001

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN**

Oleh:

**Atina Hidayah  
NIM. 12511241002**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : perencanaan, penerapan, dan efektivitas metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subyek penelitian siswa kelas X Jasa Boga B yang berjumlah 34 siswa di SMK N 1 Kalasan. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan Februari-Juni 2016, terdiri dari dua siklus, dengan tahapan: "Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi". Tindakan dilakukan kolaborasi oleh guru pengampu dan peneliti. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode penilaian tugas. Pengujian instrumen melalui uji validitas konstruk yaitu dengan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment expert*). Hasil uji validasi, para ahli meyakini instrumen layak digunakan. Analisis data dilakukan secara deskriptif yang bersifat eksplanatorik analitik, yaitu dengan menyajikan dalam bentuk tabel dan persentase yang selanjutnya dideskripsikan dan diambil kesimpulan berdasarkan kriteria nilai yang telah ditentukan.

Hasil penelitian tahap perencanaan penerapan metode pembelajaran *example non example* pada mata pelajaran boga dasar berjalan sesuai tujuan dan mendapatkan hasil yang positif (nilai kreativitas meningkat). Tahapan mengidentifikasi masalah dan merancang tindakan dengan menggunakan metode *example non example*. Selanjutnya, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rubrik observasi keterlaksanaan metode *example non example*, dan membuat rubrik penilaian untuk mengukur kreativitas siswa. Hasil Penerapan metode pembelajaran *example non example* dapat memaksimalkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran teori pada mata pelajaran boga dasar. Penerapan metode *example non example* juga meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, sehingga nilai kreativitas penyajian produk siswa pada mata pelajaran boga dasar dapat meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Example Non Example* memiliki tingkat efektivitas sebesar 7,7 atau 8,9%. Setelah diberi tindakan siklus I mampu meningkatkan nilai kreativitas rata-rata sebesar 6.4% dari 78.6 menjadi 83.7. Pada siklus II, perubahan hasil nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat 3.1% dari 83.7 menjadi 86.3. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu diatas nilai rata-rata (75).

Kata Kunci : Kreativitas, penyajian, boga dasar, pembelajaran *example non example*

**HALAMAN PENGESAHAN**  
Tugas Akhir Skripsi

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN**

Disusun oleh :  
Atina Hidayah  
NIM 12511241002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 14 Juni 2016

**TIM PENGUJI**


Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<b>Dr. Marwanti</b> Ketua Penguji/Pembimbing		14 Juni 2016
<b>Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd</b> Sekretaris		14 Juni 2016
<b>Yuriani, M.Pd</b> Penguji		14 Juni 2016

Yogyakarta, 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
**Dr. Widarto, M.Pd**  
NIP. 19631230 198812 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Atina Hidayah

NIM : 12511241002

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Yang menyatakan,



Atina Hidayah

NIM. 12511241002

## HALAMAN MOTTO

“Mencari ilmu itu wajib bagi setiap orang islam”

*Hadist riwayat Ibnu Majah*

“Allah mengangkat drajat prang-orang yang beriman dari kalian dan orang-orang  
yang diberi ilmu”

*Surat Al-Mujadalah*

“Everything will be okay in the end, if it's not okay, it's not the end”

“Ingat Allah dan Orang tua dalam setiap langkahmu”

*Penulis*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi'l'alamin segala puji dan syukur atas karunia yang telah Allah berikan kepada saya, sehingga laporan Tugas Akhir Skripsi ini bisa diselesaikan tepat waktu. Karya SKRIPSI ini saya persembahkan untuk:

1. **Kedua orang tua saya H. Nguzer Darmadji dan ibu tercinta Supriati**, saudara kandung seluruh keluarga dan orang tersayang yang telah memberi semangat baik doa dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi. Untuk Mb Anggi, Mb Dewi, Ime yang telah mendukung dan memberi semangat kepadaku. Kepada Mas Ondi yang telah bekerja keras membiayai pendidikan adiknya dengan segala jerih payahnya dan kasih sayangnya semoga Allah membalas segalanya.
2. **Ibu Dr. Marwanti**, selaku pembimbing tugas akhir skripsi saya yang selalu membimbing saya dengan sabar dan baik hati, sehingga saya bisa mendapatkan ilmu yang sangat bermanfaat.  
**Dosen** jurusan pendidikan teknik boga dan busana khususnya di pendidikan teknik boga yang selama ini telah memberikan ilmunya kepada saya sehingga saya mendapatkan banyak ilmu yang nantinya akan bermanfaat buat saya.
3. **SMK N 1 Kalasan dan segenap jajaran guru** terutama guru boga yang mengampu mata pelajaran boga dasar yang telah membantu dan memungkinkan saya untuk mengambil data di SMK N 1 Kalasan
4. **Kawan-kawan baikku**, Pendidikan Teknik Boga Reguler 2012 yang telah memberikan semangat dan kenangan yang indah selama saya menimba ilmu di pendidikan teknik boga ini. KBM Al-Anhar Alhamdulillah jazakumullahukhoiroh telah menjadi tempat menimba ilmu akhirat selama di Yogyakarta.
5. **Untuk Panggih Jaya Harfian**, terima kasih selalu memberi semangat dan perhatiannya sehingga saya dapat mengerjakan skripsi dengan penuh semangat.
6. **Kampus UNY**, yang telah memberikan tempat dan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu sehingga saya dapat meraih gelar sarjana.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN**" dapat disusunsesuai dengan harapan. Tugas Akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Marwanti, selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Penguji TAS yang telah membimbing selama ini dan memberikan saran dan masukan sehingga TAS dapat selesai tepat waktu.
2. Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Yuriani, M.Pd, selaku penguji ujian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd selaku sekertaris ujian TAS, yang telah memberikan saran dan masukan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
5. Wika Rinawati, M.Pd selaku Validator instrument penelitian TAS yang telah memberikan saran dan masukan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
6. Dra. M. Th. Wulaningtyas, selaku guru mata pelajaran boga dasar di SMK Negeri 1 Kalasan dan selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
7. Dosen beserta staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan terselesainya TAS ini.
8. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan TAS.
9. Para guru dan staf di SMK N 1 Kalasan yang telah memberi bantuan dan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juni 2016

Penulis,

Atina Hidayah  
NIM.12511241002



## DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Sampul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Abstrak.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Surat Pernyataan .....	v
Halaman Moto.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Diagram.....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II. Kajian Pustaka.....</b>	<b>12</b>
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Pengertian Efektivitas.....	12
2. Pengertian Pembelajaran.....	12
3. Efektivitas Pembelajaran.....	14
4. Metode <i>Example Non Example</i> .....	22
5. Makna Kreativitas.....	24
6. Mata Pelajaran Boga Dasar.....	31
7. Tinjauan Tentang Desain.....	32
8. Tinjauan Tentang Penelitian Tindakan Kelas.....	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	38
<b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Model Penelitian.....	39
B. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	41
C. Rancangan Penelitian.....	41
D. Definisi Operasional.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Instrumen Penelitian .....	45
G. Teknik Validitas .....	51
1. Uji Validitas.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A. Prosedur dan Hasil Penelitian.....	56
1. Prosedur Penelitian.....	56
2. Hasil Penelitian.....	66

a. Keberlangsungan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam Kegiatan Belajar Mengajar.....	66
b. Ketercapaian Kreativitas Mencipta Desain Siswa.....	70
B. Pembahasan.....	75
1. Penerapan Metode Pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam Pembelajaran pada Siklus I. ....	75
2. Penerapan Metode Pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam Pembelajaran pada Siklus II.....	76
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	78
A. Kesimpulan .....	78
B. Keterbatasan Penelitian.....	79
C. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	80
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	83

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Example Non Example</i> .....	46
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kreativitas Penyajian.....	49
Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi Pembelajaran Berdasarkan <i>Judgment Expert</i> .....	53
Tabel 4. Hasil Uji Validasi Metode Pembelajaran Berdasarkan <i>Judgment Expert</i> .....	54
Tabel 5. Hasil Uji Validasi Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan <i>Judgment Expert</i> .....	54
Tabel 6. Efektivitas Penerapan Metode <i>Example Non Example</i> .....	74

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 2. Tahapan PTK Model Kemmis dan Taggart.....	39

## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1. Data Jumlah Siswa dengan Nilai Kreativitas Dibawah Standart.....	71
Diagram 2. Peningkatan Nilai Kreativitas Mencipta Desain Siswa.....	72
Diagram 3. Nilai Keterampilan Hasil Berfikir Lancar.....	73
Diagram 4. Nilai Keterampilan Hasil Berfikir Luwes.....	73
Diagram 5. Nilai Keterampilan Hasil Berfikir Orisinil.....	74
Diagram 6. Nilai Keterampilan Hasil Mengelaborasi.....	74
Diagram 7. Nilai Kreativitas Rata-rata Siswa.....	75

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Era globalisasi saat ini menuntut suatu bangsa untuk meningkatkan kualitasnya, baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial, pendidikan maupun budaya. Masalah-masalah utama yang dihadapi negara-negara berkembang seperti Indonesia dalam rangka mengiringi tuntutan globalisasi adalah bagaimana mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia (Heppy Hapsari K dan Nur Ainy F N, 2012: 53). Berdasarkan alasan tersebut, maka tantangan utama bagi dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menyelenggarakan pendidikan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas di masa global. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Kemajuan pembangunan yang semakin meningkat dalam era globalisasi, semakin menuntut pendidikan untuk menghasilkan tenaga kerja yang mempunyai kemampuan dan keterampilan yang sesuai dengan kualifikasi pekerjaan. Pemenuhan kebutuhan akan tenaga kerja dengan mempertimbangkan juga variasi bakat dan kemampuan siswa yang berbeda diwujudkan dengan penyediaan alternatif pendidikan yang mampu menjawab permasalahan tersebut. Alternatif pendidikan tersebut salah satunya adalah dengan membuka Sekolah Menengah Kejuruan.

Besarnya tingkat persaingan era globalisasi menimbulkan berbagai



tantangan dalam bidang ekonomi, politik, lingkungan, kesehatan, maupun dalam bidang budaya dan sosial. Tantangan ini menjadi hambatan yang mengancam kelangsungan hidup seluruh masyarakat, juga kelangsungan hidup siswa SMK. Kondisi tersebut membuat siswa SMK dituntut untuk memiliki kemampuan adaptasi secara kreatif dan piawai mencari pemecahan imajinatif untuk semua masalah-masalah yang dihadapinya (Utami Munandar,2004 : 75). Oleh karena itu siswa SMK diharapkan memiliki pandangan yang terbuka, untuk melihat alternatif-alternatif lain dan melihat peluang-peluang yang ada, dengan kata lain diharapkan untuk menjadi kreatif.

Menurut Utami Munandar (1999) rendahnya kreativitas dapat dikarenakan banyak hal, dari dalam diri siswa itu sendiri, yang disebut juga faktor internal misalnya belum adanya dorongan dalam diri (motivasi diri), belum memiliki kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas diri, rasa ingin tahu dan minat. Menurut Andang Ismail (2006:133) menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan (*power*) yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, kurang cerdas menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya.

Di Indonesia terdapat berbagai jurusan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) salah satunya adalah Jasa Boga. Bidang keahlian Jasa Boga adalah salah satu program keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Kalasan , yang membekali peserta didiknya dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam hal (a) Mengolah masakan Indonesia dan Kontinental, (b) Memilih bahan makanan yang baik, (c) Melayani tamu di restaurant (d) Menghias hasil masakan,

(e) Mengelola usaha dibidang boga.

Menurut buku Boga Dasar yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan kompetensi boga dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada SMK kelompok pariwisata jurusan jasa boga. Boga dasar diajarkan pada semester ganjil dan genap di kelas X Jasa Boga. Pengetahuan dan pemahaman mengenai boga dasar sangatlah penting mengingat mata pelajaran ini menjadi dasar pengetahuan dalam mempelajari bidang kebogaan (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:1).

Dalam silabus Boga Dasar tahun 2013 yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan kompetensi dasar dari mata pelajaran boga dasar adalah Mendeskripsikan peralatan pengolah makanan (alat masak dan pesawat masak), Menganalisis berbagai penanganan dasar pengolahan makanan, Menjelaskan bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia , Menganalisis berbagai sambal pada makanan Indonesia, Membedakan berbagai teknik pengolahan makanan, Menjelaskan pengertian, fungsi, jenis dan karakteristik bahan makanan yang digunakan untuk garnish, Menganalisis jenis, karakteristik bahan, dan alat yang digunakan untuk alas dari lipatan daun, Menganalisis jenis, karakteristik bahan, dan alat yang digunakan untuk wadah dari sayuran dan buah. Sehingga dengan demikian siswa diharapkan dapat mengenali berbagai macam bahan dan alat dasar dalam pengolahan makanan. Mata pelajaran ini diajarkan pada siswa kelas X tata boga di SMK N 1 Kalasan.

Salah satu kompetensi dasar dari mata pelajaran boga dasar yaitu menjelaskan pengertian, fungsi, jenis dan karakteristik bahan makanan yang digunakan untuk garnish. Pada semester satu kelas X Jasa Boga di SMK N 1 Kalasan guru telah memberikan pengetahuan tentan *garnish* termasuk

bagaimana untuk membuatnya. Sehingga pada semester dua, dalam kelas praktek siswa diarahkan untuk dapat mengaplikasikannya kedalam hidangan makanan atau minuman yang mereka buat.

Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita dan berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah. Disamping itu, media jarang digunakan dalam pembelajaran sehingga pelajaran menjadi kering dan kurang bermakna (Hamzah B Uno, 2012:76). Akibatnya bagi guru melakukan pembelajaran tidak lebih hanya sekedar menggugurkan kewajiban. Salah satu strategi untuk mencapai keberhasilan kompetensi suatu mata pelajaran adalah dengan menjadikan pembelajaran berlangsung secara aktif.

Jika pembelajaran telah berlangsung secara aktif maka tujuan lain dari pembelajaran akan akan mudah tercapai. Salah satu tujuan pembelajaran dalam pendidikan adalah meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam latar belakang dokumen Kurikulum 2013 disebutkan bahwa agar peserta didik menjadi manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri maka diperlukan pengembangan kurikulum yang berbasis pada kompetensi.

Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional sebagai mana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berkaitan dengan hal tersebut, lembaga pendidikan

memiliki peran penting dalam pembinaan kreativitas peserta didiknya. Sayangnya, sejauh ini, banyak guru yang hanya mengandalkan berpikir konvergen, tanpa memberi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan berfikir divergen. Para pendidik akan dapat melakukan pembinaan kreativitas terhadap peserta didiknya jika para pendidik atau guru telah membiasakan diri untuk berfikir kreatif. Sebaliknya, jika terbiasa berfikir atau menggunakan pemahaman yang konservatif atau bahkan feodal maka pembinaan kreatif itu sendiri mustahil untuk dicapai (Tritjahjo Danny Soesito, 2014:4) .

Berdasarkan pengamatan saat melakukan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMK Negeri 1 Kalasan ditemukan beberapa guru belum menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif. Contohnya, ketika penyampaian materi yang akan lebih mudah jika menggunakan media secara visual seperti gambar, namun guru belum menyiapkan sehingga guru hanya menggambarkan atau mendeskripsikan kepada peserta didik secara lisan, sedangkan beberapa peserta didik merasa kebingungan seperti apa contoh makanan yang digambarkan oleh guru. Dan belum menggunakan metode yang cocok dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Di SMK Negeri 1 Kalasan metode pembelajaran yang paling sering digunakan para guru adalah "Zig Saw". Dari observasi yang dilakukan, guru yang mengampu mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga B menjelaskan, sebelum kelas praktek beliau sudah memberikan pengarahan kepada peserta didik. Namun, peserta didik terkesan tidak memperhatikan. Akibatnya, saat kelas praktek peserta didik terlihat kurang persiapan, contohnya dari segi persiapan bahan, pemahaman pada cara membuat produk dan rancangan penyajian hasil praktek. Hasil penyajian peserta didik terkesan seadanya dan sama satu dengan yang lain.

Sebenarnya hasil penyajian siswa boga di SMK Negeri 1 Kalasan sudah dikatakan baik. Hanya saja kurang persiapan sebelum melakukan kegiatan praktek . Beberapa peserta didik sudah mampu menentukan ukuran, meletakkan, menghias dan menggarnish hasil akhir produk mereka, namun sebagian besar lainnya hanya menampilkan seadanya. Memperjelas masalah yang bertolak belakang pada keterangan diatas yaitu, hasil penyajian produk peserta didik nilai seni dan kreativitas kurang maksimal dari kurangnya persiapan, penyajian terlihat seadanya, kurang bervariasi, kurang ide yang menyebabkan pengulangan bahan hampir disetiap kelompok dengan bentuk yang sama. Nilai ketuntasan mata pelajaran Boga dasar yaitu 75. Nilai rata-rata kreativitas penyajian kelas X jasa Boga B sebelum dilakukan tindakan sebesar 78,6. Nilai ini diharapkan dapat dimaksimalkan lagi, karena masih terdapat 25 siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata.

Suatu ketika peneliti sebelum mengajar kelas praktik pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia kelas XI Jasa Boga B memberikan contoh gambar dari produk yang akan mereka buat, mereka merasa terbantu dengan gambaran seperti apa hasil produk akhir makanan yang mereka buat. Disinilah peneliti merasa perlu mencari metode pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas penyajian produk mereka. Metode pembelajaran tersebut akan dilaksanakan pada mata pelajaran Boga Dasar, karena Boga Dasar adalah mata pelajaran yang memberikan pengetahuan awal bagi siswa jasa boga dalam memperajari mata pelajaran selanjutnya. Sehingga siswa dapat memperoleh mengasah keterampilannya dalam penyajian sejak awal.

Perlu disadari bahwa perwujudan kreativitas bukan hanya suatu anugrah

yang bersifat statis, tetapi dapat diajarkan dan bahkan dapat pula dikembangkan. Pada jaman modern ini, berbagai fasilitas juga telah disediakan untuk memudahkan seorang guru mengimplementasikan pembelajarannya, antara lain berupa laptop, slide, proyektor, LCD dan jaringan internet. Fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan dalam penggunaan metode pembelajaran.

Untuk membantu strategi pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis visual. Melalui pembelajaran berbasis media visual, diharapkan peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan lebih mudah. Salah satu model berbasis media visual yang diterapkan dalam pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran *Examples Non Examples*. Metode pembelajaran *Examples Non Examples* mengarahkan siswa untuk tanggap terhadap permasalahan yang ada di sekitar melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut (Kokom Komalasari, 2010:61). Dari pengertian tersebut diketahui bahwa manfaat dari metode pembelajaran *Example Non Example* yaitu siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar, siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar dan siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Kelebihan tersebut akan membawa siswa untuk melakukan tindak lanjut pemecahan masalah. Dari kelebihan metode ini disimpulkan bahwa metode yang akan digunakan dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa adalah metode pembelajaran *Example Non Example*.

Seni menghias hidangan bertujuan untuk membuat hidangan lebih semarak, untuk menimbulkan selera makan. Hasil penataan yang baik adalah sesuatu yang dapat dinikmati tanpa ada unsur yang membahayakan tubuh, ditata diatas alat hidang, yang sesuai, rapih menarik, mudah diambil serta kelihatan semarak. Pada seni terapan seperti seni boga harus dapat menimbulkan rangsangan untuk menikmati hidangan, disesuaikan dengan kegunaan maupun suasana makanan (Marwanti, 2000:2).

Untuk itu desain tentang penyajian produk harus dipersiapkan secara matang melalui desain, desain ini juga akan menentukan bahan apa saja yang dibutuhkan dan diperlukan untuk menghias hidangan. Menurut fungsinya desain ada dua jenis, yaitu desain murni (asli) dan desain terapan (terpakai). desain murni (asli) ialah desain yang keluar dari hati sanubari, sedangkan desain terapan (terpakai) ialah desain yang mudah dimengerti dan dilaksanakan sehingga semua orang dapat melakukannya, contohnya seperti desain penyajian dan tata hidang makanan. (Marwanti, 2000:5)

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, hasil observasi dan interview serta karena sepengetahuan peneliti belum pernah ada penelitian mengenai model Pembelajaran *Examples Non Examples* di Jurusan Boga SMK Negeri 1 Kalasan, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh model Pembelajaran *Examples Non Examples* terhadap upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa pada mata pelajaran Boga Dasar tersebut. Utami Munandar (2004:7) mengemukakan bahwa "Betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang, dan kreativitas masih kurang mendapat perhatian dalam bidang pendidikan formal". Dengan demikian peneliti berminat melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penerapan Metode *Examples Non Examples* Dalam

Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan”

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Persaingan era globalisasi yang menuntut setiap bangsa untuk meningkatkan kualitasnya termasuk pada bidang pendidikan.
2. Tantangan bagi Indonesia untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa global melalui pendidikan
3. Mencari alternatif pendidikan dengan membentuk SMK
4. Siswa SMK dituntut untuk memiliki kemampuan adaptasi secara kreatif dan piawai.
5. Hasil survey tingkat kreativitas penyajian siswa kelas X Jasa Boga di SMK N 1 Kalasan kurang maksimal
6. Hasil penyajian praktek peserta didik kurang bervariasi sehingga hampir sama satu dengan yang lainnya, dari segi penggunaan bahan *garnish* dan bentuknya.
7. Peserta didik masih ragu menciptakan desain penyajiannya sendiri.
8. Peserta didik kurang konsentrasi dalam memperhatikan penjelasan guru sebelum kelas praktek.
9. Tingkat kesiapan peserta didik kelas X Jasa Boga A dan kelas X jasa Boga B terlihat berbeda. Dimana kelas X Jasa Boga A lebih menunjukkan keterampilan lebih baik.
10. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung dalam penjelasan sebelum melakukan kelas praktik.
11. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang efektif untuk mendukung dalam penjelasan sebelum melakukan kelas praktik.



### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan dan penggunaan metode pembelajaran *Example Non Example* untuk meningkatkan kreativitas penyajian siswa dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan. Peningkatan kreativitas yang dinilai dari penyajian praktek siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan atas masalah di atas maka dirumuskan permasalahan penelitian yaitu :

1. Bagaimana perencanaan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan ?
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa pada mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan ?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui perencanaan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan.

2. Mengetahui penerapan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa pada mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan guru tentang efektivitas penggunaan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa dalam mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan. Sehingga metode ini dapat digunakan proses belajar mengajar.
2. Sebagai masukan bagi guru untuk dapat mengaplikasikan metode *Example Non Example* ini dalam mata pelajaran lainnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Efektivitas**

Efektivitas dalam pengertian secara umum adalah : "kemampuan berdaya guna dalam melaksanakan sesuatu pekerjaan sehingga menghasilkan hasil guna (efisien) yang maksimal".

Efektivitas berasal dari kata efek. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:284), kata tersebut dapat diartikan sebagai akibat atau pengaruh. Kemudian diberi imbuhan -if sehingga menjadi kata efektif yang berarti ada efeknya (akibat, pengaruh, kesannya) dapat membawa hasil. Kata tersebut dapat dimodifikasikan dengan imbuhan me-kan menjadi mengefektifkan yang berarti menjadikan efektif. Selain penambahan kata tersebut kata efek juga dapat dimodifikasi dengan imbuhan -itas dan ke- an sehingga menjadi kata efektivitas dan keefektivan, kedua memiliki arti yang sama yaitu keadaan berpengaruh; hal berkesan; kemandirian atau kemujaraban; keberhasilan. Berdasarkan kata-kata tersebut disimpulkan bahwa efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) adalah tindakan yang dapat membawa hasil serta memberi pengaruh terhadap suatu hal.

##### **2. Pengertian Pembelajaran**

Konsep komunikasi dan perubahan sikap akan selalu dilakukan dalam pembelajaran oleh guru maupun siswa. Dalam sebuah pembelajaran guru dan siswa bersama-sama menjadi pelaku demi terlaksananya tujuan pembelajaran. Fungsi dari masing-masing pelaku dalam konteks ini berbeda. Siswa sebagai pelaku utama yang melakukan pembelajaran sedangkan guru

sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pembelajaran berlangsung lebih efektif dan lebih bermakna karena siswa bertindak lebih aktif daripada guru sehingga bisa lebih mengembangkan kemampuan mereka (baik dari kemampuan kognitif maupun kegiatan sosialnya) dengan bantuan guru sebagai pihak yang selalu memotivasi siswa untuk berkembang.

Menurut Isjoni (2009:11), "Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa". Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa siswa adalah pelaku utama dalam sebuah pembelajaran, sehingga proses pembelajaran sebaiknya mengutamakan kebutuhan siswa akan ilmu pengetahuan dan aktivitas.

#### **a. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran ialah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Trianto,S, 2007:5).

Joyce menyatakan bahwa, "Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai". Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Bruce Joyce: 2009). Menurut Arends (Agus Suprijono, 2009:46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran ini dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun (2009) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, metode penelitian kelompok. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya pada penggunaan model yang dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model dalam pelaksanaan, yaitu: urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), adanya prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

### **3. Efektivitas Pembelajaran**

Sadiman (Trianto, 2009:20) berpendapat bahwa keefektivan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses

belajar mengajar. Sejalan dengan itu Tim dari IKIP Surabaya (Trianto, 2009:20) menyatakan bahwa efesiensi dan keefektivan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Hal itu didukung oleh Soemosasmito (Trianto, 2009:20) bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu :

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa.
- c. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan.
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang sifatnya internal. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu ukuran yang telah dicapai yang dihasilkan dari usaha sadar guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika tujuan dari pembelajaran bisa dicapai secara tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Prasetyo Budi Saksono, 1984:22).

### 3.1 Ciri-Ciri Efektivitas Pembelajaran

Keefektifan program pembelajaran di tandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah di tetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran yang baik adalah bagaimana guru berhasil menghantarkan anak didiknya untuk mendapatkan pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang antraktif. Berdasarkan ciri pembelajaran efektif seperti yang digambarkan di atas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari tingkat prestasi belajar. melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan fsikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada penggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

### 3.2 Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Efektifitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang

berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Kriteria keefektivan dalam penelitian ini mengacu pada:

- a. Ketentuan belajar pembelajaran dapat di katakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah 0% siswa telah memperoleh nilai yang ditentukan sekolah dalam hal penyajian produk hasil ptaktek.
- b. Model pembelajaran di katakan efektif meningkatkan kreativitas peserta didik menunjukkan perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan seteah penerapan metode.
- c. Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan kreativitas penyajian peserta didik apabila setelah pembelajaran nilai penyajian siswa menjadi lebih baik, kemampuan merata antara siswa satu dan lainnya, pemahaman tentang efektivitas penyajian lebih mendalam dan mampu menentukan juga mempersiapkan bahan yang akan digunakan.

### 3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran

Menurut Winarno Surahmad (1983), "kurikulum adalah suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi kurikulum merupakan pedoman dalam kegiatan belajar mengajar".

#### a. Strategi dan Metode Pembelajaran

Kemp (Wina Sanjaya: 187) menjelaskan bahwa, "strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien". Senada dengan pendapat diatas, Dick and Carey (Wina Sanjaya: 187) juga menyebutkan bahwa "strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar siswa.

Menurut Wina Sanjaya (2008:61) Strategi adalah : "rancangan



serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu”, sedangkan metode adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi”. Joyce dan Weil (2009) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah “suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain”. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk merancang tujuan pendidikannya.

Menurut Djamarah (2006:46), “metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Tetapi juga penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis anak didik. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan dalam kegiatan belajar mengajar strategi dan metode adalah hal yang diperhatikan, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

#### b. Materi Pembelajaran

Salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan adalah kemampuan dan keberhasilan guru dalam merancang materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada hakikatnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari silabus, yakni perencanaan, prediksi, dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan

pembelajaran. Materi pembelajaran hendaknya dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis pembelajaran, cakupan urutan dan perlakuan (*treatment*) terhadap pembelajaran tersebut.

Menurut Wina Sanjaya (2008:141) bahan atau materi pelajaran (*learning materials*) adalah "segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan". Sedangkan materi pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pelajaran (*subject-centered teaching*) Wina Sanjaya (2008:141), materi pembelajaran merupakan inti dari kegiatan.

#### c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dalam efektivitas, pembelajaran harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar selain itu juga harus merangsang pembelajaran mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan baru, media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa melakukan praktek-praktek yang benar selama proses belajar mengajar berlangsung. Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah :

"Seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan,

maka merupakan media pembelajaran” (Wina Sanjaya 2008:204).

Menurut Gerlach (Wina Sanjaya 2008:204) secara umum media itu meliputi ; “orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Pada pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap atau untuk menambah keterampilan.

#### d. Evaluasi Pembelajaran

Pada perencanaan dan desain sistem instruksional atau pembelajaran, rancangan evaluasi merupakan hal yang sangat penting dikembangkan. Hal ini disebabkan melalui evaluasi yang tepat, kita dapat menentukan efektifitas program dan keberhasilan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga informasi dari kegiatan evaluasi seorang desainer pembelajaran dapat mengambil keputusan apakah program pembelajaran yang dirancangnya perlu diperbaiki atau tidak, bagian-bagian mana yang dianggap memiliki kelemahan sehingga perlu diperbaiki. Guba dan Lincoln mendefinisikan evaluasi itu merupakan “suatu proses memberikan pertimbangan mengenai nilai dari arti sesuatu yang dipertimbangkan (*evaluation*)”. “Sesuatu yang dipertimbangkan itu bisa berupa orang, benda, kegiatan, keadaan, atau sesuatu kesatuan tertentu”. Sedangkan Rostiyah (dalam Djamarah: 50) mengatakan bahwa evaluasi adalah : “kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya, yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar”.

e. Gaya Mengajar Guru

Menurut Djamarah guru adalah " salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan". Pada proses pendidikan di sekolah, guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar atau pendidik. "sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran kedalam otak anak didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dengan membina anak didik agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri.

Peran guru : guru mempunyai fungsi dan peran yang jauh berbeda dari fungsi dan peran seorang guru sebagaimana yang dipahami orang saat ini, guru bukanlah pengajar yang menuangkan ilmu pengetahuan, ajaran-ajaran, perintah atau pengarahan kepada peserta, melainkan fungsi utama peran guru adalah memfasilitasi berlangsungnya proses belajar yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan dirinya, pengetahuannya, pemahamannya, perilakunya serta keterampilan-keterampilan yang dikuasainya. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa, agar proses belajar mengarah pada tercapainya tujuan dan kurikulum maka guru harus merencanakan dengan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan, aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut kegiatan kegiatan pembelajaran. Guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada dan paling memungkinkan agar proses belajar siswa berlangsung optimal.

#### **4. Metode *Example Non Example***

Menurut Kokom Komalasari (2010:61) model pembelajaran *Examples Non Examples* membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitar melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut

Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun (2009) model Pembelajaran *Example Non Example* atau juga biasa disebut *Example Non Example* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan Model Pembelajaran *Example Non Example* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Model Pembelajaran *Example Non Example* menggunakan gambar dapat melalui OHP, proyektor, atau media yang paling sederhana yaitu poster. Gambar yang kita gunakan haruslah jelas dan kelihatan dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas.

Langkah-langkah model pembelajaran *Examples Non Examples* adalah sebagai berikut (Agus Suprijono, 2011:125)

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar tentang permasalahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui proyektor
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memerhatikan/ menganalisis permasalahan yang ada dalam gambar.

- d. Melalui diskusi 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis masalah dalam gambar tersebut dicatat pada kertas.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan.

Menurut Buehl dalam (Apriani dkk, 2007:219) keuntungan dari *Model Pembelajaran Examples Non Examples* antara lain adalah siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya yang lebih mendalam dan kompleks. Siswa terlibat dalam suatu konsep discovery (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman *Examples Non Examples*. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non examples* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *examples*.

Selain beberapa keuntungan seperti di atas, model pembelajaran ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Examples Non Examples* akan dijelaskan sebagai berikut (Bruce, Well, & Emily, 2009: 76):

- a. Kelebihan Model Pembelajaran *Examples Non Examples*:
  1. Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar.
  2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
  3. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
- b. Kekurangan dari Model Pembelajaran *Examples Non Examples* :

1. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
2. Memakan waktu yang lama.

Model pembelajaran *Examples Non Examples* penting dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya daripada dari segi fisiknya. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *Examples Non Examples* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.

## **5. Makna kreativitas**

Menurut Momon Sudarma (2013:19) "salah satu makna kreativitas dari beragam pendapat, kreativitas adalah sebuah produk. Penilaian orang lain, terhadap kreativitas seseorang, akan dikaitkan dengan produknya. Maksud dari produk ini, bisa dalam pengertian produk pemikiran (ide), karya tulis, atau produk dalam pengertian barang (yang dapat dirasakan dengan panca indera)".

Menurut Andi Yudha Asfandiyar (2012:1) "kreativitas merupakan hasil kerja sama otak kanan dan otak kiri menggabungkan kinerja imajinasi dan kondisi riil. Kreativitas adalah 1% ide dan 99% aksi". Seseorang disebut kreatif jika melakukan pemecahan masalah atau aktivitas melalui pendekatan yang berbeda daripada yang biasa dilakukan oleh orang lain. Kreativitas itu mengejutkan membuat orang berkomentar kagum, dan cenderung menyenangkan. Sebagian orang mengatakan bahwa kreativitas adalah akat yang dibawa sejak lahir. Ungkapan ini tidak sepenuhnya benar. Kreativitas merupakan hasil proses pembelajaran, pembiasaan, dan pengalaman yang dirangkum oleh otak.

Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. terlebih di era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan

masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini. Sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini (Utami Munandar, 1999:43).

Mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup? Mengapa kreatifitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri seorang peserta didik?. Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

a. Ciri umum kreativitas

Menurut Momon Sudarma (2013:9) "Pada saat akan membuat sesuatu (*to create*) , ada beberapa aspek penting yang menyertainya. Pertama, dia mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu. Kedua, dia mampu menemukan bahan yang akan digunakan dalam membuat produk tersebut. Ketiga, dia mampu melaksanakannya, dan terakhir mampu menghasilkan sesuatu". Karakter dari ide, atau produk kreatif itu adalah mampu memberikan kepuasan kepada pengguna. Setiap pengguna, merasakan dirinya dihargai, dan diajak untuk menemukan maknanya sendiri. Tanpa merasa dipaksa, atau terpaksa untuk menerima makna atau pesan dari si pengirim pesan dimaksud.

Menurut Tritjahjo Danny Soesito (2014:27) disimpulkan bahwa ada dua belas ciri-ciri kreatif berdasarkan afeksi dan kognisi yang saling terkait satu sama lain ialah : 1) Hasrat keinginan yang cukup besar, 2) terbuka terhadap pengalaman baru, 3) Panjang akal, 4) Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti, 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, 7) Memiliki dedikasi bergairah serta



aktif dalam melaksanakan tugas Berfikir fleksibel, 8) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, 9) Kemampuan membuat analisis dan sintesis, 10) Memiliki semangat bertanya serta meneliti, 11) Memiliki daya abtraksi yang cukup baik, 12) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

Di antara dua belas ciri tersebut perlu diakui bahwa tidak semua ciri-ciri tersebut selalu dimiliki oleh individu-individu yang kreatif. Masing-masing individu memiliki ciri dominan pada bagian tertentu, dan sebaliknya ciri yang lain tidak begitu nampak. Kreativitas seseorang antara satu dan lainnya berbeda-beda.

Pandangan tentang ciri-ciri kreatif bukan hanya dari segi mental, efektif maupun kognisi, tetapi juga diwujudkan dalam perilaku individu yang bersangkutan. Secara khusus ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif berdasarkan *aptitude*-nya antara lain adalah (Tritjahjo Danny Soesito, 2014:36). :

- 1) Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, meliputi: mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri, dan panjang akal.
- 2) Keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi mampu menghasilkan suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru.
- 3) Keaslian (*Originality*), kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi: memberikan respon untuk sesuatu hal, mempunyai daya imajinasi yang aktif.
- 1) Keterperincian (*Elaboration*), adalah kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, meliputi: bebas

berpendapat dan merinci sesuatu selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

Menurut Amabile dalam (Dedi Supriadi, 1994:12) Penentuan kriteria kreativitas menyangkut tiga dimensi, yaitu dimensi proses, person, dan produk kreatif. Dengan menggunakan proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka semua produk yang dihasilkan dari proses itu dianggap sebagai bentuk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Dalam penelitian ini hasil kreativitas dapat dilihat dan dinilai dari produk yang dihasilkan.

Menurut Utami Munandar (1999) faktor kreativitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Setiap orang memiliki kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

Selain itu, faktor intrinsik yang dapat membuat individu kreatif adalah adanya keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), kemampuan untuk bereksperimen. Ketiga ciri atau kondisi tersebut merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk berkreasi. Motivasi intrinsik ini yang hendaknya dibangun dalam diri individu sejak dini. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu dengan kegiatan-kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, dan untuk melakukan hal-hal baru.

Kondisi ekstrinsik (dari lingkungan) secara konstruktif ikut mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Individu memerlukan kondisi yang memupuk dorongan dalam diri dan memungkinkan individu tersebut mengembangkan sendiri potensinya. Maka penting mengupayakan lingkungan (kondisi ekstrinsik) yang dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk mengembangkan kreativitasnya.

Dalam bidang pendidikan, persepsi siswa yang cenderung kearah negatif baik tentang mata diklat maupun strategi mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran juga menimbulkan efek yang kurang baik terhadap peningkatan kreativitas, selain itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan merupakan salah satu usaha menumbuhkan kreativitas siswa. Proses dalam pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, melalui penciptaan kegiatan belajar yang beragam dan mengkondisikan suasana belajar sehingga mampu memberikan pelayanan pada berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, serta siswa lebih terpusat perhatiannya secara penuh.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa meliputi faktor intrinsik misalnya dorongan dalam diri (motivasi diri), rasa ingin tahu, minat, keterbukaan terhadap pengalaman, sedangkan faktor ekstrinsik misalnya lingkungan, suasana pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

a. Bentuk –bentuk kreativitas

Menurut pandangan Boden dalam (Momon Sudarman, 2013:25), bentuk kreativitas lahir dalam tiga bentuk :

Pertama, kreativitas lahir dalam bentuk kombinasi. Orang kreatif adalah mengombinasikan bahan-bahan dasar yang sudah ada, baik itu ide, gagasan atau produk, sehingga kemudian melahirkan hal yang baru (novelty). Kedua, kreativitas lahir dalam bentuk eksplorasi. Bentuk ini, berupaya melahirkan sesuatu yang baru, dari sesuatu yang belum tampak sebelumnya. Ketiga, transformasi. Mengubah dari gagasan kepada sebuah tindakan praktis, atau dari kultur pada struktur pada kultur, dari satu fase pada fase lainnya. Kreativitas lahir, karena mampu menduplikasi atau mentransformasi pemikiran ke dalam bentuk yang baru.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang dapat terukur melalui indikator aptitude dan non aptitude nya, indikator *aptitude* dari kreativitas (berfikir kreatif) meliputi :

- 1) Keterampilan berfikir lancar (kelancaran).
- 2) Keterampilan berfikir luwes (fleksibel).
- 3) Keterampilan berfikir keaslian (original)
- 4) Keterampilan memperinci (elaborasi)

Sedangkan indikator non aptitude yaitu :

- 1) Rasa ingin tahu.
- 2) Bersifat imajinatif.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan.
- 4) Sifat mengambil resiko.
- 5) Sifat menghargai.

Oleh karena itu yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah meningkatnya nilai penyajian peserta didik dari profil kreativitas siswa yang dilihat dari nilai pada indikator aptitude sebelum tindakan dan nilai pada indikator aptitude setelah penerapan metode pembelajaran *Example Non Example*.

#### b. Pengukuran Kreativitas

Banyak usaha dari para psikolog untuk mengukur kreativitas seseorang. Menurut Dedi Supriadi (1994:23), ada lima pendekatan yang digunakan untuk menilai kreativitas seseorang. Kelima pendekatan ini adalah:

##### 1) Analisis Obyektif terhadap produk kreatif

Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Kelebihan analisis obyektif adalah metode ini secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif, sedangkan kelemahannya adalah metode ini hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas intrinsiknya secara statistik; dan tidak mudah melukiskan kreativitas suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

##### 2) Pertimbangan Subyektif

Pendekatan ini mengandalkan berbagai kamus biografi untuk memilih orang-orang kreatif.

##### 3) Inventori Kepribadian

Pendekatan ini ditujukan untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau keterkaitan kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas.

##### 4) Inventori Biografis

Inventori biografis digunakan untuk mengungkap berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadi, lingkungan, dan pengalaman-pengalaman hidupnya.

#### 5) Tes Kreativitas

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuan dalam berpikir kreatif. Beberapa bentuk tes kreativitas antara lain: *Test of Divergent Thinking*, *Creativity Test for Children*, *Torrance Test of Creative Assessment Package*, Tes kreatif verbal dari Munandar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelima pendekatan tersebut masing-masing dapat dilakukan untuk mengukur kreativitas. Masing-masing pendekatan memiliki kelebihan dan kelemahan yang dapat diterapkan sesuai dengan apa yang seharusnya diukur, baik pribadi, proses, maupun produk kreativitasnya. Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam mencipta desain, peneliti menggunakan pendekatan analisis obyektif. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai kreativitas suatu produk berupa karya-karya kreatif hasil penyajian siswa, yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Metode ini secara langsung dapat mengukur kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif yang dihasilkan siswa dalam setiap pembelajaran.

### **6. Mata Pelajaran Boga Dasar**

Boga dasar pada kurikulum 2013 adalah mata pelajaran baru yang sebelumnya pada kurikulum KTSP menjadi satu bagian pada mata pelajaran Produktif Jasa Boga. Kompetensi dasar dari mata pelajaran boga dasar adalah Mendeskripsikan peralatan pengolah makanan (alat masak dan pesawat masak), Menganalisis berbagai penanganan dasar pengolahan makanan, Menjelaskan bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia , Menganalisis berbagai

sambal pada makanan Indonesia, Membedakan berbagai teknik pengolahan makanan, Menjelaskan pengertian, fungsi, jenis dan karakteristik bahan makanan yang digunakan untuk garnish, Menganalisis jenis, karakteristik bahan, dan alat yang digunakan untuk alas dari lipatan daun, Menganalisis jenis, karakteristik bahan, dan alat yang digunakan untuk wadah dari sayuran dan buah. Sehingga dengan demikian siswa diharapkan dapat mengenali berbagai macam bahan dan alat dasar dalam pengolahan makanan. Mata pelajaran ini diajarkan pada siswa kelas X tata boga di SMK N 1 Kalasan.

Salah satu kompetensi dasar dari mata pelajaran boga dasar yaitu menjelaskan pengertian, fungsi, jenis dan karakteristik bahan makanan yang digunakan untuk garnish. Pada semester satu kelas X Jasa Boga di SMK N 1 Kalasan guru telah memberikan pengetahuan tentang *garnish* termasuk bagaimana untuk membuatnya. Sehingga pada semester dua, dalam kelas praktek siswa diarahkan untuk dapat mengaplikasikannya kedalam hidangan makanan atau minuman yang mereka buat. Dalam penelitian ini pengukuran kreativitas siswa yang dilihat dari keempat indikator kreatif yaitu dengan membuat desain dan melaksanakan *plating* untuk hidangan *bento* dan *brownies*.

## **7. Tinjauan Tentang Desain**

Desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujud barang jadi (Marwanti,2000:3). Suatu desain dikatakan baik jika memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan yang dipergunakan, sehingga menghasilkan suatu benda (produk) yang indah dan dapat dipakai. Tujuan dari desain sendiri adalah untuk merencanakan ide-ide yang terkandung dalam pikiran dan hati *designer*. Adapun tujuan mempelajari desain adalah untuk melatih keterampilan dan memberi pengertian bidang seni

rupa sehingga akan menimbulkan suatu karya yang indah dan dapat dinikmati orang banyak.

Menurut Marwanti (2000:4) berdasarkan fungsinya desain terbagi menjadi 2 jenis, yaitu desain murni (asli) dan desain terapan (terpakai). Desain yang murni adalah yang asli keluar dari hati sanubari, sedangkan desain terapan adalah desain yang sudah dimengerti dan dilaksanakan sehingga semua orang dapat melaksanakan. Seperti halnya desain penyajian dan tata hidang makanan termasuk pada jenis desain terapan.

## **8. Tinjauan Tentang Penelitian Tindakan Kelas**

Menurut John Elliot dalam (Basuki Wibawa, 2000:7) yang dimaksud dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud meningkatkan kualitas tindakan didalamnya. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc Taggart, PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik itu terhadap situasi tempat dilakukannya praktik-praktik tersebut. Menurut Siswojo Hardjodipuro, PTK adalah suatu bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran (a) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, (b) pengertian mengenai praktik-praktik ini, dan (c) situasi-situasi (dan lembaga-lembaga) tempat praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Lebih lanjut, Siswojo menjelaskan PTK merupakan suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut, dan agar mau untuk mengubahnya. PTK adalah suatu penelitian yang



dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Basuki Wibawa, 2000:8).

Dari berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap tindakan yang dilakukan guru yang disengaja dalam pembelajaran sehingga dapat mengevaluasi dan memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Basuki Wibawa, 2000:8).

Dari berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap tindakan yang dilakukan guru yang disengaja dalam pembelajaran sehingga dapat mengevaluasi dan memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Aan Surya Putra, (2012) dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Mekanik Dasar Kelistrikan Kelas X Di SMK Negeri 2 Yogyakarta menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas siswa ditunjukkan dengan kenaikan persentase aktivitas positif pada siklus I ke II, yaitu 12,50% dan penurunan aktivitas negatif menjadi 6,67%.

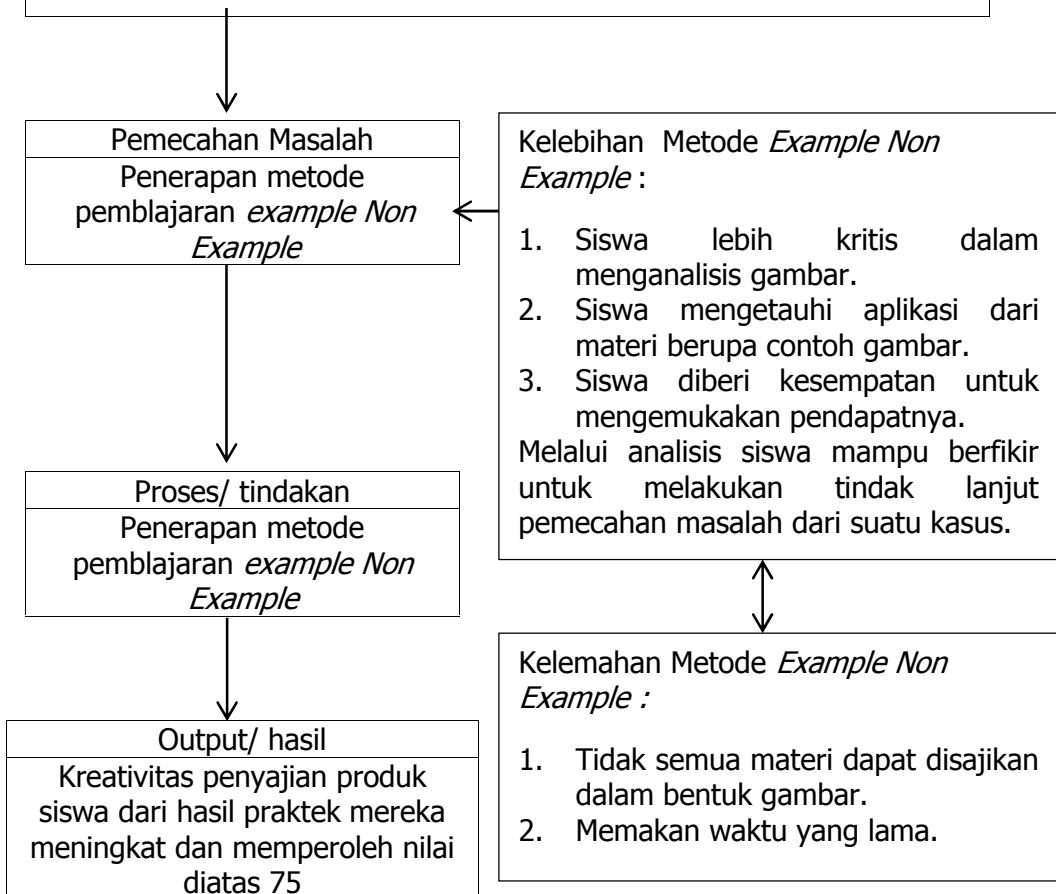
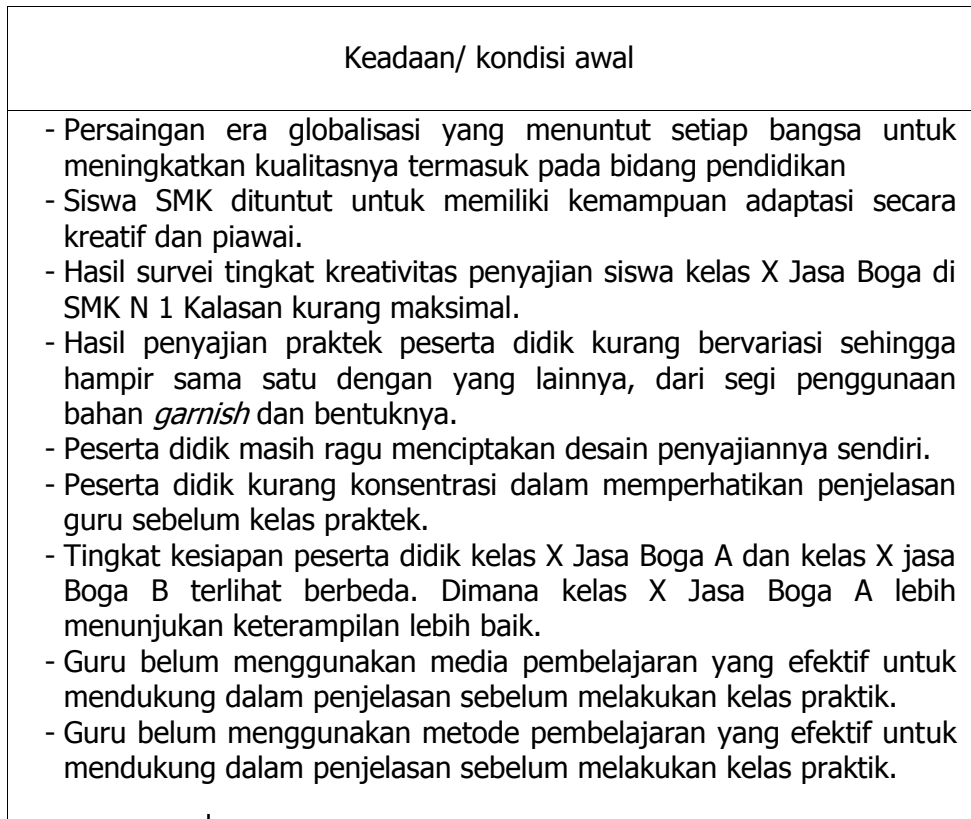
2. Tri Muhanjati Shoihah, (2015) dengan judul Peningkatan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Klas X Jasa Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Prubahan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 24,5% yaitu 60% menjadi 84,5%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.
3. Latifa Nur Rahmawati, (2011) dengan judul Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana deangan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis STAD (*Student Teams Achievement Division*) Pada Mata Diklat Menggambar Busana Di SMK Negeri 4 Yogyakarta, disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa, ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil rata-rata kelas, nilai kreativitas rata-rata setelah diberi tindakan siklus I meningkat 5.19% dari 73.2 menjadi 77.0. Hal tersebut terjadi pula pada siklus II, perubahan hasil kreativitas siswa setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat 8.31% dari 77.0 menjadi 83.4. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka berpikir dari penelitian "Efektivitas Penerapan Metode *Examples Non Examples* Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan" dapat

dijelaskan dalam pola pikir berikut ini. Latar belakang dari penelitian ini dijadikan landasan untuk menggunakan metode *example non example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian siswa yang akan dilaksanakan pada mata pelajaran Boga Dasar. Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas praktek. Pada awal pembelajaran siswa diterapkan metode pembelajaran ini, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan berdiskusi, menganalisis dan mencari solusi dengan dengan desain yang mereka buat. Setelah menyelesaikan presentasi efektivitas yang dihasilkan dari diskusi, guru memberi penilaian secara keseluruhan dan kesimpulan, selanjutnya siswa menerapkan secara langsung hasil efektivitas. Dari hasil praktek (real) akan dilihat hasil dari efektivitas penerapan metode *Examples Non Examples*. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu input, process, dan output.

Hasil penyajian siswa boga di SMK Negeri 1 Kalasan sudah dikatakan baik, guna meningkatkan kreativitas penyajian diterapkan metode *example non example*. Karena hasil penyajian produk peserta didik dari segi nilai seni dan kreativitas kurang maksimal dari kurangnya persiapan dan berujung pada penyajian yang terlihat seadanya, kurang bervariasi, kurang ide yang menyebabkan pengulangan bahan hampir disetiap kelompok dengan bentuk yang sama. Supaya mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, penulis menjelaskan kerangka berpikir penelitian ini melalui bagan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka berfikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan deskripsi teori diatas untuk mengetahui peningkatan kreatifitas penyajian pada mata pelajaran Boga Dasar dengan menggunakan metode pembelajaran *Example Non Example* di kelas X Jasa boga SMK Negeri 1 Kalasan, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah :

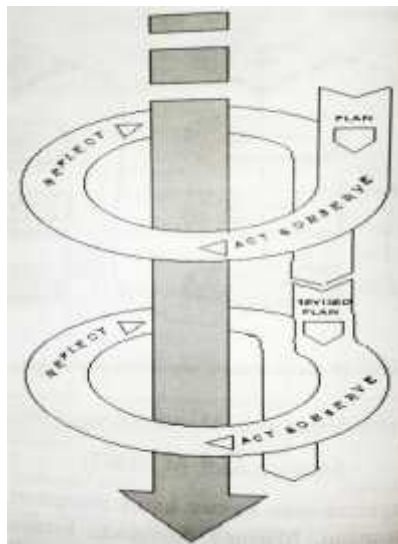
Efektivitas penerapan metode pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan kreatifitas penyajian pada mata pembelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (2000:18), yang terdiri dari empat komponen yaitu : 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi/tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*), seperti pada Gambar 2



Gambar 2. Tahapan PTK Model Kemmis dan Taggart  
(Endang Mulyatiningsih, 2013 : 70)

Penjelasan gambar 2 adalah sebagai berikut :

#### 1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah: 1) mengidentifikasi masalah, 2) mencari penyebab masalah, 3) memilih masalah yang ada, dan 4) merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi

selama tindakan berlangsung. Penelitian tindakan ideal bila dilakukan berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan yang disebut kolaborasi. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Namun bila peneliti melakukan pengamatan sendiri, maka peneliti yang sekaligus pengamat diharapkan mampu melakukan pengamatan terhadap diri secara objektif agar kelemahan yang terjadi dapat terlihat wajar.

## 2. Tahap Tindakan

Pada tahap tindakan dilaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya. Jadi tindakan bersifat dinamis dan fleksibel yang memerlukan keputusan cepat tentang untuk menghasilkan apa yang perlu dilakukan. Perencanaan tindakan memerlukan pertimbangan yang matang untuk perbaikan. Negosiasi dan kompromi diperlukan tetapi kompromi juga harus dilihat dalam konteks strateginya.

## 3. Tahap Observasi

Guru mata pelajaran mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan.

## 4. Refleksi

Refleksi berfungsi sebagai saran untuk menyamakan persepsi, koreksi data, dan perbaikan siklus berikutnya antara peneliti dan guru mata pelajaran. Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan tiga tahap yaitu: (1) tahap

penemuan masalah pada tindakan yang telah terlaksana; (2) tahap merancang tindakan siklus selanjutnya; dan (3) tahap pelaksanaan siklus selanjutnya.

## **B. Lokasi dan Subyek Penelitian**

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMK N 1 Kalasan yang berada di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Alamat lengkap SMK Negeri 1 Kalasan berada di Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Dilaksanakan penelitian mulai bulan Februari-Juni 2016.

### 2. Subyek Penelitian

Bertolak dari latar belakang masalah dan penelitian tindakan kelas dengan judul efektivitas penerapan metode pembelajaran *example non example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian pada mata pelajaran boga dasar kelas x jasa boga SMK Negeri 1 Kalasan, tindakan dilakukan secara kolaborasi yaitu oleh guru pengampu dan peneliti bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Jumlah siswa di kelas X Jasa Boga 64 dan terbagi menjadi dua kelas. Penelitian akan diterapkan pada kelas X Jasa Boga B dengan pertimbangan kelas B cenderung memiliki kreativitas rendah, patuh mengiyakan perintah guru tanpa ada kemauan bertanya, cenderung meremehkan perintah guru, dan kurang bersemangat.

## **C. Rancangan Penelitian**

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, akan tetapi apabila hasil yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka dilanjutkan untuk siklus berikutnya. Siklus akan berakhir jika hasil penelitian yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Secara rinci, uraian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas tersebut



adalah sebagai berikut :

## 1. Siklus I

### a. Perencanaan Tindakan

Setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap pihak yang bersangkutan, serta telah tercapai kesepakatan antara peneliti dengan pendidik boga dasar kelas X di SMK Negeri 1 Kalasan peneliti mulai menyusun rencana tindakan. Adapun kegiatan perencanaan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, pedoman penilaian.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi rencana yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya pada tahap perencanaan. Pendidik melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP, sedangkan peneliti dan observer akan melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran. Tindakan yang dilakukan sifatnya fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi dikelas. Perubahan perubahan tersebut dicatat dalam lembar observasi serta catatan lapangan.

### c. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan dilakukan pencatatan sesuai dengan lembar observasi . Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran Example Non Example yang dapat meningkatkan kreativitas penyajian pada peserta didik kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 1 Kalasan. Beberapa hal yang diamati selama observasi adalah keterlaksanaan tahap-tahap model pembelajaran yang meliputi presentasi kelas, belajar kelompok atau diskusi, hasil diskusi dan presentasi (design), dan hasil karya nyata dari design yang peserta

didik buat. Dan peningkatan skor dalam kreativitas penyajian.

#### d. Refleksi

Setelah tindakan dan observasi dilakukan, tahapan selanjutnya adalah refleksi. Dalam refleksi ini, dianalisis apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan tahapan-tahapan model pembelajaran Example Non Example, dan seberapa besar peningkatan kreativitas penyajian pada mata pelajaran Boga Dasar kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 1 Kalasan. Jika belum sesuai yang diharapkan, maka dibuat rencana perbaikan pembelajaran untuk siklus selanjutnya.

#### 2. Siklus Berikutnya

Dari hasil refleksi siklus I, peneliti bersama observer melakukan revisi proses pembelajaran, agar proses pembelajaran pada siklus II dan siklus III menjadi lebih baik. Siklus II ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan pada siklus I, artinya siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Siklus II ini dimaksudkan sebagai perbaikan atau penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I agar mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Begitu juga apabila siklus II belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka dilanjutkan pada siklus III. Proses yang dilakukan mulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, secara garis besar sama dengan siklus-siklus sebelumnya.

### **C. Definisi Operasional**

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam defnisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/ obyek yang diteliti. Definisi operasional variabel

penelitian merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Menurut Riwidikdo (2007). Metode pembelajaran *Example Non Example* adalah memberikan pelajaran tentang kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitar melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Dalam penelitian ini masalah yang terjadi adalah rendahnya kreativitas penyajian produk praktek siswa. Pertama siswa diberikan foto produk makanan yang diluar standart penyajian (kotor, tidak rapih, dan tidak menarik), siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut. Tindak lanutnya adalah siswa di arahkan untuk membuat desain penyajian yang sesuai standart, unik dan menarik. Setelah itu siswa mempresenatsikannya di depan siswa lainnya dan selanjutnya mempraktikan atau membuat produk nyata sesuai desain. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas penyajian produk pada mata pelajaran boga dasar kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Metode Observasi**

Metode ini digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas penyajian siswa.

#### **2. Metode Penilaian Tugas**

Metode ini digunakan untuk mengukur kreativitas penyajian produk hasil praktek peserta didik setelah metode *example non example* dilaksanakan. Pengukuran kreativitas ini termasuk analisis obyektif hasil produk. Tugas yang diberikan yaitu siswa diarahkan untuk menganalisis foto hidangan *bento* dan *brownies*. gambar yang diberikan tidak sesuai prinsip penyajian dan siswa diarahkan untuk dapat memberikan solusi dengan menggambar desain penyajian dan mempraktekannya kedalam produk nyata. Produk nyata penyajian siswa ini yang akan dinilai.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yaitu materi tentang aplikasi *garnish*.
2. Lembar observasi yang terdiri dari panduan observasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan panduan observasi mengajar guru dalam pembelajaran dengan metode *Example Non Example*.
3. Rubrik penilaian untuk mengukur kreativitas penyajian hasil praktek siswa (real).

Lembar observasi dan panduan penilaian tersebut pada Tabel 1 dan 2

Tabel 1. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *example non example*

**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DI SMK NEGERI 1 KALASAN**

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda ( ) pada kolom Y untuk jawaban YA atau T untuk jawaban Tidak pada kolom hasil pengamatan, jawaban YA untuk pelaksanaan pembelajaran apabila sesuai dengan rubik pengamatan dan jawaban TIDAK untuk pelaksanaan pembelajaran apabila tidak sesuai dengan rubik pengamatan.

Nama Obsever :

Materi :

Peremuan ke :

Hari tanggal :

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator (Guru)</b>	<b>Y</b>	<b>T</b>	<b>Sub Indikator (Siswa)</b>	<b>Y</b>	<b>T</b>
Kegiatan Awal	1. Mengucapkan salam			1. Menjawab salam		
	2. Memulai pelajaran dengan berdoa			2. Memulai pembelajaran dengan berdoa		
	3. Melakukan presensi terhadap siswa			3. Menjawab panggilan guru		
	4. Mengnformasikan tujuan pembelajaran dalam materi penyajian makanan			4. Memahami tujuan pembelajaran		
	5. Menjelaskan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam model pembelajaran kooperatif.			5. Mengetahui pelaksanaan model pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam pembelajaran kooperatif.		
	6. Membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar (kelompok praktek sama)			6. Menjadi kelompok-kelompok belajar		
Kegiatan inti	7. Menyampaikan materi tentang penyajian makanan kepada siswa.			7. Memperhatikan materi yang disampaikan guru dalam kelompok		
	8. Menerapkan metode <i>example non example</i>			8. Memperhatikan contoh gambar-gambar.		

	dengan menampilkan contoh berupa gambar-gambar kepada siswa.				
	9. Memberikan petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa dalam setiap kelompok untuk memperhatikan/ menganalisis permasalahan yang ada dalam gambar.			9. Menganalisis permasalahan yang ada pada gambar.	
	10. Memberi waktu kepada siswa untuk berdiskusi			10. Berdiskusi bersama secara berkelompok	
	11. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju mempresentasikan hasil diskusi.			11. Maju untuk mempresentasikan	
	12. Memberikan komentar/ hasil diskusi siswa.			12. Menyampaikan kesimpulan hasil diskusi	
	13. Memberi kesimpulan.			13. faham dan mencatat kesimpulan yang penting.	
	14. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			14. Bertanya kepada guru	
	15. Menjelaskan tugas praktek yang akan dilaksanakan selanjutnya.			15. Mengerti penjelasan dan perintah dari guru.	
	16. Memberi waktu kepada siswa untuk membuat disain penyajian.			16. Diskusi berkerja kelompok dalam membuat disain penyajian.	
	17. Memberi waktu kepada siswa untuk memulai praktek (waktu ditentukan).			17. Memulai kegiatan praktek	
	18. Berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara berkelompok, meskipun jenis hidangan sama, tema boleh berbeda, hasil dapat bervariasi dan memiliki nilai kreativitas yang tinggi.			18. Mengerjakan dengan tenang dan berkonsentrasi	

Kegiatan Akhir	19. Menilai hasil penyajian produk siswa			19. Berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.		
	20. Memberikan penilaian secara lisan secara umum.			20. Faham dengan prinsip dalam penyajian makanan		
	21. Memberikan motivasi/selingan			21. Merasa termotivasi		
	22. Mengkondisikan siswa untuk membersihkan area kerja.			22. Membersihkan kelas		
	23. Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam			23. Berdoa dan menjawab salam		

Yogyakarta,  
Pengamat

Petunjuk Penskoran :

$$\frac{\text{Jumlah Y (terlaksana)}}{\text{Jumlah maksimum}} \times 100\% =$$

( )

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kreativitas Penyajian

Siklus ke :  
 Kelompok :  
 Nama :

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Keterampilan hasil berpikir lancar	a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik b. Penggunaan <i>garnish</i> hidangan utama yang unik, menarik dan sesuai. c. Pengaplikasian <i>garnish</i> lebih dari satu pada hidangan utama yang menarik dan sesuai. d. Penggunaan bahan yang ada untuk garnish. e. Kecepatan menyelesaikan penyajian hidangan.					
2	Keterampilan hasil berpikir luwes	a. Menggunakan bahan yang bervariasi, berbeda dengan yang digunakan teman-teman lainnya, namun sesuai dengan prinsip <i>garnish</i> dan penyajian. b. Jumlah porsi setiap bahan disesuaikan dan tidak berlebihan. c. Penataan yang rapih dan menarik.					
3.	Keterampilan hasil berpikir orisinil	a. Bentuk tidak biasa namun unik dan indah dipandang. b. Disain Penyajian yang diciptakan berbeda dengan siswa lain c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik. d. Penggunaan alat hidang atau alas yang unik.					
4.	Keterampilan hasil mengelaborasi	a. Disain penyajian digambar secara detail. b. Memperkaya detail saat penyajian dari disain yang telah digambar sebelumnya sehingga lebih menarik.					

**Petunjuk penyekoran**



Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian terdiri di 4 indikator dan 14 sub indikator. Nilai Maksimal yaitu  $14 \times 4 = 56$  (point). Cara menghitungnya dengan merubah hasil menjadi persen (%).

$$S = \frac{I_1 + I_2 + I_3 + I_4}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : S = Skor  
I<sub>1</sub> = Indikator 1  
I<sub>2</sub> = Indikator 2  
I<sub>3</sub> = Indikator 3  
I<sub>4</sub> = Indikator 4 (Sugiyono, 2007:39)

## **F. Teknik Validitas**

### **1. Uji validitas**

Menurut Sugiyono (2007:348) Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrumen terbagi tiga, antara lain (Sugiyono, 2007:352-354) :

#### **a. Pengujian Validitas Konstruk (*Construct Validity*)**

Validitas konstruk adalah derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur sebuah konstruk sementara atau hypothetical construct. Untuk mengujivaliditas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli (judgment experts), jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

#### **b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)**

Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang akan diukur. Untuk instrumen berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak di ukur.

#### **c. Pengujian Validitas Eksternal**

Pengujian dengan cara membandingkan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta- fakta empiris yang terjadi

di lapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian tindakan ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Setelah instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun dan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur.

Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain ahli materi, ahli metode dan ahli evaluasi. Kriteria pemilihan judgement expert dalam penelitian ini adalah seorang yang ahli dalam bidangnya. Validasi instrumen yang dilakukan untuk mengungkap beberapa aspek yang dapat dilihat dari beberapa indikator seperti kesesuaian dengan materi, keterbacaan dan ketepatan pembobotan nilai. Instrumen penelitian yang dibuat awalnya masih terdapat kekurangan, kemudian telah diperbaiki sesuai saran dari judgement expert. Judgement expert yang diminta untuk memberi validasi adalah :

a. Ahli Materi Pembelajaran

Ahli materi pembelajaran yang dimohon untuk memberikan validasi instrumen tentang materi pembelajaran. *Judgment expert* yang menjadi validator ahli materi pembelajaran ini dimohon untuk memvalidasi instrumen materi pembelajaran tentang penyajian hidangan makanan melalui media handout. Adapun hasil penilaian ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Materi Pembelajaran Berdasarkan *Judgment Expert*

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi	Keputusan	Revisi
Materi	Dinyatakan layak digunakan dengan revisi	Perbaiki sesuai saran	Perbaiki format penulisan dan kata-kata yang salah atau kurang huruf
<b>Kesimpulan</b>			
Setelah dilakukan revisi ahli materi menyatakan bahwa materi pembelajaran tentang aplikasi <i>garnish</i> pada penyajian dalam mata pelajaran boga dasar layak digunakan untuk penelitian			

b. Ahli Metode Pembelajaran

Ahli metode pembelajaran memberikan validasi pada instrumen Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Masing-masing *judgment expert* yang menjadi validator ahli metode ini dimohon untuk memvalidasi perangkat pembelajaran yang digunakan untuk penelitian yang berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar penilaian kreativitas penyajian makanan siswa. Adapun hasil penilaian ahli metode pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Metode Pembelajaran Berdasarkan *Judgment Expert*

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi	Keputusan	Revisi
1	Rencana pelaksanaan pembelajaran	Dinyatakan layak digunakan tanpa revisi	Layak digunakan untuk penelitian	Sudah layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2	Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran	Dinyatakan layak digunakan dengan revisi	Perbaiki sesuai saran	Perbaiki kata-kata
<b>Kesimpulan</b>				
Setelah dilakukan revisi ahli pembelajaran menyatakan rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran layak digunakan untuk penelitian				

c. Ahli Evaluasi

Ahli evaluasi memberikan validasi dalam bentuk rubrik penilaian kreativitas penyajian makanan siswa. Masing-masing *judgment expert* yang menjadi validator ahli evaluasi ini dimohon untuk memvalidasi instrumen kreativitas penyajian makanan siswa. Adapun hasil penilaian ahli evaluasi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan *Judgment Expert*

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi	Keputusan	Revisi
1	Rubrik Penilaian kreativitas penyajian makanan siswa	Dinyatakan layak digunakan dengan revisi	Perbaiki sesuai saran	Pengubahan kata-kata menjadi lebih sederhana
<b>Kesimpulan</b>				
Setelah dilakukan revisi ahli evaluasi menyatakan rubrik penilaian kreativitas penyajian makanan siswa layak digunakan untuk penelitian				

Berdasarkan hasil penilaian dari *judgment expert* tersebut di atas menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang akan digunakan dapat dijadikan

acuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (valid) dan sudah layak untuk digunakan dalam pengambilan data.

### **G. Teknik Analisis Data**

Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi pengamatan kelas, penyajian hasil praktek (*real*), dan dokumentasi yang berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif untuk mengukur kreativitas hasil kreativitas penyajian siswa dianalisis secara deskriptif analitik yang bersifat eksplanatorik, yaitu dengan menyajikan dalam bentuk tabel dan persentase. Penyajian data dalam bentuk presentase selanjutnya dideskripsikan menjadi data kualitatif dan diambil kesimpulan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Besarnya persentase menunjukkan pada kriteria informasi yang diungkapkan. Dicari nilai rerata skor nilai kreativitas hasil desain kemudian rerata tersebut dibandingkan, untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kreativitas penyajian setelah tindakan dilakukan pada masing-masing siklus. Untuk melihat telah tercapainya kriteria, skor setiap siswa dibandingkan dengan batas nilai yang telah ditentukan. Peningkatan rerata antara kreativitas penyajian praktek siswa pertama dengan rerata kedua dinyatakan dalam persentase.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Prosedur dan Hasil Penelitian**

##### **1. Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan cara mengikuti alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan pengamatan saat melakukan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMK Negeri 1 Kalasan ditemukan beberapa guru belum menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif, serta belum menggunakan metode yang cocok dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Dari pengamatan tersebut selanjutnya dilakukan observasi untuk mendapatkan masukan awal tentang keadaan guru dan siswa yang akan menjadi subyek dalam penelitian. Peneliti mengadakan pertemuan awal dengan dua orang guru mata pelajaran boga dasar yang mengajar kelas X Jasa Boga A dan X Jasa Boga B. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan membandingkan kondisi umum siswa dan tingkat kreativitas siswa dalam penyajian hasil produk makanan siswa pada mata pelajaran boga dasar. Hasil observasi yang dilakukan tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas kelas X Jasa Boga B lebih rendah dibandingkan kelas X Jasa Boga A. Peneliti menetapkan bahwa subjek penelitian yang akan dilakukan tindakan adalah kelas X Jasa Boga B. Jumlah siswa kelas X Jasa Boga B adalah 34 orang, terdiri dari 30 orang perempuan dan 4 orang laki-laki.

Hasil observasi bersama guru yang mengajar boga dasar pada kelas X Jasa Boga B diketahui peserta didik kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan , sehingga tidak mendengar persiapan apa saja yang diperlukan

untuk kelas praktek. Akibatnya, saat kelas praktek peserta didik terlihat kurang persiapan, contohnya dari segi persiapan bahan, pemahaman pada cara membuat produk dan rancangan penyajian hasil praktek. Hasil penyajian peserta didik terkesan seadanya dan kurang bervariasi. Beberapa peserta didik sudah mampu menentukan ukuran, meletakkan, menghias dan menggarnish hasil akhir produk mereka, namun sebagian besar lainnya hanya menampilkan seadanya. Nilai rata-rata kreativitas penyajian kelas X jasa Boga B sebelum dilakukan tindakan sebesar 78,6. Nilai ini diharapkan dapat dimaksimalkan lagi.

Sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi oleh SMK N 1 Kalasan, khususnya bidang boga, maka peneliti mencoba menerapkan suatu metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas penyajian hasil praktek siswa. Metode pembelajaran tersebut adalah *Example Non Example*. Metode pembelajaran *Example Non Example* membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitar melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut. Model pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis visual. Melalui pembelajaran berbasis media visual, diharapkan peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan lebih mudah. Dalam model pembelajaran ini siswa akan diberikan contoh-contoh gambar. Gambar yang diberikan adalah yang bersangkutan dengan materi (benar, sesuai) dan tidak bersangkutan dengan materi (salah, tidak sesuai). Dari kedua gambar tersebut siswa diharapkan dapat menganalisis, menuliskan dalam deskripsi singkat, dan membuat gambar/ desain yang lebih baik dan tepat. Dari gambar-gambar yang ditampilkan diharapkan



siswa mendapat ide, inspirasi dan gambaran yang dapat mereka jadikan karya nyata dan dapat dikembangkan.

Setelah proses evaluasi bersama guru mata pelajaran boga dasar kelas X Jasa Boga B disimpulkan bahwa model pembelajaran *Example Non Example* bisa dijadikan salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kreativitas penyajian siswa, melalui desain yang dibuat oleh siswa sebelum melakukan praktek.

Selama proses tindakan peneliti dibantu guru dan empat obsever sebagai pengamat. Adapun waktu diberikan menyesuaikan jam praktek dalam mata pelajaran boga dasar. Penelitian terdiri dari dua siklus. Untuk siklus I 4 x 45 menit dalam kelas teori dan 3 x 45 menit dalam kelas praktek ( 1 x pertemuan), dari hasil refleksi siklus I baru dapat ditentukan perencanaan siklus II.

#### a) Prosedur Siklus I

##### (1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Dalam tahap perencanaan tindakan siklus I yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan, dari pertemuan pada kelas teori dan kelas praktek, kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat lembar observasi, dan pedoman penilaian untuk membantu peneliti dan observer melihat fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

##### (2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tahap tindakan dilaksanakan sesuai rancangan tindakan dalam perencanaan, yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Example Non Example* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam penyajian pada mata pelajaran boga dasar, dimulai dengan menyusun langkah-

langkah pembelajaran dalam siklus-siklus, dalam setiap siklus terdapat satu pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada Sabtu, 2 April 2016 dalam dua kali pertemuan, yaitu kelas teori dan praktek yang dipisahkan oleh jam istirahat. Pertemuan pada kelas teori 4x45 menit dimulai pukul 09.30-11.30 dan 3x45 menit dimulai pukul 12.15- 14.30 pada kelas praktek. Satu jam dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Kalasan berlangsung selama 45 menit. Pelajaran dimulai dengan salam, berdoa dan memberikan informasi kepada siswa tentang tujuan belajar. Pelaksanaan tindakan pada kelas teori, peneliti sebagai guru menyampaikan materi tentang "Penyajian Makanan pada Hidangan Penutup (*dessert*)", sebelumnya sudah diberikan materi tentang apa yang harus dipersiapkan sebelum dan selama penyajian apa yang perlu diperhatikan secara umum. Pada saat penyampaian materi beberapa siswa masih ada yang sibuk dan berbicara sendiri, perlu diingatkan untuk tidak mengobrol. Namun ketika guru memberikan contoh-contoh gambar siswa mulai tertarik. Siswa diam dan memperhatikan penjelasan guru. Siswa diberikan tugas untuk menganalisis gambar dan membuat juga menyelesaikan desain penyajian hidangan penutup berupa *brownies*. Langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Example Non Example*, yaitu: a) siswa menganalisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah, dalam hal ini siswa diberikan contoh-contoh gambar penyajian *dessert* dan diberikan gambar *brownies* yang kurang menarik dalam penyajiannya; b) siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah; c) siswa mencari alternatif pemecahan masalah; d) menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, dengan membuat desain penyajian yang sesuai prinsip penyajian, rapih dan menarik; serta e) melakukan tindak lanjut. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya namun siswa belum aktif

bertanya. Pertemuan pada kelas teori diakhiri dengan tugas yang diberikan kepada siswa. Selanjutnya siswa istirahat dan diberikan instruksi untuk segera berganti baju praktek setelah jam istirahat selesai. Pada jam istirahat peneliti, kolaborator dan dibantu obsever menyiapkan bahan yang diperlukan oleh siswa. Pertemuan dilanjutkan di bengkel (lab praktek) siswa mulai mengerjakan dan menerapkan desain penyajian *brownies* diatas alat saji. Pelaksanaan metode *Example Non Example* pada siklus 1 ini belum terlaksana dengan baik walaupun ada kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus II. Meskipun pada siklus I masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran namun hasil kreativitas desain siswa mengalami peningkatan dan semua siswa berhasil memperoleh nilai diatas rata-rata nilai sebelum tindakan. Sebelum tindakan jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata sejumlah 25 orang dan 9 orang diatas nilai rata-rata.

### (3) Observasi Tindakan I

Pada pelaksanaan tindakan peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan secara cermat dan sistematis sebagai alat observasi dan monitoring dengan menggunakan lembar pengamatan dan catatan lapangan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan peneliti dan kolaborator yang berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh pelaksanaan tindakan yang dapat diharapkan akan menghasilkan perubahan yang diinginkan. Dari hasil observasi siklus I dikelas teori dan kelas praktek antara lain; beberapa anak yang masih menyepelkan dan tidak memperhatikan. Tindakan yang dilakukan adalah menegur siswa untuk berkonsentrasi kembali. Dari pengamatan obsever ada empat indikator yang belum direspon oleh siswa yang pertama faham dan mencatat kesimpulan yang penting. Siswa sudah faham namun belum mencatat

kesimpulan yang perlu dicatat. Kedua, bertanya kepada guru. Siswa kelas ini masih pasif untuk bertanya. Ketiga, mengerjakan dengan tenang dan berkonsentrasi. Siswa sibuk sendiri dalam mengerjakan tugas membuat disain, masih ada beberapa siswa yang melihat pekerjaan kelompok lain. Tidak sedikit siswa mengutarakan ketidakpercayaannya dalam membuat disain. Dan keempat, berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Siswa banyak yang belum menyelesaikan tugas ketika waktu sudah habis, sehingga peneliti menambah waktu untuk siswa menyelesaikannya.

Jika dilihat dari proses pembelajaran yang kurang sempurna kenaikan kreativitas mencipta desain siswa ini perlu dicermati apa penyebabnya. Oleh karena itu diperlukan didiskusikan lebih lanjut dengan dicermati dan direnungkan lebih jauh oleh peneliti dan kolaborator dengan refleksi.

Dari hasil observasi telah didiskusikan oleh peneliti dan guru pengampu dan kesimpulannya adalah :

(a) Pelaksanaan siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan nilai rata-rata kreativitas penyajian sudah dapat dikatakan terlaksana meskipun belum baik.

#### (4) Refleksi

Refleksi berfungsi sebagai sarana untuk menyamakan persepsi, koreksi data, dan perbaikan siklus berikutnya antara peneliti dan guru mata pelajaran. Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan tiga tahap yaitu: (1) tahap penemuan masalah; (2) tahap merancang tindakan; dan (3) tahap pelaksanaan.

Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah pada siklus I, peneliti dan guru menemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran demonstrasi. Terbiasa dengan

demonstrasi yang diberikan guru dalam penyajian, hasil karya penyajian siswa tidak jauh berbeda dari yang dicontohkan guru. Sehingga ketika diberikan tugas untuk menggali kreativitas mereka dalam membuat desain, siswa terlihat bingung dan masih belum percaya diri. Selain itu dari pengamatan obsever ada empat indikator yang belum direspon oleh siswa yang pertama faham dan mencatat kesimpulan yang penting. Siswa sudah faham namun belum mencatat kesimpulan yang perlu dicatat. Kedua, bertanya kepada guru. Siswa kelas ini masih pasif untuk bertanya. Ketiga, mengerjakan dengan tenang dan berkonsentrasi. Siswa sibuk sendiri dalam mengerjakan tugas membuat disain, masih ada beberapa siswa yang melihat pekerjaan kelompok lain. Dan keempat, berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Siswa banyak yang belum menyelesaikan tugas ketika waktu sudah habis, sehingga peneliti menambah waktu untuk siswa menyelesaikannya.

Pada tahap merancang tindakan siklus II, pembelajaran dengan metode *Example Non Example* akan tetap dilaksanakan seperti siklus I, ada yang lebih diperhatikan yaitu guru memberikan umpan kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam bertanya. Memberikan pengarahan bahwa hal-hal yang penting perlu dicatat. Dan juga mencari topik-topik pembahasan, contoh-contoh yang menarik dan gambar-gambar yang lebih banyak dan bervariasi, agar siswa juga dapat mandiri tidak terbiasa dan tergantung dengan demonstrasi yang diberikan guru. Guru akan menegaskan kembali bahwa 1 kelompok, meskipun membuat desain dengan tema yang sama, namun antar anggota tidak boleh sama dalam penyajiannya, sehingga diharapkan siswa dapat mengeluarkan ide dan kreativitasnya yang akan dituangkan di gambar desain. Membahas lebih detail contoh gambar yang diberikan kepada siswa. Hal ini diharapkan dapat

mengalihkan siswa agar tidak sibuk sendiri dan mengobrol dengan temannya yang dapat menggagu suasana ketenangan didalam kelas. Dan juga menjadikan siswa lebih banyak ide dalam membuat desain penyajian, sehingga siswa lebih berkonsentrasi tidak lagi melihat pekerjaan siswa lainnya. Waktu yang diberikan harus dipertegas agar siswa tidak membuang-buang waktu.

## b) Prosedur Siklus II

### (1) Perencanaan Tindakan II

Dalam tahap perencanaan tindakan siklus II yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan dari hasil refleksi pada siklus I. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan, dari pertemuan pada kelas teori dan kelas praktek, seperti mempersiapkan contoh gambar yang lebih bervariasi dan menarik, kemudian mempersiapkan lembar observasi untuk membantu peneliti dan observer II merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

### (2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tahap tindakan dilaksanakan sesuai rancangan tindakan dalam perencanaan, yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Example Non Example* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam penyajian pada mata pelajaran boga dasar, dimulai dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran dalam siklus-siklus, dalam setiap siklus terdapat satu pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada Sabtu, 9 April 2016 dalam dua kali pertemuan, yaitu kelas teori dan praktek yang dipisahkan oleh jam istirahat. Pertemuan pada kelas teori 4x45 menit dimulai pukul 09.30-11.30 dan 3x45 menit dimulai pukul 12.15- 14.30 pada kelas praktek. Satu jam dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Kalasan berlangsung selama 45 menit. Pelajaran

dimulai dengan salam, berdoa dan memberikan informasi kepada siswa tentang tujuan belajar dan metode pembelajaran *Example Non Example*. Pelaksanaan tindakan pada kelas teori, peneliti sebagai guru menyampaikan materi tentang "Penyajian Makanan pada Hidangan *Bento*", sebelumnya sudah diberikan materi tentang *Bento* apa yang harus dipersiapkan sebelum mengolahnya seperti bahan dan teknik olah bahan, dan proses penyajian *bento* secara umum. Pada saat penyampaian materi berbeda dari siklus I pada pertemuan kali ini siswa sudah tenang dan terus memperhatikan gurur. Siswa terlihat semakin tertarik dengan metode ini. Contoh gambar yang diberikan kepada siswa dibahas sehingga siswa mulai aktif bertanya. Setelah materi selesai siswa diberikan tugas untuk menganalisis gambar dengan metode *Example Non Example*. Siswa dituntut untuk mandiri dan mampu menyelesaikan desain penyajian *bento* tepat waktu. Langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Example Non Example*, yaitu: a) siswa menganalisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah, dalam hal ini siswa diberikan contoh-contoh gambar penyajian *bento* dan diberikan gambar *bento* yang kurang menarik dalam penyajiannya; b) siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah; c) siswa mencari alternatif pemecahan masalah; d) menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, dengan membuat desain penyajian yang sesuai prinsip penyajian, rapih dan menarik; serta e) melakukan tindak lanjut. Selanjutnya siswa istirahat dan diberikan instruksi untuk segera berganti baju praktek setelah jam istirahat selesai. Pada jam istirahat peneliti, kolaborator dan dibantu obsever menyiapkan bahan yang diperlukan oleh siswa. Pertemuan dilanjutkan di bengkel (lab praktek) siswa mulai mengerjakan dan menerapkan desain penyajian *bento* diatas alat saji yang sudah mereka bawa dari rumah masing. Pelaksanaan

metode *Example Non Example* pada siklus II ini sudah terlaksana dengan baik. Hasil kreativitas desain siswa mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus II pada materi penyajian hidangan *bento*. Seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu diatas nilai rata-rata sebelum tindakan yang menjadi nilai ketuntasan (78.6). Dengan demikian penerapan metode *Example Non Example* dalam mata pelajaran boga dasar disimpulkan dapat meningkatkan kreativitas penyajian hasil praktek siswa di SMK Negeri 1 Kalasan.

### 3) Observasi Tindakan II

Hasil observasi siklus II pertemuan pada kelas teori dan kelas praktek pembelajaran dengan menggunakan metode *Example Non Example* dapat dikatakan terlaksana dengan baik. Keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Example Non Example* pada siklus II sebesar 100% baik dari keterlaksanaan tindakan guru dan respon dari siswa. Masalah yang dihadapi siswa dalam siklus sebelumnya sudah terlihat tidak menjadi kendala bagi para siswa. Siswa sudah dapat bekerja secara mandiri dalam kelompoknya, berdiskusi dan mengikuti pelajaran dengan tenang. Pada kelas praktek siswa mandiri dalam mengerjakan tugasnya dan mampu menyelesaikan tugas baik di kelas teori ataupun kelas praktek dengan tepat waktu. Bahkan beberapa kelompok siswa dapat menyelesaikan tugasnya sebelum waktu habis. Siswa terlihat semakin antusias dan percaya diri dalam proses penyajian makanan. Dari hasil siklus I dan siklus II nilai kreativitas siswa dalam berfikir orisinil masih menjadi nilai terendah, walaupun sudah mengalami peningkatan.

Dari hasil observasi telah didiskusikan oleh peneliti dan guru pengampu dan kesimpulannya adalah :



a) Pelaksanaan siklus II dengan menerapkan metode pembelajaran *Example Non Example* dalam upaya meningkatkan nilai rata-rata kreativitas penyajian sudah dapat dikatakan terlaksana dengan baik.

#### 4) Refleksi

Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah pada siklus II pada kelas teori dan kelas praktek, peneliti dan guru sebagai kolaborator tidak banyak menemukan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran, siswa sudah terbiasa dengan metode baru dengan metode pembelajaran *Example Non Example*. Pemanfaatan waktu sudah maksimal. Guru melakukan tahapan-tahapan dengan baik. Pada tahap pelaksanaan, peneliti dan guru mata pelajaran boga dasar kelas X Jasa Boga B mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. kreativitas desain siswa mengalami peningkatan. Menurut peneliti, hal tersebut terjadi karena dorongan yang kuat dari guru dan dari pribadi siswa sendiri. Metode pembelajaran *Example Non Example* memberi motivasi siswa agar dapat menciptakan desain penyajian yang terbaik dari contoh-contoh yang diharapkan menjadi ide dan inspirasi bagi siswa. Dan juga siswa membuat desain yang berbeda dengan kelompok lain. Karena itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus III karena semua indikator kinerja sudah tercapai pada siklus II.

## **2. Hasil Penelitian**

a. Keberlangsungan Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *example non example* dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada bagian ini dikemukakan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah disusun berupa rancangan rencana pembelajaran (RPP) dengan metode pembelajaran *example non*

*example.* Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan meliputi kegiatan pembelajaran selama tindakan dilakukan. Ketika peneliti mengajar, para obsever melaksanakan pengamatan melalui respon siswa dalam pembelajaran. Selain itu peneliti juga mengamati peningkatan pemahaman siswa melalui penilaian kreativitas hasil penyajian produk dikelas praktek gambar yang dilakukan tiap akhir pertemuan.

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran masih mengalami kendala. Siswa tidak terbiasa untuk membuat desain penyajian terhadap produk yang akan mereka buat. Ada beberapa alasan yang membuat siswa menjadi malas untuk menggambar, salah satunya mereka mengeluh karena tidak dapat menggambar. Sehingga Peneliti memberi contoh gambar kepada siswa. Siswa kelas X Jasa Boga sudah baik dalam mengikuti pembelajaran hanya saja ada beberapa anak yang masih kurang memperhatikan dan tidak memperhatikan. Tindakan yang dilakukan adalah menegur siswa untuk berkonsentrasi kembali. Dari pengamatan obsever ada empat indikator yang belum direspon oleh siswa yang pertama faham dan mencatat kesimpulan yang penting. Siswa sudah faham namun belum mencatat kesimpulan yang perlu dicatat. Kedua, bertanya kepada guru. Siswa kelas ini masih pasif untuk bertanya. Ketiga, mengerjakan dengan tenang dan berkonsentrasi. Siswa sibuk sendiri dalam mengerjakan tugas membuat desain, masih ada beberapa siswa yang melihat pekerjaan kelompok lain. Tidak sedikit siswa mengutarakan ketidakpercayaannya dalam membuat desain. Dan keempat, berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Siswa banyak yang belum menyelesaikan tugas ketika waktu sudah habis, sehingga peneliti menambah waktu untuk siswa menyelesaikannya. Dalam siklus I ini masih perlu beberapa perbaikan.

Meskipun pada siklus I masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran namun hasil kreativitas desain siswa mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus I nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat 6.7% dari 78.6 menjadi 83.9 dan semua siswa berhasil memperoleh nilai diatas rata-rata nilai sebelum tindakan. Sebelum tindakan jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata sejumlah 25 orang dan 9 orang diatas nilai rata-rata. Pada siklus I dapat pula dilihat hasil rata-rata dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar meningkat 2.9% dari 84.2 menjadi 86.7, begitu pula dengan indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat 9.9% dari 79.3 menjadi 87.2, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinil juga meningkat 8.9% dari 72.7 menjadi 79.2, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 6.9% dari 74.9 menjadi 80.1.

Dari data masing-masing indikator kreativitas tersebut terlihat bahwa indikator keterampilan hasil berpikir luwes mempunyai nilai rata-rata tertinggi yaitu 87.2 hal ini disebabkan siswa telah mendapatkan pengetahuan melalui teori dan gambar-gambar yang diberikan melalui metode *example non example*, sehingga siswa memiliki gambaran tentang bahan-bahan yang lebih menarik mereka gunakan selain yang sudah biasa digunakan, gambaran porsi yang sesuai, dan gambar-gambar penyajian yang memberikan dorongan kepada siswa dalam menyajikan produk praktek agar rapih dan menarik. Sedangkan, nilai rata-rata terendah yaitu indikator keterampilan berfikir orisinil, hal tersebut wajar, karena siswa terbiasa dengan sistem demonstrasi, sehingga hasil desain tidak jauh berbeda dengan contoh dalam demonstrasi. Hasil desain siswa sudah berkembang dari pola dan penataan namun belum terlalu maksimal dan

beberapa masih terlihat kaku. Metode *example non example* sudah memberikan ide dan inspirasi bagi siswa untuk menampilkan penyajian yang sebaik dan semenarik mungkin. Hal ini ditunjukkan dari beberapa kelompok yang mulai mandiri dalam mengerjakan tugas desain dan pelaksanaan praktek. Dari hasil pelaksanaan siklus I dilakukan refleksi bersama guru mata pelajaran boga dasar. Dilanjutkan siklus II, pada siklus II proses belajar dengan metode pembelajaran *example non example* sudah berjalan lebih baik dan lancar. Siswa sudah mandiri dalam mengerjakan tugasnya secara berkelompok. Tidak ada lagi individu yang menyontek atau mengganggu kelompok lain untuk mendapatkan ide desain mereka. Beberapa kelompok sudah mampu menghasilkan desain yang sangat berbeda dengan kelompok lain, rapih, menarik dan layak jual. Pemanfaatan waktu sudah maksimal.

Pada saat pelaksanaan, peneliti dan guru mata pelajaran boga dasar kelas X jasa boga B mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Setelah diberi tindakan siklus II, nilai kreativitas desain siswa mengalami peningkatan 3.1%% dari 83.7 menjadi 86.3. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu diatas nilai rata-rata sebelum tindakan yang menjadi nilai ketuntasan (78.6). Kenaikan hasil rata-rata juga terlihat dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, nilai rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar meningkat 2.8% dari 86.7 menjadi 89.2, begitu pula dengan indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat 0.8% dari 87.2 menjadi 87.9, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinil meningkat 2.5% dari 79.2 menjadi 81.2, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 8,7% dari 80.1 menjadi 87.1.

Nilai kreativitas keterampilan hasil berfikir lancar paling tinggi dibandingkan dengan nilai indikator lainnya. Siswa mulai menguasai aspek-aspek indikator berfikir lancar yaitu penggunaan kombinasi warna yang menarik, penggunaan *garnish* hidangan utama yang unik, menarik dan sesuai, pengaplikasian *garnish* lebih dari satu pada hidangan utama yang menarik dan sesuai, penggunaan bahan yang ada untuk garnish dan kecepatan menyelesaikan penyajian hidangan. Pengalaman pada siklus I membuat siswa lebih berhati-hati dalam mengambil tema dalam penyajian. Siswa sudah menggambar desain mereka secara detail, seperti gambar bahan dalam penempatannya diatas piring saji. Dari gambar-gambar yang diberikan dalam metode *example non example*, siswa terlihat semakin banyak ide yang kreatif dan semakin mandiri dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Sedangkan, nilai rata-rata terendah yaitu indikator keterampilan berfikir orisinil, sama halnya seperti pada siklus I, siswa terbiasa dengan sistem demonstrasi. Sebenarnya dalam desainnya para siswa dalam kelompok sudah menggambar dengan baik, namun pada prakteknya siswa kurang percaya diri untuk membuatnya. Contohnya seperti membuat bentuk-bentuk hiasan dengan teknik *food carving*. Kreativitas siswa pada siklus II ini sudah terlihat dan menunjukkan peningkatan yang hasilnya semua siswa telah melewati nilai standart yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus III karena semua indikator kinerja sudah tercapai pada siklus II.

#### b. Ketercapaian Kreativitas Mencipta Desain Siswa

Ketercapaian kreativitas penyajinan siswa dalam mata peajaran boga dasar pada penelitian tindakan kelas dengan metode pembelajaran *Example Non Exampel* ini dapat dilihat dari hasil data nilai kreativitas pada siklus I dan II.

1) Kriteria evaluasi absolute yaitu suatu hasil tindakan dibandingkan dengan standart minimal yang telah ditentukan. Standart minimal nilai kreativitas penyajian siswa dalam mata peajaran boga dasar berdasarkan kesepakatan guru mata pelajaran boga dasar kelas X Jasa Boga Dasar yaitu 78.6. Apabila hasil tindakan lebih dari standart minimal yang telah ditentukan, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik. Pada penelitian ini, terdapat 2 siklus, yaitu siklus I dan II ,yang dari keduanya terdapat kenaikan nilai standar. Pada siklus I jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah nilai standart, yaitu dibawah 78.6, sebelum diberi tindakan siklus I adalah 25 siswa (73.5%), setelah diberi tindakan pada siklus I semua siswa berhasil memperoleh nilai diatas 78.6. begitu pula pada siklus II , sudah tidak ada lagi siswa yang mempunyai nilai dibawah standar, atau 100% siswa mempunyai nilai diatas 78.6. Jumlah siswa dengan kreativitas dibawah standar dapat dilihat pada diagram 1 :

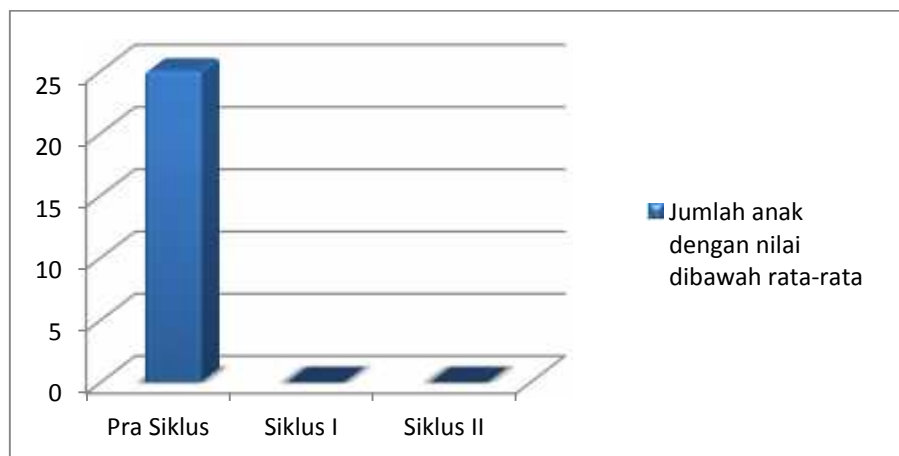


Diagram 1. Data jumlah siswa dengan nilai kreativitas dibawah standar

2) Kriteria normatif atau relative yaitu apabila keadaan setelah dilakukan tindakan lebih baik dari sebelumnya, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil baik, tetapi apabila perilaku lebih jelek dari sebelumnya belum

dinyatakan berhasil. Kriteria ini dapat dipenuhi dengan pengamatan yang dilakukan. Pada penelitian tindakan yang telah dilakukan terlihat pada data bahwa penelitian ini berhasil. Setelah diberi tindakan siklus I, nilai rata-rata kreativitas siswa mengalami peningkatan 6.4% dari 78.6 menjadi 83.7. Hal tersebut terjadi pula pada siklus II, perubahan hasil kreativitas siswa setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat 3.1%% dari 83.7 menjadi 86.3, hal tersebut terlihat pada diagram 2:

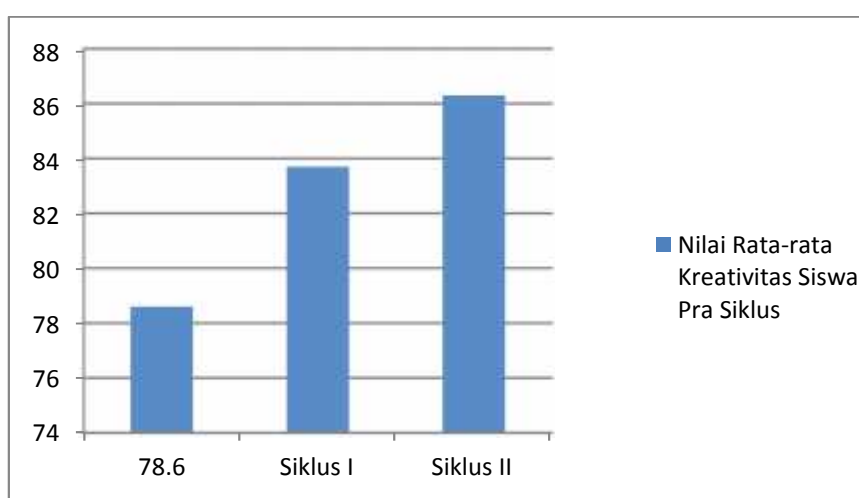


Diagram 2. Peningkatan Nilai Kreativitas Mencipta Desain Siswa

Selain itu peningkatan juga terlihat pada aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar setelah diberi tindakan siklus I meningkat 2.9% dari 84.2 menjadi 86.7, setelah diberi tindakan siklus II meningkat 2.8% dari 86.7 menjadi 89.2. Hal tersebut dapat dilihat pada Diagram 3:

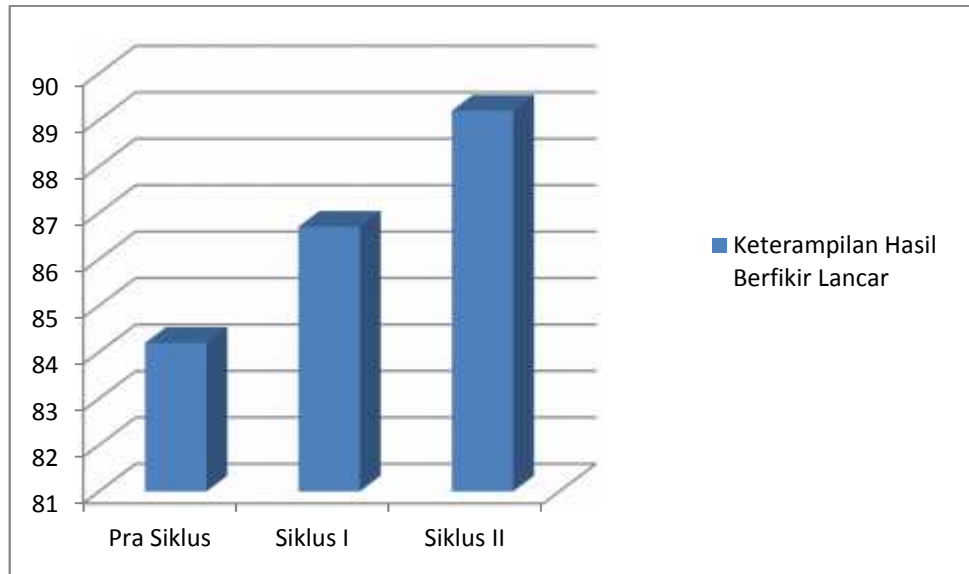


Diagram 3. Nilai keterampilan hasil berpikir lancar

Peningkatan terjadi pula pada indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes. Setelah diberi tindakan siklus I meningkat 9.9% dari 79.3 menjadi 87.2 dan setelah diberi tindakan siklus II naik 0.8% dari 87.2, Hal tersebut dapat dilihat pada diagram 4 :

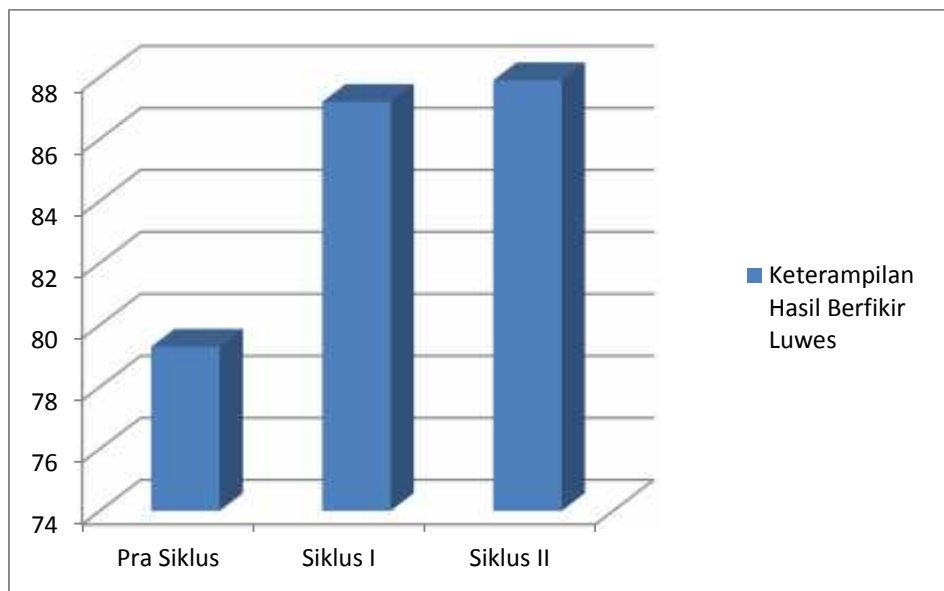


Diagram 4. Nilai keterampilan hasil berpikir luwes

Indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinil juga mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus I meningkat 8.9% dari 72.7 menjadi



79.2 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat 2.5% dari 79.2 menjadi 81.2, Hal tersebut dapat dilihat pada diagram 5 :

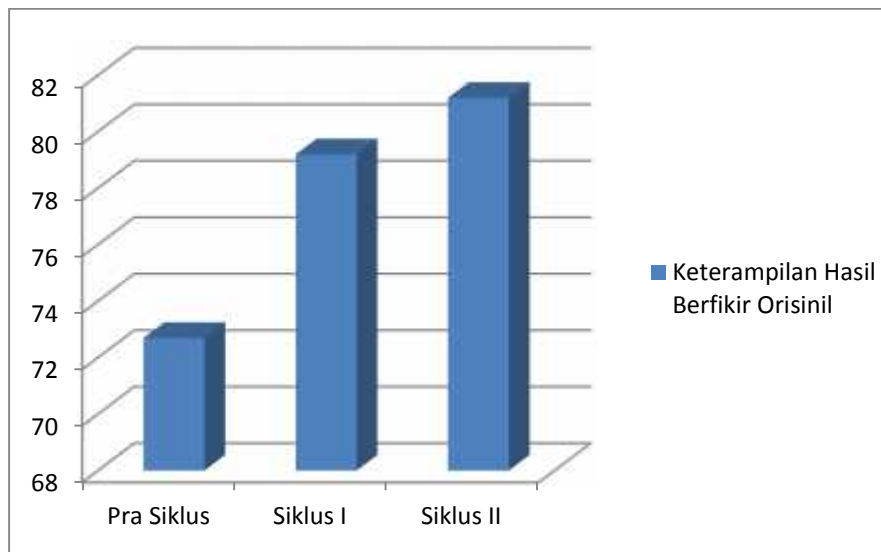


Diagram 5. Nilai keterampilan hasil berfikir orisinil

Indikator keterampilan hasil mengelaborasi juga mengalami , setelah diberi tindakan siklus I meningkat 6.9% dari 74.9 menjadi 80.1 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat 8,7% dari 80.1 menjadi 87.1. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram 6 :

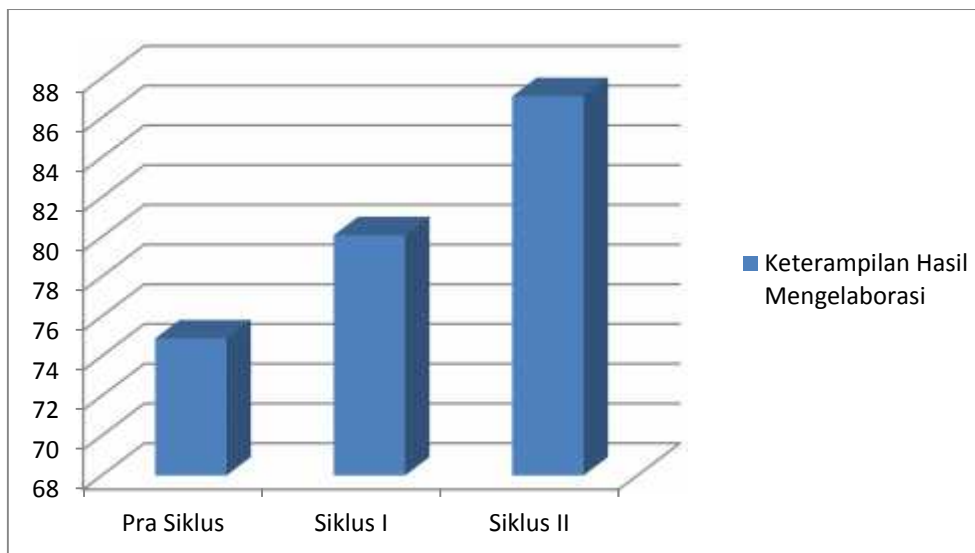


Diagram 6. Nilai keterampilan hasil mengelaborasi

Secara keseluruhan peningkatan nilai rata-rata kreativitas dapat dilihat pada diagram 7:

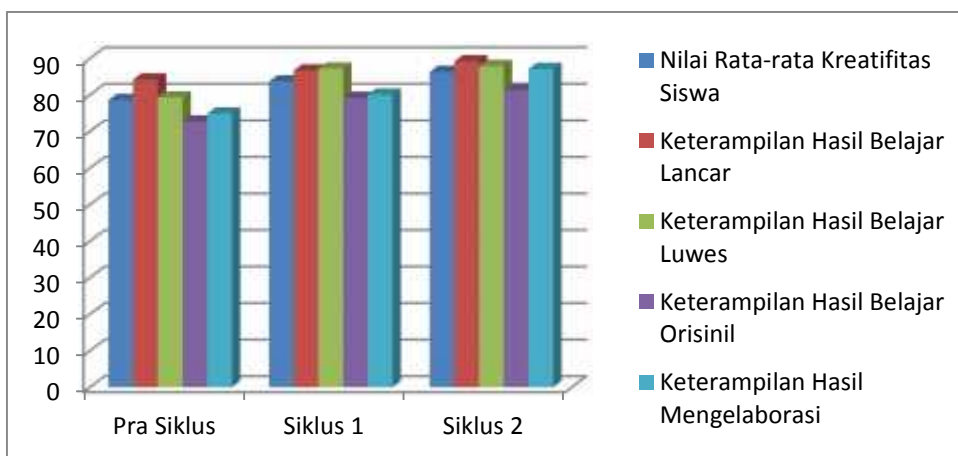


Diagram 7. Nilai Kreativitas Rata-rata siswa

Menurut peneliti, ketercapaian dari peningkatan kreativitas sudah tercapai mulai dari siklus I dan terus meningkat pada siklus II. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru bersedia menggunakan metode pembelajaran *Example Non Example* pada materi selanjutnya. Diketahui efektivitas pembelajaran dengan penerapan metode *example non example* sebagai berikut :

Tabel 6. Efektivitas Penerapan Metode *Example Non Example*

Nilai rata-rata	Pra Siklus	Siklus II	Selisih
kreativitas	78,6	86,3	7,7

Tingkat efektivitas penerapan metode *example non example* adalah sebesar 7,7. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan peningkatan sehingga metode *example non example* ini efektif dalam meningkatkan kreativitas penyajian produk siswa pada mata pelajaran Boga Dasar.

## B. Pembahasan

1. Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Pembelajaran pada Siklus I.

Pelaksanaan metode *example non example* pada siklus I belum terlaksana dengan baik. Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah pada siklus I, peneliti dan guru menemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran yang dikarenakan siswa belum terbiasa dengan metode *example non example*, siswa masih terbiasa dengan demonstrasi yang diberikan guru dalam penyajian, sehingga hasil karya penyajian siswa tidak jauh berbeda dari yang dicontohkan guru. Sesuai dengan data penelitian ini terlihat bahwa nilai indikator keterampilan hasil berfikir orisinil paling rendah. Hasil desain penyajian produk makanan siswa sudah berkembang dari pola dan penataan namun belum terlalu maksimal dan beberapa masih terlihat kaku. Sedangkan, nilai indikator kreativitas berfikir luwes memiliki nilai rata-rata tertinggi. Walaupun belum maksimal, dari segi kemandirian dan tingkat kepercayaan diri sudah terlihat kemajuan, hal ini karena siswa telah mendapatkan pengetahuan melalui teori dan gambar-gambar yang diberikan melalui metode *example non example*, sehingga siswa memiliki gambaran tentang bahan-bahan yang lebih menarik, gambaran porsi yang sesuai, dan dapat menyajikan produk praktek dengan rapih dan menarik. Kekurangan pada siklus I mungkin karena siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran *example non example* dan menjadi pertimbangan untuk perbaikan pada siklus II.

## 2. Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Pembelajaran pada Siklus II.

Pelaksanaan metode *example non example* pada siklus II sudah terlaksana dengan baik. Pada saat penyampaian materi siswa sudah tenang dan memperhatikan guru. Siswa terlihat semakin tertarik dengan metode ini. Contoh gambar yang diberikan kepada siswa dibahas sehingga siswa mulai antusias dan

aktif bertanya. Setelah materi selesai siswa diberikan tugas untuk menganalisis gambar dengan metode *example non example*. Siswa mulai mengerjakan tugas dengan mandiri, mampu menyelesaikan desain penyajian dengan tepat waktu dan percaya diri dalam mempersentasikan hasil desainnya. Masalah-masalah yang terjadi pada siklus I sudah mulai teratasi hal ini dimungkinkan karena siswa sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran *example non example*. Sesuai dengan kenaikan hasil kreativitas desain siswa pada penelitian tindakan siklus II yang sejalan dengan penelitian Aan Surya Putra, (2012) dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Mekanik Dasar Kelistrikan Kelas X Di SMK Negeri 2 Yogyakarta yang menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini metode *example non example* terbukti dapat meningkatkan kreativitas penyajian produk praktek siswa pada mata pelajaran boga dasar

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, dan hasil analisis data penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *example non example* di SMK Negeri 1 Kalasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perencanaan penerapan metode pembelajaran *example non example* pada mata pelajaran boga dasar berjalan sesuai tujuan dan mendapatkan hasil yang positif. Tahapan pada penelitian yaitu: "Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi". Dalam perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah : 1) mengidentifikasi masalah rendahnya kreativitas, 2) mencari penyebab rendahnya kreativitas, 3) fokus pada masalah pokok penyebab rendahnya kreativitas penyajian hasil praktek dalam mata pelajaran boga dasar, dan 4) merancang tindakan dengan menggunakan metode *example non example* untuk meningkatkan kreativitas penyajian produk siswa pada mata pelajaran boga dasar. Selanjutnya, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rubrik observasi keterlaksanaan metode *example non example*, dan membuat rubrik penilaian untuk mengukur kreativitas siswa.
2. Penerapan metode *example non example* dalam upaya meningkatkan kreativitas penyajian produk siswa X Jasa Boga di SMK N 1 Kalasan berjalan dengan baik dan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi tentang *garnish* dan aplikasi dalam penyajian. Pelaksanaan tindakan dapat dilaksanakan sesuai rubrik pelaksanaan metode *example non example* dan RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan melalui siklus I dan siklus II. Penerapan metode pembelajaran *example non example* dapat

memaksimalkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran teori pada mata pelajaran boga dasar. Penerapan metode *example non example* juga meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, sehingga nilai kreativitas penyajian produk siswa pada mata pelajaran boga dasar dapat meningkat

3. Hasil tingkat efektivitas penerapan metode *example non example* adalah sebesar 7,7 atau 8,9%. Nilai rata-rata kreativitas setelah diberi tindakan siklus I meningkat 6.4% dari 78.6 menjadi 83.7. Nilai indikator hasil berfikir orisinil paling rendah, hal ini diketahui karena siswa masih terbiasa dengan metode demonstrasi. Nilai indikator hasil berfikir luwes paling tinggi, karena siswa mendapatkan pengetahuan penyajian yang baik dan ide dalam desain penyajian. Pada siklus II meningkat 3.1% dari 83.7 menjadi 86.3. Dari pengamatan pada siklus II peningkatan kreativitas ditandai dengan perilaku siswa yang semakin mandiri dalam menentukan tema, membuat desain, kegiatan praktek dan hasil penyajian produk. Seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu diatas 75. Dengan demikian penerapan metode *example non example* dalam mata pelajaran boga dasar disimpulkan dapat meningkatkan kreativitas penyajian produk praktek siswa di SMK Negeri 1 Kalasan.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Karena keterbatasan biaya dan peralatan, penelitian ini belum dapat menilai kreativitas secara individu, masih nilai berkelompok. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menilai kreativitas siswa secara individu. Agar lebih konkret dan detail.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat diajukan sebagai bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran *example non example* dalam kegiatan pembelajaran sebelum kelas praktek. Hal ini didukung dari hasil kesimpulan diatas bahwa tingkat kreativitas penyajian siswa dapat meningkat. Selain itu siswa lebih mandiri dalam menjalankan tugas. Keuntungan lain dari metode ini adalah guru dapat memberikan contoh gambar yang beraneka tanpa harus repot untuk membawa bahan-bahan atau alat nyata.
2. Guru disarankan dapat mengalokasikan waktu dengan baik, karena metode pembelajaran *example non example* ini membutuhkan waktu yang lama.
3. Dalam pembelajaran, guru seharusnya selalu kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.
4. Guru juga dapat menggunakan metode pembelajaran *example non example* untuk mata pelajaran lain yang berhubungan dengan media visual.

## Daftar Pustaka

- Aan Surya Putra. (2012). *Penerapan Metode Pembelajaran Example Non Example Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Mekanik Dasar Kelistrikan Kelas X Di SMK Negeri 2 Yogyakarta*. Yogyakarta. UNY
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Andang Ismail. (2006). *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ
- Andi Yudha Asfandiyar. (2012). *Cara Praktis Memicu dan Memacu Kreativitas Anak Melalui Pola Asuh Kreatif*. Bandung: Kaifa
- Anonim. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Anonim. (2013). *Silabus Boga Dasar 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Apriani, Atik dan David Indrianto. *Implementasi Model Pembelajaran Example Non Example*. FKIP PGMI. IKIP PGRI Sumedang, 2010
- Bruce Joyce, Marsha Weil, & Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Cidartaty Lubis, Deddy Surachman, dan Gatot Mukti Sutejo. (2013). *Boga Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Dedi Supriadi. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah dan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hamzah B. Uno & Nurdin Muhamad, (2012). *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hepy Hapsari K & Nur Ainy Fardana N. (2012). *Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kreativitas pada Siswa SMK*. Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemmis, S. & Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin: Deakin University.



- Kokom Komalasari. (2010). *Pembelajaran Konstektual*. Bandung : PT Refika Aditama
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada
- Marwanti, M.Pd. (2000). *Disain Penyajian*. Yogyakarta. Fakultas Teknik UNY
- Momon Sudarma. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada
- Prasetyo Budi. (1984). *Dalam Menuju SDM Berdaya*. Jakarta: Aksara
- Riwidikdo. (2007). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Bina Pustaka
- Saifuddin Azwar. (2002). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Soenarno, Adi. (2006). *Leadership Games untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet 7. Bandung: Alfabeta
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Tritjahjo Danny Soesilo. (2014). *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Utami Munandar. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Utami Munandar. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wina Sanjaya, (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Winarno Suharmad. (1983). *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tasito



# **LAMPIRAN**

## SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK

Mata Pelajaran : Boga Dasar

Kelas/ Semester : X/1 dan 2

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Mengembangkan perilaku ( jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif ) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peralatan pengolahan makanan (alat masak dan pesawat memasak)</b></li> <li>• <b>Pengoperasian Peralatan pengolahan makanan (pesawat memasak)</b></li> </ul>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati Alat – alat memasak dan pesawat memasak</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan terkait dengan pengertian, macam – macam peralatan, fungsi, cara penyiapan, ,cara menggunakan, cara perawatan dan apakah ada hubungan antara peralatan dengan jumlah dan jenis makanan yang akan diolah</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan dengan menggunakan berbagai sumber</li> <li>• Melakukan praktik mengoperasikan macam – macam peralatan pengolahan makanan dan</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p> <p><b>Jurnal</b> Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan</p>	3 minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat masak dan pesawat memasak</li> <li>• Referensi bahan ajar peralatan pengolahan makanan (alat masak dan pesawat memasak)</li> <li>• Macam – macam Peralatan persiapan pengolahan makanan</li> <li>• Macam – macam Pesawat memasak</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>jawab, peduli,santun,ramah lingkungan, gotong royong ) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari –hari sebagai wujudimplementasi sikap kerja</p> <p>3.1. Mendeskripsikan peralatan pengolahan makanan (alat masak dan pesawat memasak)</p> <p>4.1. Mengoperasikan peralatan pengolahan makanan ( pesawat memasak )</p>		<p>mencatat langkah dan temuan saat praktik pengoperasian peralatan sebagai sumber data guna menjawab pertanyaan</p> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data terkait dengan diskusi dan hasil penggunaan peralatan pengolahan makanan</li> <li>Menyimpulkan data hasil diskusi dan hasil penggunaan peralatan pengolahan makanan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi kelompok dan praktik penggunaan peralatan</li> <li>Mempresentasikan laporan hasil praktik mengoperasikan peralatan persiapan pengolahan dan macam -macam pesawat memasak</li> </ul>	<p>dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> Mengoperasikan pesawat memasak</p>		
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan</p>	<p><b>Penanganan dasar pengolahan makanan</b> (pembuatan air daun suji, abu merang,kinca, sirup gula, tehnik memarut kelapa , tehnik menangani kelapa muda agar mudah diparut ,tehnik membuat santan kental dan cair)</p>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar atau membaca buku tentang berbagai penanganan dasar pengolahan makanan</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, jenis penanganan dasar,, bahan dan alat yang digunakan, teknik pembuatan , cara penanganan dasar dan cara penyimpanan hasil penanganan dasar, serta apakah ada hubungan antara penanganan dasar dengan produk /kue Indonesia</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Data:</b></p>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p> <p><b>Jurnal</b> Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan</p>	6 minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar penanganan dasar</li> <li>Bahan praktik penanganan dasar pengolahan makanan</li> <li>Alat praktik penanganan dasar pengolahan makanan</li> <li>Bahan Ajar penanganan dasar pengolahan makanan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan dengan menggunakan berbagai sumber</li> <li>Melakukan praktik melakukan penanganan dasar pengolahan makanan dan mencatat langkah dan temuan saat praktik berlangsung sebagai sumber data guna menjawab pertanyaan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data terkait dengan diskusi dan hasil praktik melakukan penanganan dasar pengolahan makanan</li> <li>Menyimpulkan data hasil diskusi dan hasil praktik melakukan penanganan dasar pengolahan makanan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi kelompok dan praktik penanganan dasar pengolahan makanan</li> <li>Mempresentasikan laporan diskusi dan hasil praktik terkait dengan jawaban pertanyaan</li> </ul>	<p>dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> Melakukan penanganan dasar pengolahan makanan</p>		
3.2. Menjelaskan berbagai penanganan dasar pengolahan makanan					
4.2. Melakukan penanganan dasar pengolahan makanan					
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam</p>	<b>Potongan bahan makanan</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar atau membaca buku tentang potongan bahan makanan nabati dan hewani</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam, ciri-ciri potongan, bahan yang digunakan, alat yang digunakan, teknik pembuatan, kriteria hasil potongan, penyimpanan potongan bahan makanan, serta apakah ada hubungan antara potongan bahan</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p>	3 minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar</li> <li>Bahan praktik pembuatan potongan bahan makanan nabati dan hewani</li> <li>Alat praktik pembuatan potongan bahan makanan nabati dan hewani</li> <li>Buku tentang potongan bahan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p> <p>3.3. Mendeskripsikan potongan bahan makanan</p> <p>4.3. Membuat potongan bahan makanan</p>		<p>makanan dan jenis makanan yang akan diolah</p> <p><b>Mengumpulkan Data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan praktek membuat potongan bahan makanan nabati dan hewani sesuai standar dan mencatat langkah dan temuan sebagai sumber data untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data hasil praktik dan hasil diskusi untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Menyimpulkan data hasil praktik dan diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> <li>Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> </ul>	<p><b>Jurnal</b> Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> Membuat potongan bahan makanan</p>		makanan
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan</p>	<b>Tehnik pengolahan makanan</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar atau membaca buku tentang teknik pengolahan makanan</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, macam-macam,, bahan yang digunakan, alat yang digunakan, cara melakukan berbagai teknik pengolahan, dan apakah ada perbedaan teknik pengolahan diantara berbagai negara</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan praktek melakukan berbagai teknik</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p> <p><b>Jurnal</b></p>	4 minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar</li> <li>Bahan untuk melakukan berbagai tehnik pengolahan makanan</li> <li>Alat praktik untuk melakukan berbagai tehnik pengolahan makanan</li> <li>Buku tentang berbagai tehnik pengolahan makanan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>makanan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p> <p>3.4. Menjelaskan teknik pengolahan makanan</p> <p>4.4. Melakukan berbagai teknik pengolahan makanan</p>		<p>pengolahan dan mencatat langkah dan temuan sebagai sumber data untuk menjawab pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data hasil praktik dan hasil diskusi untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Menyimpulkan data hasil praktik dan diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> <li>Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> </ul>	<p>Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> Melakukan berbagai teknik pengolahan makanan</p>		
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan</p>	<b>Garnish makanan dan minuman</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar atau membaca buku tentang teknik pengolahan makanan</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam,, bahan yang digunakan, alat yang digunakan, cara membuat, cara penyimpanan garnish makanan dan minuman dan apakah ada perbedaan antara garnish makanan dan minuman</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan praktek membuat garnish makanan</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p> <p><b>Jurnal</b> Catatan-perkembangan</p>	3 minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar tentang garnish</li> <li>Bahan untuk <i>garnish</i> makanan dan minuman</li> <li>Alat praktik untuk <i>garnish</i> makanan dan minuman</li> <li>Buku pembuatan <i>garnish</i> makanan dan minuman</li> </ul>



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p>		<p>dan minuman dan mencatat langkah dan temuan sebagai sumber data untuk menjawab pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis hasil praktik membuat <i>garnish</i> makanan dan minuman secara berkelompok</li> <li>Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data hasil praktik dan hasil diskusi untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Menyimpulkan data hasil praktik dan diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> <li>Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> </ul>	<p>pengetahuan, keterampilan dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> Membuat <i>garnish</i> makanan dan minuman</p>		
3.5. Menganalisis <i>garnish</i> makanan dan minuman berdasarkan jenis dan karakteristiknya					
4.5. Membuat <i>garnish</i> makanan dan minuman					
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan</p>	<b>Alas hidangan dari lipatan daun</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar/foto atau membaca buku tentang alas hidangan dari lipatan daun</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam,, bahan yang digunakan, alat yang digunakan, cara membuat, cara penyimpanan alas hidangan dari lipatan daun serta apakah ada jenis daun lain yang dapat digunakan sebagai alas hidangan</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p> <p><b>Jurnal</b></p>	3 minggu	<p><b>Sumber:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar/foto</li> <li>Bahan praktik pembuatan alas hidangan dari lipatan daun</li> <li>Alat praktik pembuatan alas hidangan dari lipatan daun</li> <li>Buku untuk pembuatan alas hidangan dari lipatan daun</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>makanan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p> <p>3.6. Mendeskripsikan jenis, karakteristik bahan, dan alat yang digunakan untuk alas hidangan dari lipatan daun</p> <p>4.6. Membuat alas hidangan dari lipatan daun</p>		<p><b>Mengumpulkan Data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan praktek membuat alas hidangan dari lipatan daun dan mencatat langkah dan temuan sebagai sumber data untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data hasil praktik dan hasil diskusi untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Menyimpulkan data hasil praktik dan diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> <li>Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> </ul>	<p>Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> membuat alas hidangan dari lipatan daun</p>		
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa</p>	<b>Wadah hidangan dari sayuran dan buah</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar/foto atau membaca buku tentang wadah hidangan dari sayuran dan buah</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam,, bahan yang digunakan, alat yang digunakan, cara membuat, cara penyimpanan wadah hidangan</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p>	6 minggu	<p><b>Sumber:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar/foto</li> <li>Bahan praktik pembuatan alas hidangan dari lipatan daun</li> <li>Alat praktik pembuatan alas hidangan dari lipatan daun</li> <li>Buku untuk pembuatan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p> <p>3.7. Mendeskripsikan jenis, karakteristik bahan, dan alat yang digunakan untuk wadah dari sayuran dan buah</p> <p>3.7. Membuat wadah hidangan dari sayuran dan buah</p>		<p>dari sayuran dan buah serta apakah ada hubungan antara wadah hidangan dengan jenis hidangan yang akan disajikan</p> <p><b>Mengumpulkan Data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan praktek membuat wadah hidangan dari sayuran dan buah dan mencatat langkah dan temuan sebagai sumber data untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data hasil praktik dan hasil diskusi untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Menyimpulkan data hasil praktik dan diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> <li>Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> </ul>	<p><b>Jurnal</b> Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> membuat wadah hidangan dari sayuran dan buah</p>		wadah hidangan dari sayuran dan buah
<p>1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut</p>	<b>Bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar atau membaca buku tentang bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian,</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p>	4 minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar bumbu dasar dan turunannya</li> <li>Referensi bahan ajar bumbu dasar dan turunannya</li> <li>Bahan bumbu dasar</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
agama yang dianutnya.		fungsi, macam-macam, teknik pembuatan, kriteria hasil , penyimpanan bumbu dasar dan turunannya, serta apakah ada jenis makanan yang hanya menggunakan bumbu dasar atau bumbu turunannya atau menggunakan bumbu dasar dan turunannya	<b>Tes</b> Tes tertulis		Indonesia • Alat praktik pembuatan bumbu dasar Indonesia
2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong ) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari –hari sebagai wujud implementasi sikap kerja		<b>Mengumpulkan Data:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan praktek membuat bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia dan mencatat semua hal yang ditemukan saat membuat bumbu dasar sebagai sumber data untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Melakukan analisis secara berkelompok hasil praktik membuat bumbu dasar dan turunannya</li> <li>Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan dan hasil praktik yang ditemukan</li> </ul> <b>Mengasosiasi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah dan menganalisis data hasil praktik dan hasil diskusi dan hasil analisis untuk menjawab pertanyaan</li> <li>Menyimpulkan data hasil praktik dan diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <b>Mengkomunikasikan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan hasil diskusi , hasil praktik dan hasil analisis praktik</li> <li>Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> </ul>	<b>Jurnal</b> Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap selama pembelajaran  <b>Tes Kinerja</b> Membuat bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia		
3.8. Menganalisis bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia					
4.8. Membuat bumbu dasar dan turunannya untuk masakan Indonesia					
1.1 . Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan	<b>Sambal pada makanan Indonesia</b>	<b>Mengamati :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video /film/gambar atau membaca buku tentang</li> </ul>	<b>Observasi</b> pengamatan sikap selama	4 minggu	• Video /film/gambar sambal pada masakan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian sambal</li> <li>• Klasifikasi sambal</li> <li>• Macam – macam sambal</li> <li>• Tehnik pembuatan sambal</li> </ul>	<p>sambal pada masakan Indonesia</p> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam, teknik pembuatan, kriteria hasil , penyimpanan sambal, serta apakah ada perbedaan jenis sambal di setiap daerah di Indonesia</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan praktek membuat sambal pada masakan Indonesia dan mencatat semua hal yang ditemukan saat membuat bumbu dasar sebagai sumber data untuk menjawab pertanyaan</li> <li>• Melakukan analisis secara berkelompok hasil praktik membuat sambal pada masakan Indonesia</li> <li>• Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan dan hasil praktik</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah dan menganalisis data hasil praktik dan hasil diskusi dan hasil analisis untuk menjawab pertanyaan</li> <li>• Menyimpulkan data hasil praktik dan diskusi terkait dengan pertanyaan yang diajukan</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan hasil diskusi , hasil praktik dan hasil analisis praktik</li> <li>• Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan hasil praktik</li> </ul>	<p>pembelajaran berlangsung</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis</p> <p><b>Jurnal</b> Catatan-perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap selama pembelajaran</p> <p><b>Tes Kinerja</b> Membuat sambal pada masakan Indonesia</p>		<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan praktik pembuatan sambal</li> <li>• Alat praktik pembuatan sambal</li> <li>• Bahan ajar sambal Indonesia</li> </ul>
2.1. Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan					
2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong ) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan – bahan sambal pada masakan Indonesia</li> <li>• Alat – alat yang digunakan untuk membuat sambal</li> <li>• Persiapan pembuatan sambal</li> <li>• Tehnik pembuatan macam – macam sambal</li> <li>• Langkah – langkah pembuatan macam – macam sambal</li> </ul>				
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari – hari sebagai wujud implementasi sikap kerja					
3.9. Menganalisis berbagai sambal pada makanan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiat – kiat membuat macam – macam sambal</li> </ul>				
4.9. Membuat sambal pada masakan Indonesia					



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran	: Boga Dasar
Topik	: Aplikasi Penerapan <i>Garnish</i> Pada Penyajian Makanan
Kelas / Semester	: X Jasa Boga B/ 2
Tahun Pelajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 7 x 45 menit (1x pertemuan kelas praktek)

### A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## **B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.
- 2.1 Memiliki motivasi Internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan makanan.
- 2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah.
- 2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.
- 3.1 Menganalisis garnish makanan dan minuman berdasarkan jenis dan karakteristiknya
- 4.1 Membuat garnish makanan dan Minuman

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 1 . Siswa dapat memahami unsur-unsur penting dalam penyajian makanan
- 2 . Siswa dapat membuat disain penyajian produk
- 3 . Siswa dapat menyajikan makanan dengan benar
- 4 . Siswa dapat menentukan dan menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dengan mandiri.
- 5 . Siswa dapat mengaplikasikan *garnish* dalam sebuah hidangan sehingga menjadi sajian yang menarik dan memiliki nilai kreativitas yang tinggi.
- 6 . Nilai kreativitas penyajian siswa dapat meningkat

## **D. Tujuan Pembelajaran**

Dengan pembelajaran dengan metode *Example Non Example* dalam pembelajaran aplikasi penerapan *garnish* pada penyajian makanan diharapkan siswa dapat :

- 1 . Memahami unsur-unsur penting dalam penyajian makanan
- 2 . Menyajikan makanan dengan benar



- 3 . Membuat disain penyajian produk
- 4 . Menentukan dan menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dengan mandiri.
- 5 . Mengaplikasikan *garnish* dalam sebuah hidangan sehingga menjadi sajian yang menarik dan memiliki nilai kreativitas yang tinggi.
- 6 . Membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar
- 7 . Membantu siswa dalam mengetahui tentan contoh-contoh penyajian
- 8 . Mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran *Example Non Example*
- 9 . Membantu siswa dalam memperbaiki dan meningkatkan nilai kreativitas penyajian produk siswa

#### **E. Materi Pembelajaran**

1. Pengetahuan yang diperlukan untuk menyiapkan porsi dan hidangan makanan.
2. Keterampilan yang digunakan untuk menyiapkan porsi dan hidangan makanan.
3. Sikap kerja yang diperlukan dalam menyiapkan porsi dan hidangan makanan.
4. Membuat disain penyajian
5. Menyajikan makanan sesuai disain.

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Model pembelajaran : Koorperative
2. Metode pembelajaran : *Example Non Example* dan praktikum

## G. Kegiatan Pembelajaran

No	Nama Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Kegiatan awal :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam</li><li>• Guru memulai pelajaran dengan berdoa</li><li>• Guru melakukan presensi terhadap siswa</li><li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran dalam materi penyajian makanan</li></ul> <p>Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam model pembelajaran kooperatif.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar</li></ul>	<b>10 Menit</b>
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyampaikan materi tentang penyajian makanan kepada siswa.</li><li>• Guru menerapkan metode <i>example non example</i> dengan menampilkan contoh berupa gambar-gambar kepada siswa.</li></ul>	<b>295 Menit</b>

- Guru memberikan petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa dalam setiap kelompok untuk memperhatikan/menganalisis permasalahan yang ada dalam gambar.
- Siswa menganalisis permasalahan yang ada pada gambar.

#### **Menanya**

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- Guru menjawab dengan santun terkait dengan pertanyaan siswa.

#### **Menalar**

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju mempresentasikan hasil diskusi
- Siswa berdiskusi bersama secara berkelompok

#### **Mengumpulkan data**

- Siswa membuat disain penyajian dan praktek menyajikan makanan berdasarkan disain penyajian, mengingat informasi selama melakukan kegiatan praktik guna menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya.

#### **Mengkomunikasikan**

- Siswa maju untuk mempresentasikan
- Siswa menyampaikan kesimpulan hasil diskusi
- Siswa menghidangkan hasil penyajian makanan.

<b>3.</b>	<b>Penutup</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menilai hasil produk tersebut.</li> <li>• Guru memberikan penilaian secara lisan (umum) atau evaluasi sebagai sarana perbaikan kepada siswa tentang apa yang telah terlaksana selama mata pelajaran, juga perbaikan untuk praktek selanjutnya.</li> <li>• Guru memberikan motivasi/selingan</li> <li>• Guru mengkondisikan siswa untuk membersihkan area kerja.</li> <li>• Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam</li> <li>• Menyanyikan lagu daerah/perjuangan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	<b>10 Menit</b>
<b>Total Waktu</b>		<b>315 menit</b>

#### **H. Alat/Media/Sumber Pembelajaran**

Alat mengajar :

1. LCD, laptop
2. Bahan ajar
3. Komputer laptop /LCD

Alat praktik :

1. Bahan-bahan praktik
2. Alat-alat praktik

Media Pembelajaran :

1. Gambar, Buku/modul Boga Dasar dan handout.

#### **I. Sumber :**

- a. Nur Azizah,A.Md. 2014, Modul Pelatihan Berbasis Kompetensi Sub Bidang Tata Laksana Rumah Tangga
- b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI, 2013, Boga Dasar 1

#### **J. Penilaian Hasil Belajar**

1. Penilaian hasil praktik (Penilaian Kreativitas Penyajian Makanan)

### K. Rubrik Penilaian Kreativitas Penyajian

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Keterampilan hasil berpikir lancar	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik</li> <li>b. Penggunaan <i>garnish</i> hidangan utama yang unik, menarik dan sesuai.</li> <li>c. Pengaplikasian <i>garnish</i> lebih dari satu pada hidangan utama yang menarik dan sesuai.</li> <li>d. Penggunaan bahan yang ada untuk garnish.</li> <li>e. Kecepatan menyelesaikan penyajian hidangan.</li> </ul>					
2	Keterampilan hasil berpikir luwes	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan bahan yang bervariasi, berbeda dengan yang digunakan teman-teman lainnya, namun sesuai dengan prinsip <i>garnish</i> dan penyajian.</li> <li>b. Jumlah porsi setiap bahan disesuaikan dan tidak berlebihan.</li> <li>c. Penataan yang rapih dan menarik.</li> </ul>					
3.	Keterampilan hasil berpikir orisinil	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bentuk tidak biasa namun unik dan indah dipandang.</li> <li>b. Disain Penyajian yang diciptakan berbeda dengan siswa lain</li> <li>c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik.</li> <li>d. Penggunaan alat hidang atau alas yang unik.</li> </ul>					
4.	Keterampilan hasil mengelaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Disain penyajian digambar secara detail.</li> <li>b. Memperkaya detail saat penyajian dari disain yang telah digambar sebelumnya sehingga lebih menarik.</li> </ul>					

### **Petunjuk penyekoran**

Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian terdiri di 4 indikator dan 14 sub indikator. Nilai Maksimal yaitu  $14 \times 4 = 56$  (point). Cara menghitungnya dengan merubah hasil menjadi persen (%).

$$S = \frac{I_1 + I_2 + I_3 + I_4}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : S = Skor  
I<sub>1</sub> = Indikator 1  
I<sub>2</sub> = Indikator 2  
I<sub>3</sub> = Indikator 3  
I<sub>4</sub> = Indikator 4 (Sugiyono, 2007:39)

Guru Pembimbing

Kalasan, Maret 2016

Mahasiswa Bimbingan

Dra. M. Th. Wulaningtyas  
NIP. 196012261987032005

Atina Hidayah  
NIM. 12511241002



**“GARNISH MAKANAN DAN MINUMAN”**  
**APLIKASI GARNISH PADA PENYAJIAN**  
**MAKANAN**

---

***HAND OUT***

**MENYIAPKAN MAKANAN UNTUK DISAJIKAN**

A. Pengetahuan yang Diperlukan untuk Mengetahui Cara Menyiapkan Makanan untuk Disajikan

1. Cara Mengidentifikasi Item Menu

a. Pengertian

Menurut Uripi (2007), menu adalah susunan hidangan, yang terdiri dari satu atau beberapa macam hidangan yang disajikan untuk seseorang atau sekelompok orang pada waktu makan pagi, makan siang, makan malam atau makanan selingan. Sedangkan menurut Moehyi (1992), kata “menu” berarti hidanganmakanan yang disajikan pada suatu acara makan, baik makan siang maupun makan malam. Menu dapat disusun untuk lebih dari satu kali acara makan, misalnya untuk satu hari yang terdiri dari makan pagi, makan siang, makan malam serta makanan selingan. Menu dapat disusun untuk jangka waktu yang lama.

b. Menu Menurut Waktu Penyajiannya

Kata Hidangan (meal) diartikan sebagai susunan hidangan lengkap yang biasanya disuguhkan pada suatu waktu makan tertentu. Menu dapat pula dikelompokkan berdasarkan pada jenis hidangan (meal) seperti:

- 1) Breakfast menu (menu hidangan makan pagi)
- 2) Lunch menu (menu hidangan makan siang)
- 3) Tea time menu (menu hidangan ringan penggiring minum teh sore hari)
- 4) Dinner menu (menu hidangan makan malam)

c. Identifikasi Makanan Berdasarkan Item Menu

1) Breakfast menu(Menu Makan Pagi)

Terdapat 3 Menu hidangan makan pagi ( Continental Breakfast, American Breakfast, Indonesian/Asian Breakfast)



a). Cotinental Breakfast.

Continental Breakfast atau European Breakfast adalah menu makan pagi yang paling sederhana. Menu ini hanya terdiri dari:

- *Bread and Butter*
- *Preserves: jam, marmalade, honey*
- *Fruit slices or fruit juices*
- *Beverages: coffee atau tea.*

b). *American Breakfast*

Menu american breakfast ini disebut juga “Full Breakfast” atau menu makan pagi yang paling lengkap dan paling berat (banyak kalori). Menu ini terdiri dari:

- *Bread and Butter*
- *Preserves (jam, selai )*
- *Cereals or Porridge*
- *Fruits or fruit juices*
- *Eggs*
- *Fish or meat*
- *Beverages: coffee atau tea.*

c). *Indonesian/Asian Breakfast*

Hidangan makan pagi di Indonesia sebenarnya belum mempunyai pola seperti jenis breakfast lainnya. Untuk menampilkan Indonesian Breakfast kedalam gastronomi international, maka polanya perlu mengikuti pola breakfast pagi gastronomi Eropa. Hidangan makan pagi di Indonesia saat ini sudah beraneka ragam dari yang paling sederhana hingga yang paling lengkap. Contoh Indonesian Breakfast:

Fresh fruit and fruit juices: sliced banana, papaya, pineapple, manggo, rambutan, tomato juice, orange juice, peneapple juice, markisa juice dsb.

- Cereals: steamed rice, nasi goreng, bubur ayam dsb.
- Eggs: telur dadar, telur mata sapi, telur rebus, telur orak-arik dsb.
- Meat and poultry: sate, ayam goreng dsb.
- Beverage: coffee dan tea.

## 2). *Lunch Menu*

Lunch Menu atau menu makan siang biasanya susunan hidangannya lebih dari 4 kelompok hidangan ( courses)

- a). *Appetizer* ( misalnya *paysane soup* )
- b). *Main courses* (*fillet of kakap meunere,boild potatos, buttered spinach*)
- c). *Dessert* (*vanilla ice craeam* )

## 3). *Tea time menu*

*Tea time* adalah waktu makan selingan yang diadakan dalam kurun waktu antara makan siang (lunch) dan makan malam (dinner). Dengan demikian menu untuk tea time ini biasanya terdiri dari makanan-makanan ringan (light meal).

Misalnya:

- a) *Sandwiches*
- b) *Canapes* (makanan kecil yang menyertai minuman)
- c) *Small pastries* (biskuit atau kue kecil)
- d) *Fruit salad and cream*
- e) *Gateaux* (kue bermutu tinggi) atau *Pastries*.
- f) *Ice cream*
- g) *Tea or coffee*

## 4). *Dinner menu*

Menu dinner atau menu makan malam biasanya mencantumkan hidangan yang lebih banyak dari pada menu makan siang sehingga tamu mempunyai kesempatan lebih dalam memilih makanan. Banyak orang beranggapan bahwa makan malam adalah makan yang paling lengkap dalam sehari. Dengan demikian dalam penyusunan menu makan malam perlu mencantumkan pilihan yang lebih banyak, dengan komposisi yang lebih berat dalam kalori. kecilnya perusahaan/restaurant. Pada pesta-pesta perjamuan makan malam tertentu (specical dinner party) dapat disuguhkan jumlah hidangan (courses) yang lebih banyak, misalnya 4, 5 hingga 10 jenis hidangan.

Contoh menu dinner yang terdiri dari 6 kelompok hidangan:

SHRIMP COCKTAIL  
\*  
POTAGE BONNER FEMME  
\*  
“T” BONE STEAK CAFE DE PARIS  
FONDANT POTATOES  
BOUQUETTERE VEGETABLES  
\*  
ASSORTED CHEESE  
\*  
GATEAUX ST HONORE  
\*  
TROPICAL FRESH FRUIT  
\*  
COFFEE OR TEA

d. Peralatan Hidangan

Segala macam bentuk peralatan hidang yang digunakan sebagai alat hidang dan alat makan /minum disebut wares . Ware terbagi atas chinaware, silverware dan glassware. Secara keseluruhan peralatan hidang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1). *Chinaware*

Biasanya chinaware terbuat dari porselen terdiri atas :

a) *Platter*

Adalah piring lodor dengan berbagai ukuran yaitu *small*, *medium* dan *large*. Mempunyai tiga bentuk, ada yang berbentuk lonjong (*oval platter*), bulat (*round platter*) dan persegi panjang (*rectangular platter*).

b) *Plates*

- 1) *Dinner plate* adalah piring ceper besar untuk menyajikan hidangan utama. Berdiameter 26 cm.
- 2) *Soup plate*, adalah piring cekung yang biasa dipergunakan untuk makan dirumah sehari-hari Indonesia ataupun keperluan prasmanan dan untuk menyajikan sup. Diameter soup plate adalah 22 cm.
- 3) *Dessert plate*, yaitu piring tanggung yang dipergunakan untuk menyajikan hidangan penutup, hidangan pembuka dan kadang-kadang sebagai *underliner*/alas sewaktu menyajikan hidangan pembuka/penutup. Diameter *dessert plate* adalah 18 cm.

- 4) *B & B plate (Butter and Bread)*, yaitu dipergunakan untuk menyajikan roti dan mentega, disebut juga side plate atau quarter plate karena di dalam menata meja selalu diletakkan disamping kiri garpu (dinner fork). Diameternya sekitar 15 cm.
- 5) *Fish plate*, yaitu piring untuk menyajikan hidangan ikan.
- 6) *Breakfast plate*, yaitu piring untuk hidangan makan pagi.
- 7) *Show plate*, yaitu piring ceper ukuran sedikit lebih besar dari pada dinner plate, diberi dekorasi yang bagus untuk show.
- 8) *Marmalade dish* yaitu tempat untuk menyajikan selai
- 9) *Sauce boat*, tempat untuk menyajikan saus dengan bentuk yang mirip perahu.

c). *Cups*

- 1) *Soup cup*, adalah mangkuk berbentuk cangkir dengan ukuran lebih besar dan mempunyai pegangan di kanan kirinya untuk menyajikan sup cair. Diameternya sekitar 10 cm.
- 2) *Tea cup*, adalah cangkir teh yang gunanya untuk menyajikan teh, diameternya sekitar 7 cm.
- 3) *Coffee cup*, adalah cangkir kopi yang gunanya untuk menyajikan kopi, diameternya sekitar 6 cm.
- 4) *Demitasse cup*, adalah cangkir kecil dengan diameter 5 cm yang dipergunakan untuk menyajikan kopi kental (demitasse coffee) sehabis makan malam.
- 5) *Breakfast cup*, adalah cangkir untuk menyajikan minuman kopi/teh pada waktu makan pagi di restoran.
- 6) *Egg dish*, disebut juga dengan egg stand. Dipergunakan untuk menyajikan telur rebus.

d). *Saucer*

- 1) *Soup saucer*, adalah tatakan soup cup dengan diameter 14 cm.
- 2) *Saucer*, adalah tatakan tea cup dengan diameter 14 cm.
- 3) *Coffee saucer*, adalah tatakan coffee cup dengan diameter 14 cm.
- 4) *Demitasse saucer*, adalah tatakan demitasse cup dengan diameter 11 cm.

- 5) *Breakfast saucer*, adalah tatakan breakfast cup dengan diameter 14 cm.
- d). *Pots*
- 1) *Tea pot*, adalah poci untuk menyajikan teh panas, bentuknya agak membulat.
  - 2) *Coffee pot*, adalah poci untuk menyajikan kopi panas, bentuknya lurus tinggi keatas.
- e). *Jugs*
- 1) *Milk jug*, adalah poci kecil untuk menyajikan susu/krim.
  - 2) *Water jug*, adalah poci kecil dengan tutup untuk menyajikan air putih, biasanya digunakan pada pelayanan room service.
- f). *Bowl*
- 1) *Soup bowl*, adalah mangkuk sup untuk menyajikan sup kental.
  - 2) *Cereal bowl*, adalah piring cekung seperti mangkuk untuk menyajikan bubur maupun sereal.
  - 3) *Finger bowl*, adalah mangkuk tempat untuk mencuci tangan yang diletakkan di atas meja makan.
  - 4) *Sugar bowl*, adalah tempat untuk menempatkan gula yang berada di atas meja makan.
  - 5) *Supreme bowl*, adalah tempat untuk menyajikan shrimp cocktail, ice cream di dalam kamar.
  - 6) *Butter bowl*, adalah tempat mentega yang diletakkan di atas meja makan.



Gambar 1. Chinawares

## 2). Silverware

Silverware biasanya terbuat dari stainlesssteel terdiri dari

### a). Spoon

- 1) Soup spoon : sendok sup
- 2) Dinner spoon : sendok makan besar,
- 3) Dessert spoon : sendok untuk menyantap hidangan penutup
- 4) Coffee or tea spoon : sendok kopi atau sendok the
- 5) Demintasse spoon : sendok untuk kopi atau selai
- 6) Ice cream spoon : sendok es krim
- 7) Long spoon : sendok es the/kopi
- 8) Serving spoon : sendok makan besar untuk penyajian makanan, memindahkan makanan ke piring tamu, biasanya berpasangan dengan serving fork.

### b). Fork

- 1) Dinner fork : garpu untuk menyantap hidangan utama
- 2) Dessert fork : garpu untuk makan hidangan pembuka atau penutup
- 3) Fish fork : garpu untuk makan hidangan ikan. Bagian tajam dari pisau ini tumpul dan tebal dengan ujung yang runcing
- 4) Cake fork : garpu untuk menyantap hidangan cake
- 5) Fruit fork : garpu untuk makan buah
- 6) Serving fork : garpu besar untuk penyajian makanan
- 7) Steak fork : garpu untuk menyantap hidangan steak

### c).Cutlery

- 1) Dinner knife : pisau untuk menyantap hidangan utama
- 2) Dessert knife : pisau untuk menyantap hidangan pembuka atau penutup
- 3) Steak knife : pisau untuk menyantap hidangan steak
- 4) Fish knife : pisau untuk menyantap hidangan ikan
- 5) Butter knife : pisau untuk mengoles mentega atau biasa disebut butter spreader
- 6) Cheese knife : pisau untuk memotong dan makan keju
- 7) Cake knife : pisau panjang untuk memotong kue

8) Fruit knife : pisau untuk makan buah

Alat Makan Utama

	21,5 cm	Sendok Utama Besar
	21,0 cm	Garpu Utama Besar
	24,5 cm	Pisau Utama Besar
	19,5 cm	Sendok Utama
	19,0 cm	Garpu Utama
	22,5 cm	Pisau Utama
	18,5 cm	Sendok Dessert
	17,5 cm	Garpu Dessert
	21,0 cm	Pisau Dessert
	13,5 cm	Sendok Kopi
	15,0 cm	Garpu Kue
	15,5 cm	Sendok Sup
	23,0 cm	Sendok Sayur
	15,5 cm	Sendok Kentang/Nasi

Gambar 2. Silverware

### 3. Glaswre

#### a) Gelas yang bertangkai (*stemmuglass*)

- 1) Water goblet : gelas untuk menyajikan air es
- 2) Red wine glass : gelas untuk menyajikan anggur merah
- 3) White wine glass : gelas untuk menyajikan anggur putih
- 4) Saucer Champagne glass : gelas untuk menyajikan sampanye atau es krim
- 5) Tulip champagne glass : gelas untuk menyajikan sampanye
- 6) Cocktail glass : gelas untuk menyajikan koktil
- 7) Milk shakes glass : gelas untuk menyajikan milk shake

#### b). Gelas yang tidak bertangkai (*unstemmuglass*)

- 1) Beer mug : gelas untuk menyajikan bir
- 2) Juice glass : gelas untuk menyajikan jus
- 3) High ball glass : gelas untuk menyajikan soft drink
- 4) Punch glass : gelas untuk menyajikan punch

- 5) Ice tea glass : gelas untuk menyajikan es the
- 6) Shot glass : gelas kecil untuk mengukur
- 7) Collin glass : gelas untuk menyajikan mixed drink



Gambar 3. Gelas bertangkai

e. Menggunakan Peralatan Hidang dengan Tepat

Dalam penyajian makanan perlu diperhatikan teknik penyajian , untuk menetapkan dan menyeragamkan presentasi dan pengaturan makanan agar tetap menarik. Seluruh jenis makanan harus dapat disajikan dalam keadaan menarik. Dalam hal ini pengaturan makanan dapat memanfaatkan komposisi makanan tersebut, terutama dari bentuk, tekstur dan warna makanan. Beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan dalam teknik penyajian makanan adalah sebagai berikut:

- 1) Makanan utama seperti daging harus diletakkan di piring bagian bawah, tempat untuk makanan. Apabila ada simbol atau logo, maka makanan diletakkan di bawah simbol atau logo yang terdapat pada piring tersebut.
- 2) Makanan pengiring seperti sayuran, diletakkan di atas sebelah kiri dari makanan utama.
- 3) Saos diletakkan dipiring atau dipisahkan pada tempat saos.
- 4) Setiap penyajian makanan harus dihias (garnish) dengan bahan dan warna yang serasi dan bahan tersebut dapat dimakan.
- 5) Menyajikan makanan dipiring lodor, misalnya untuk meja prasmanan, penyajian harus tetap menarik dengan tetap dihias dan makanan utama dipisahkan dengan makanan pengiring dan saosnya.



6) Sebelum penyajian, makanan harus diperiksa kembali terutama kebersihan dan peralatannya.

## 2. Menyusun Saos dan Penghias Makanan untuk Hidangan Khusus

### a. Pedoman Menyusun Saos dan Penghias Makanan

- 1). Kebersihan: Kebersihan merupakan hal yang penting dalam menghias hidangan dan perlu mendapat perhatian yang serius.
- 2). Kerapian: Siapkan bahan dan alat yang sudah direncanakan dengan urutan yang sistematis
- 3). Ketrampilan: Harus trampil dan cekatan agar hiasan tetap terjaga kesegarannya.
- 4). Jangan tuang saus/kuah terlalu banyak supaya tidak 'merendam' bahan utama dari masakan. Jika saus/kuah terlalu banyak dapat menyembunyikan bahan-bahan yang ada dalam masakan.



Gambar 4. Menghias Piring Saji untuk Cheese ann Tomatoes Salad



Gambar 5. Cara Menghias Piring Salad Aneka Sayur

b. Cara Menyusun Saus dan Penghias Untuk Hidangan Khusus.

- 1). Saus pasta paling baik tuang saat akan disajikan untuk mendapat rasa dan aroma yang segar
- 2). Saus pasta bisa juga disimpan dalam lemari es, seperti: sous bolognese saus daging lada hitam dsb.
- 3). Saus pasta bisa dituang diatas pasta maupun bisa diaduk bersama pasta
- 4). Saus steak disajikan di sauce boat
- 5). Saus untuk steak bisa dituang diatas atau disamping steak
- 6) Jika sausnya kental buat seperti jejak zig zag atau sesuai selera disekitar bahan utama tetapi jika berupa kuah tuang sedikit di bawah bahan utama.
- 7) Buatlah aksan dalam bentuk titik-titik di bagian sisi piring atau juga bisa membuat karakter pada satu sisi piring. Ketika menambahkan saus, tuangkan secara perlahan di piring baik di atas maupun di bawah makanan.



Gambar 6. Contoh Menghias Piring Saji untuk Steak

B. Keterampilan yang Diperlukan untuk Menyiapkan Bahan dan Peralatan yang Akan Disajikan

1. Menyiapkan Peralatan Makan Sesuai Item Menu

a. Menu Continental Breakfast ( makan pagi)

Contoh susunan menu makan pagi dan peralatan hidangnya

Tabel 1. Menu Breakfast

<b>Susunan Menu</b>	<b>Contoh Menu</b>	<b>Alat Hidang</b>
1 Main Course	Bread and Butter	Bread & butter plate
2 Preserves	Marmalade, honey	Marmalade dish
3 Dessert	Fruit slices or fruit juices	Dessert plate
4 Beverages	Bevrg: coffee atau tee	Tae cup & saucer

b. Menu Lunch ( makan siang)

Contoh susunan menu makan siang dan perengkapannya

Tabel 2. Menu Lunch (Makan siang)

<b>Susunan Menu</b>	<b>Contoh Menu</b>	<b>Alat Hidang</b>
1 Cold Appetizer	Waldorf Salad	Salad plate
2 Soup	Puree of Potatoes Soup	Soup cup & saucer
3 Main Course	Fish Stew Maracaibo	Dinner plate
4 Dessert	Chocolate Mousse	Dessert plate

c. Menu Dinner ( makan malam )

Contoh menu makan malam dan perlengkapannya

Tabel 3. Menu dinner

<b>Susunan Menu</b>	<b>Contoh Menu</b>	<b>Alat Hidang</b>
1 Cold Appetizer	Oysters	Appetizer plate
2 Soup	Cream of Tomatoes Soup	Soup cup & saucer
3 Hot Appetizer or Entree	Cheese Risoles	Appetizer plate
4 Fish	Grilled snaper	Fish Plate
5 Main Course	South Western Stir-Frying	Dinner plate
6 Dessert	Baba au Rhum	Dessert plate

2. Menyusun Saus dan Penghias Makanan Sesuai dengan Persyaratan Perusahaan untuk Hidangan Khusus

a. Hidangan pengiring

Adalah semacam saus atau semacamnya yang memperkaya rasa dan penampilan makanan yang disajikan.

Tabel 4. Jenis-jenis hidangan pengiring yang terkenal antara lain:

<b>Jenis</b>	<b>Penyerta</b>
Kalkun	Saus <i>Cranberry</i>
Ikan, dipanir	Saus Tartar
Kambing	Saus <i>Mint</i>
Hidangan hasil laut	Saus <i>Cocktail</i> .
Ikan Salmon asap	bawang bombay cincang, <i>capers</i> , <i>horseradish</i> .
Salad	Saus cair.
Sate	Saus kacang.
Nasi goreng	Sambal, acar, krupuk udang.
Spaghetti	Keju Parmesan, <i>Tabasco</i> .
Daging, dioven	<i>Mustard</i> , <i>horseradish</i> .
Bubur ayam	Irisan ayam, bawang goreng, emping goreng.

b. Hiasan

Dapat disiapkan atau alamiah. Berikut adalah daftar jenis-jenis bahan yang dapat menghias hidangan secara efektif untuk serangkaian makanan termasuk makanan pembuka, salad, daging, ikan, sayuran, unggas, makanan manis, dan keju:

- 1) buah-buahan
- 2) sayur-sayuran
- 3) bunga
- 4) rempah-rempah
- 5) coklat
- 6) krim

B. Sikap Kerja dalam Menyiapkan Bahan yang Akan Disajikan

1. Persiapan diri sebelum menyajikan makanan dipastikan sehat jasmani dan rohani, menjaga kebersihan badan, memakai komponen pakaian kerja dan mencuci tangan sebelum memegang peralatan.
2. Persiapan tempat kerja yaitu alat disiapkan lengkap, tepat, cermat dan hati-hati.
3. Alat Penyajian disiapkan dalam keadaan kering, bersih tidak berbau.

## PORSI DAN HIDANGAN MAKANAN

### A. Pengetahuan yang Diperlukan untuk Menyiapkan Porsi dan Hidangan Makanan

#### 1. Pengertian Penyajian Makanan

Penyajian makanan merupakan suatu cara untuk menyuguhkan makanan kepada orang/para tamu untuk di santap secara keseluruhan yang berisikan komposisi yang di atur dan telah disesuaikan dengan permainan warna yang di susun secara menarik agar dapat menambah nafsu makan.

Penyajian makanan merupakan salah satu prinsip dari sanitasi dan hygiene makanan. Penyajian makanan yang tidak baik dan etis bukan saja dapat mengurangi selera makan seseorang tetapi dapat juga menjadi penyebab kontaminasi terhadap bakteri.

#### 2. Syarat –syarat Penyajian Makanan

Menyajikan makanan sesuai dengan standar penyajian yang ditetapkan dan sesuai dengan jenis makanannya. Untuk memenuhi penyajian yang baik harus menjalankan beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Makanan harus memenuhi standart gizi
- 2) Makanan sesuai standart porsi
- 3) Makanan sesuai standart temperatur yang tepat dalam penyajian
- 4) Peralatan hidang sesuai standart dan dalam kondisi yang baik (tidak retak).
- 5) Penataan harus bersih dan rapi
- 6) Penataan makanan menarik selera makan
- 7) Hidangan utama harus dekat dengan orang yang makan
- 8) Garnish harus sesuai prinsip menggarnish

#### 3. Prinsip-prinsip Kebersihan Makanan

a) Prinsip wadah artinya setiap jenis makanan ditempatkan dalam wadah terpisah dan diusahakan tertutup, yang bertujuan agar :

- 1) Makanan tidak terkontaminasi silang.
- 2) Bila satu tercemar yang lain dapat diamankan.

- 3) Memperpanjang masa saji makanan sesuai dengan tingkat kerawanan makanan.
  - b) Prinsip kadar air artinya penempatan makanan yang mengandung kadar air tinggi (kuah, susu) baru dicampur pada saat menjelang dihidangkan untuk mencegah makanan cepat rusak karena makanan yang disiapkan dalam kadar air tinggi (dalam kuah) lebih mudah menjadi rusak (basi).
  - c) Prinsip panas yaitu setiap penyajian yang disajikan panas, diusahakan tetap dalam keadaan panas seperti sup dan gulai. Untuk mengatur suhu perlu diperhatikan suhu makanan sebelum ditempatkan dalam *food warmer* harus masih berada di atas 60<sup>0</sup> C. Alat terbaik untuk mempertahankan suhu penyajian adalah dengan *bean merry* (bak penyaji panas).
  - d) Prinsip alat bersih artinya setiap peralatan yang digunakan seperti dan tutupnya, dus, pring, gelas, mangkuk harus bersih dan dalam kondisi baik. Bersih artinya sudah dicuci dengan cara yang higienis. Baik artinya utuh, tidak rusak atau cacat dan bekas pakai. Tujuannya untuk mencegah penularan penyakit dan memberikan penampilan yang estetik.
  - e) Prinsip *handling* artinya setiap penanganan makanan maupun alat makan tidak kontak langsung dengan anggota tubuh terutama tangan dan bibir. Tujuannya adalah mencegah pencemaran dari tubuh dan memberi penampilan yang sopan, baik, dan rapih.

#### 4. Pengertian Porsi Makanan

##### a) Pemorsian makanan

Pemorsian makanan adalah suatu proses atau cara mencetak makanan.

##### b) Standar Porsi

Standar porsi adalah rincian macam dan jumlah bahan makanan dalam jumlah bersih pada setiap hidangan. Dalam penyelenggaraan makanan orang banyak, diperlukan adanya standar porsi untuk setiap hidangan, sehingga macam dan jumlah hidangan menjadi jelas. Porsi yang standar harus ditentukan untuk semua jenis makanan dan penggunaan peralatan seperti sendok sayur, centong, sendok pembagi harus distandarkan (Mukrie, 1996).

i) Standart porsi *appetizer* : 75gr-100gr

ii) Standart porsi *soup* :

Penyajian (porsi) *soup* tidak sama, hal ini disesuaikan dengan keperluannya. Untuk setiap orang, porsi yang diperlukan pada acara pesta  $\pm$  150cc-200cc. Sedangkan untuk keperluan sehari-hari, *soup* sebagai *appetizer* disajikan sebanyak  $\pm$  250cc. Bila sebagai *maincourse* yang disertai *dessert*, maka porsinya 500cc, dan bila tanpa *dessert* sebanyak 750-1000 cc.

iii) Standart porsi *main course* :

Daging : 200-250 gram (jika dengan tulang) dan 150-200 gram (tanpa tulang)

Ikan : Pada *Table d'hote menu* ikan tanpa tulang 100-140 gram, ikan dengan tulang dalam 150-200 gram dan enis ikan kecil-kecil dalam bentuk utuh sebanyak 350-400 gram. Pada *Ala carte menu* masing-masing berat pada setiap penyajian secara *table d'hot* ditambah sebanyak 50%.

Ayam : disajikan tanpa tulang 150-200 gram dan jika dengan tulang 200-250 gram.

Telur : 100-150 gram atau sebanyak dua butir.

Sayuran : 75-100 gram

Cereal/pasta : 75-100 gram

Catatan : standart porsi ini untuk menu continental.

iv) Standart porsi *dessert* : 100-120 gram

c) Besar Porsi

Besar porsi adalah banyaknya golongan bahan makanan yang direncanakan setiap kali makan

d) Tujuan dari Standar Porsi

Sebagai acuan atau pedoman untuk memenuhi kebutuhan dan kecukupan makan berdasarkan kebutuhan gizi yang direncanakan dengan standar porsi.

## 5. Teknik Penyajian Makanan

Pada teknik penyajian makanan hidangan ditata, diracik dan dihias dengan menarik diatas piring dan disajikan dari sebelah kanan .Penyajian ini disebut juga Ready on Plate.

## B. Ketrampilan Yang Diperlukan untuk Menyiapkan Porsi dan Hidangan Makanan

### 1. Menyiapkan Persediaan Makanan untuk Penyajian Secara Bersih dalam Temperatur yang Tepat.

Setiap bahan makanan mempunyai spesifikasi dalam penyimpanan tergantung kepada besar dan banyaknya makanan dan tempat penyimpanannya. Sebagian besar dapat dikelompokkan menjadi:

#### a) Appetizer

- Cold Appetizer ( galantin, pate, tersine dsb ), temperatur penyajiannya 10–15 ° C

- Hot appetizer (ballontine, canapé dst), temperatur penyajiannya 60°C

#### b) Soup

Soup temperatur penyajiannya 60 ° C

#### c) Main Course

- Beef ( boneless ), temperatur penyajiannya 60 – 85 ° C

- Poultry temperatur penyajiannya 60 – 85 ° C

- Fish temperatur penyajiannya 60 – 85 ° C

#### d) Dessert

- Cold dessert temperatur penyajiannya sekitar 10 ° C

- Hot dessert temperatur penyajiannya 50 – 80 ° C

### 2. Memorsi Makanan Dengan Tepat

Setiap makanan yang akan disajikan harus mengikuti ketentuan sebagai berikut :

#### a) Ukuran dan beratnya sesuai dengan ketentuan

#### b) Ukuran harus tepat dan seragam untuk setiap penyajian pada jenis makanan yang sama

#### c) Sesuai dengan standar resep yang telah ditentukan

### 3. Menghidangkan Makanan Dengan Suhu yang Tepat dan Warna Yang Menarik.

Suhu makanan yang diangkat dari tempat pengolahan ke tempat penyajian



harus dipertahankan, yaitu:

- a) Makanan yang akan disajikan lebih dari 6 jam dari waktu pengolahan harus diatur suhunya pada suhu dibawah 4 derajat Celsius atau dalam keadaan beku 0 derajat Celsius
- b) Makanan yang akan disajikan kurang dari 6 jam dapat diatur suhunya dengan suhu kamar asal makanan segera dikonsumsi dan tidak menunggu
- c) Pemanasan kembali makanan beku (reheating) dengan pemanasan biasa atau microwave sampai suhu stabil terendah 60 derajat Celsius

Hindari suhu makanan berada pada suhu antara 24 derajat Celsius sampai 60 derajat Celsius karena pada suhu tersebut merupakan suhu terbaik untuk pertumbuhan bakteri pathogen dan puncak optimalnya pada suhu 37 derajat Celsius.

#### B. Sikap Kerja yang Diperlukan Dalam Menyiapkan Porsi dan Hidangan Makanan.

Ada empat dasar yang harus dilakukan ketika menyiapkan hidangan makanan yaitu Bersih, Rapi, Teliti, Menarik

1. Bersih yaitu dengan cara mencuci tangan sebelum menyiapkan hidangan
2. Rapi yaitu tidak ada tumpahan maupun tetesan pada saat menyajikan
3. Teliti yaitu perlu ketelitian dalam menyiapkan porsi hidangan makanan
4. Menarik yaitu bisa mengkombinasikan warna pada hidangan makanan

## ***GARNISH***

### **A. Garnish**

Merupakan bahan penyempurnaan suatu hidangan adalah garnishing. Mulai garnish yang sederhana seperti sepetik daun *parsley*, sampai *garnish* komplit berupa *mixed vegetables* dan *food decoration* yang lain pada suatu gala-buffet. Prinsipnya segala macam garnish ini hendaknya di samping menghiasi juga harus dapat dimakan. Pada pembuatan cakes, *garnish* ini merupakan hal yang teramat penting dan tercakup dalam bidang ilmu tersendiri yang disebut Cake Decorating.

Dengan demikian jelas bahwa garnish penting jika dilihat dari penampilan sesuatu hidangan. Yang harus dicatat dari bab garnish ini :

1. Garnish tersebut dari bahan yang segar. Jangan diberikan garnish dari bahan yang sudah rusak, berbau, atau berwarna kusut. Baik garnish matang atau mentah, sebaiknya yang dapat dimakan dan mempunyai warna segar.
2. Menggunakan warna yang tidak dominan. Sehingga memberikan variasi warna yang menarik.
3. Untuk memperoleh warna segar dari bahan sayur hendaknya diperhatikan metode permasakannya. Memasaknya sebaiknya dekat waktunya dengan sat penyajian agar warna segar tersebut masih dapat dipertahankan.
4. Garnish harus tepat dengan hidangannya. Umpamanya : steak dengan fried potatoes, roast dengan baked potatoes, fish dengan boiled potatoes, goulash dengan pasta (macaroni, spaghetti), bahan amis seperti salmon dengan garnish lemon, dan seterusnya.
5. Garnish tidak boleh berlebihan dalam macamnya ataupun beratnya. Berat garnish sayur untuk steak misalnya, ideal sekali 60 gram per jenisnya. Jadi steaknya 180 gr, wortel, 60 gr, greenbeans 60 gr, potatoes 60 gr, grill tomato 60 gr.
6. Perawatan garnish hampir sama dengan makanannya. Makanan panas digarnish dengan sayur panas, untuk menjaganya perlu alat pemanas.

Adanya garnish merupakan kesempurnaan bagi hidangan tersebut yang tidak saja berfungsi sebagai unsur keseimbangan, tapi juga mempunyai motivasi yang erat dengan penampilan dan selera.

**Sumber :**

- Anni Faridah. 2008. *Patiseri Jild 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta
- Arjuno Wiwoho, S.Sos. 2008. *Pengetahuan Tata Hidang*. Erlangga. Jakarta.
- Moehyi, S. 1992. *Penyelenggaraan Makanan Institusi Dan Jasa Boga*. Jakarta: Bhatara.
- Nur Azizah, A.Md. 2014. *Modul Pelatihan Berbasis Kompetensi Sub Bidang Tata Laksana Rumah Tangga*. UPT. BLKLN Cilacap  
DINSOSNAKERTRANS Cilacap.
- Uripi, V. 2007. *Manajemen Produksi Makanan*. Program Keahlian Manajemen Industri Jasa Makanan dan Gizi. Direktorat Program Diploma. Institut Pertanian Bogor.

## SOAL

### Siklus ke-1

1. Analisis gambar berikut ini! Menurut anda apakah gambar berikut menarik untuk disajikan? Tuliskan alasannya.



2. Buatlah disain penyajian untuk produk tersebut!
3. Terapkan disain tersebut pada produk nyata (*real*)!

## SOAL

### Siklus ke-2

1. Analisis gambar berikut ini! Menurut anda apakah gambar bento berikut menarik untuk disajikan? Tuliskan alasannya.



2. Buatlah disain penyajian untuk produk tersebut!
3. Buatlah bahan-bahan tersebut menjadi menu bento!
4. Terapkan disain tersebut pada produk nyata (*real*)!

## PENYAJIAN MAKANAN PADA HIDANGAN PENUTUP (DESSERT)

ATINA HIDAYAH



## PENYAJIAN MAKANAN

- Penyajian makanan merupakan suatu cara untuk menyuguhkan makanan kepada orang-orang tamu untuk di santap secara keseluruhan yang berisikan komposisi yang di atur dan telah disesuaikan dengan permainan warna yang di susun secara menarik agar dapat menambah nafsu makan.
- Penyajian makanan merupakan salah satu prinsip dari sanitasi dan hygiene makanan. Penyajian makanan yang tidak baik dan ebs bukan saja dapat mengurangi selera makan seseorang tetapi dapat juga menjadi penyebab kontaminasi terhadap bakteri.

## SYARAT-SYARAT PENYAJIAN MAKANAN



1. Makanan harus memenuhi standart gizi
2. Makanan sesuai standart porsi
3. Makanan sesuai standart temperatur yang tepat dalam penyajian
4. Peralatan hidang sesuai standart dan dalam kondisi yang baik (tidak retak)
5. Penataan harus bersih dan rapi
6. Penataan makanan menarik selera makan
7. Hidangan utama harus dekat dengan orang yang makan
8. Garnish harus sesuai prinsip menggarish

## KEBERSIHAN MAKANAN HARUS TERJAGA

## STANDART UKURAN PORSI

- Appetizer : 75-100 gram
- Soup : 150-1000cc (d disesuaikan keperhannya)
- Maincourse : 75-400 gram ( disesuaikan jenis bahan makanan )
- Dessert : 100-120 gram

Hal 14

Hal 15

## GARNISH

Merupakan bahan penyempurnaan suatu hidangan adalah garnishing. Mulai garnish yang sederhana seperti sepetik daun parsley, sampai garnish *komplit berupa mixed vegetables dan food decoration* yang lain pada suatu gala-buffet. Prinsipnya segala macam garnish ini hendaknya di samping menghiasi juga harus dapat dimakan.

Garnish penting jika dilihat dari penampilan suatu hidangan. Yang harus dicatat dari bab garnish ini adalah:

1. Garnish tersebut dari bahan yang segar.
2. Menggunakan warna yang tidak dominan. Sehingga membenkan variasi warna yang menarik.
3. Untuk memperoleh warna segar dari bahan sayur hendaknya diperhatikan metode pemasakannya.
4. Garnish harus tepat dengan hidangannya. Sehingga akan terkesan cocok.
5. Garnish tidak boleh berlebihan (sederhana) dalam macamnya ataupun beratnya (seimbang)
6. Perawatan garnish hampir sama dengan makanannya. Makanan panas digarnish dengan sayur panas, untuk menjaganya perlu alat pemanas.

Hal 19

## TIPS MENATA MAKANAN ALA CHEF PROFESIONAL

Adanya garnish merupakan kesempurnaan bagi hidangan tersebut yang tidak saja berfungsi sebagai unsur keseimbangan, tapi juga mempunyai motivasi yang erat dengan penampilan dan selera

1. Buatlah sketsa atau disain
2. Paskan porsi
3. Pilih jenis piring
4. Pusat perhatian
5. Bijak garnish
6. Percantik komposisi
7. Sempurnakan dengan saus





1. Analisis gambar berikut ini! Menurut anda apakah gambar berikut menarik untuk disajikan? Tuliskan alasannya!



2. Buatlah disain penyajian untuk produk tersebut!
3. Terapkan disain tersebut pada produk nyata (*real*)!

## BAHAN-BAHAN PENYAJIAN

1. Brownies
2. Cokelat
3. Cokelat putih
4. Butter cream
5. Bubuk cokelat
6. Selai strawberry
7. Selai bluberry
8. Daun mint
9. Jeruk
10. Kiwi
11. Cery

# SELAMAT BEKERJA





## Bento

## Jenis-Jenis Bento

1. *Shokudo bento*: Bento yang dilodongkan di dalam kotak kayu dengan tutup yang bisa menutup dengan rapat, dan di dalamnya terdapat pembatas untuk membagi wadah menjadi 4 bagian.
2. *Chuka bento* (bento masakan Cina): Kemasan bento berisi makanan Cina
3. *Kamameshi bento* (bento nasi peruk): Bento yang menggunakan peruk tanah liat sebagai kemasan.
4. *Makanouchi bento*: Bento tradisional berisi nasi dan lauk.
5. *Noriben*: Bento berisi nasi ditunji nori yang sudah dicelupkan ke dalam kecap asin.
6. *Hinomaru bento*: Bento yang hanya terdiri dari nasi putih dan sebuah umeboshi yang diletakkan di tengah-tengah seperti hendera Jepang



1. Analisis gambar berikut ini! Menurut anda apakah gambar bento berikut menarik untuk disajikan? Tuliskan alasannya.



2. Buatlah disain penyajian untuk produk tersebut!
3. Buatlah bahan-bahan tersebut menjadi menu bento!
4. Terapkan disain tersebut pada produk nyata (real)!

# SELAMAT BEKERJA



**DAFTAR KEHADIRAN SISWA  
X JASA BOGA B  
PADA SIKLUS I**

<b>No</b>	<b>NAMA</b>	<b>NIS</b>	<b>Siklus I</b>
1	AGMEL RATINDRA HAYA	5814	
2	ANITA PUTRI KUMALA SARI	5815	
3	ANNA DYAH SEKARAYU TINARETES	5816	
4	ANNISA NUR PRATIWI	5817	
5	ARUM SARI	5818	
6	ARYO DIMAS ANUGRAH ESA	5819	
7	AYU NURAI DA	5820	
8	AYU RAHMA WATI	5821	
9	AYUK PERMATASARI	5822	
10	DESI RIANITA	5823	
11	DIAH AYU KURNIAWATI	5824	
12	DILA NUR HANA MULYANTI KA	5825	
13	EVI SUSILOWATI	5826	
14	FAJAR EGA TAMA	5827	
15	GEMMA ROHIMA	5828	
16	HENI AMBARWATI	5829	
17	KRISTI LIA ROMADHONI	5830	
18	LIKE ERMAWATI	5831	
19	NADIAN PERWITASARI	5832	
20	NURMIA ISNANIWATI	5833	
21	PUTU OCTAVIA LIVANA ARDIKA	5834	
22	QONI NURIYANI	5835	-
23	RADHIYA FITRIAVILIA	5836	
24	RANNY NURCAHAYANI	5837	
25	RASYA NI'MA ATHYA	5838	
26	RIKA ANDRIYANI	5839	
27	RINA SUSANTI	5840	
28	RIZKY AL HAFID	5841	
29	RIZKY DONI SOBARI	5842	
30	ROFI'AH	5843	
31	ROHANA MUSTIKA WARIH	5844	
32	SUCI INDAH SARI	5845	
33	TRI WULANDHARI	5846	
34	UMI PUSPITARINI	5847	
35	UTARI ENGGAL WATI	5848	

**DAFTAR KEHADIRAN SISWA  
X JASA BOGA B  
PADA SIKLUS II**

<b>No</b>	<b>NAMA</b>	<b>NIS</b>	<b>Siklus II</b>
1	AGMEL RATINDRA HAYA	5814	
2	ANITA PUTRI KUMALA SARI	5815	
3	ANNA DYAH SEKARAYU TINARETES	5816	
4	ANNISA NUR PRATIWI	5817	
5	ARUM SARI	5818	
6	ARYO DIMAS ANUGRAH ESA	5819	
7	AYU NURAI DA	5820	
8	AYU RAHMA WATI	5821	
9	AYUK PERMATASARI	5822	
10	DESI RIANITA	5823	
11	DIAH AYU KURNIAWATI	5824	
12	DILA NUR HANA MULYANTI KA	5825	
13	EVI SUSILOWATI	5826	
14	FAJAR EGA TAMA	5827	
15	GEMMA ROHIMA	5828	
16	HENI AMBARWATI	5829	
17	KRISTI LIA ROMADHONI	5830	
18	LIKE ERMAWATI	5831	
19	NADIAN PERWITASARI	5832	
20	NURMIA ISNANIWATI	5833	
21	PUTU OCTAVIA LIVANA ARDIKA	5834	
22	QONI NURIYANI	5835	-
23	RADHIYA FITRIAVILIA	5836	
24	RANNY NURCAHAYANI	5837	
25	RASYA NI'MA ATHYA	5838	
26	RIKA ANDRIYANI	5839	
27	RINA SUSANTI	5840	
28	RIZKY AL HAFID	5841	
29	RIZKY DONI SOBARI	5842	
30	ROFI'AH	5843	
31	ROHANA MUSTIKA WARIH	5844	
32	SUCI INDAH SARI	5845	
33	TRI WULANDHARI	5846	
34	UMI PUSPITARINI	5847	
35	UTARI ENGGAL WATI	5848	

Tabel 1. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *example non example*

**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* DI SMK NEGERI 1 KALASAN**

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda ( ) pada kolom Y untuk jawaban YA atau T untuk jawaban Tidak pada kolom hasil pengamatan, jawaban YA untuk pelaksanaan pembelajaran apabila sesuai dengan rubik pengamatan dan jawaban TIDAK untuk pelaksanaan pembelajaran apabila tidak sesuai dengan rubik pengamatan.

Nama Obsever :

Materi :

Peremuan ke :

Hari tanggal :

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator (Guru)</b>	<b>Y</b>	<b>T</b>	<b>Sub Indikator (Siswa)</b>	<b>Y</b>	<b>T</b>
Kegiatan Awal	1. Mengucapkan salam			1. Menjawab salam		
	2. Memulai pelajaran dengan berdoa			2. Memulai pembelajaran dengan berdoa		
	3. Melakukan presensi terhadap siswa			3. Menjawab panggilan guru		
	4. Mengnformasikan tujuan pembelajaran dalam materi penyajian makanan			4. Memahami tujuan pembelajaran		
	5. Menjelaskan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam model pembelajaran kooperatif.			5. Mengetahui pelaksanaan model pembelajaran <i>Example Non Example</i> dalam pembelajaran kooperatif.		
	6. Membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar (kelompok praktek sama)			6. Menjadi kelompok-kelompok belajar		
Kegiatan inti	7. Menyampaikan materi tentang penyajian makanan kepada siswa.			7. Memperhatikan materi yang disampaikan guru dalam kelompok		
	8. Menerapkan metode <i>example non example</i>			8. Memperhatikan contoh gambar-gambar.		

	dengan menampilkan contoh berupa gambar-gambar kepada siswa.				
	9. Memberikan petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa dalam setiap kelompok untuk memperhatikan/ menganalisis permasalahan yang ada dalam gambar.			9. Menganalisis permasalahan yang ada pada gambar.	
	10. Memberi waktu kepada siswa untuk berdiskusi			10. Berdiskusi bersama secara berkelompok	
	11. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju mempresentasikan hasil diskusi.			11. Maju untuk mempersentasikan	
	12. Memberikan komentar/ hasil diskusi siswa.			12. Menyampaikan kesimpulan hasil diskusi	
	13. Memberi kesimpulan.			13. faham dan mencatat kesimpulan yang penting.	
	14. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			14. Bertanya kepada guru	
	15. Menjelaskan tugas praktek yang akan dilaksanakan selanjutnya.			15. Mengerti penjelasan dan perintah dari guru.	
	16. Memberi waktu kepada siswa untuk membuat disain penyajian.			16. Diskusi berkerja kelompok dalam membuat disain penyajian.	
	17. Memberi waktu kepada siswa untuk memulai praktek (waktu ditentukan).			17. Memulai kegiatan praktek	
	18. Berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara berkelompok, meskipun jens hidangan sama, tema boleh berbeda, hasil dapat bervariasi dan memiliki nilai kreativitas yang tinggi.			18. Mengerjakan dengan tenang dan berkonsentrasi	

Kegiatan Akhir	19. Menilai hasil penyajian produk siswa			19. Berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.		
	20. Memberikan penilaian secara lisan secara umum.			20. Faham dengan prinsip dalam penyajian makanan		
	21. Memberikan motivasi/selingan			21. Merasa termotivasi		
	22. Mengkondisikan siswa untuk membersihkan area kerja.			22. Membersihkan kelas		
	23. Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam			23. Berdoa dan menjawab salam		

Yogyakarta,  
Pengamat

Petunjuk Penskoran :

$$\frac{\text{Jumlah Y (terlaksana)}}{\text{Jumlah maksimum}} \times 100\% =$$

( )

Rubrik Penilaian kreativitas penyajian

Siklus ke :  
 Kelompok :  
 Nama :

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Keterampilan hasil berpikir lancar	a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik b. Penggunaan <i>garnish</i> hidangan utama yang unik, menarik dan sesuai. c. Pengaplikasian <i>garnish</i> lebih dari satu pada hidangan utama yang menarik dan sesuai. d. Penggunaan bahan yang ada untuk garnish. e. Kecepatan menyelesaikan penyajian hidangan.					
2	Keterampilan hasil berpikir luwes	a. Menggunakan bahan yang bervariasi, berbeda dengan yang digunakan teman-teman lainnya, namun sesuai dengan prinsip <i>garnish</i> dan penyajian. b. Jumlah porsi setiap bahan disesuaikan dan tidak berlebihan. c. Penataan yang rapih dan menarik.					
3.	Keterampilan hasil berpikir orisinil	a. Bentuk tidak biasa namun unik dan indah dipandang. b. Disain Penyajian yang diciptakan berbeda dengan siswa lain c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik. d. Penggunaan alat hidang atau alas yang unik.					
4.	Keterampilan hasil mengelaborasi	a. Disain penyajian digambar secara detail. b. Memperkaya detail saat penyajian dari disain yang telah digambar sebelumnya sehingga lebih menarik.					

### **Indikator I Keterampilan hasil berpikir lancar (*Fluency*)**

a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik

Nilai 4 jika kombinasi warna antara bahan satu dan lainnya serasi, indah dan harmonis dipandang mata.

Nilai 3 jika kombinasi warna antara bahan satu dan lainnya kurang serasi, indah dan harmonis dipandang mata.

Nilai 2 jika kombinasi warna antara bahan satu dan lainnya kurang serasi, indah dan harmonis dipandang mata karena satu warna mendominasi.

Nilai 1 jika kombinasi warna antara bahan satu dan lainnya tidak serasi, indah dan harmonis dipandang mata.

b. Penggunaan hiasan atau garnish hidangan utama yang unik, menarik dan sesuai.

Nilai 4 jika garnish hidangan utama yang digunakan unik, menarik dan sesuai dengan prinsip *garnish*.

Nilai 3 jika garnish hidangan utama yang digunakan kurang unik, menarik dan sesuai dengan prinsip *garnish*.

Nilai 2 jika garnish hidangan utama yang digunakan kurang unik, menarik namun tidak sesuai dengan prinsip *garnish*.

Nilai 1 jika tidak menggunakan *garnish*.

c. Pengaplikasian *garnish* lebih dari satu pada hidangan utama yang menarik dan sesuai.

Nilai 4 jika menggunakan aplikasi minimal 3 *garnish* pada hidangan utama yang menarik dan sesuai prinsip *garnish*.



Nilai 3 jika menggunakan aplikasi 2 *garnish* pada hidangan utama yang menarik dan sesuai prinsip *garnish*.

Nilai 2 jika menggunakan aplikasi 2 *garnish* pada hidangan utama yang kurang menarik atau sesuai prinsip *garnish*.

Nilai 1 jika tidak menggunakan aplikasi *garnish* pada hidangan utama namun tetap menarik dan sesuai prinsip *garnish*.

d. Penggunaan bahan yang ada untuk garnish.

Nilai 4 jika mampu memaksimalkan penggunaan bahan *garnish* yang ada untuk penyajian dan menarik.

Nilai 3 jika mampu memaksimalkan penggunaan bahan *garnish* yang ada untuk penyajian namun kurang menarik.

Nilai 2 jika mampu memaksimalkan penggunaan bahan *garnish* yang ada untuk penyajian namun tidak menarik.

Nilai 1 jika mampu memaksimalkan penggunaan bahan *garnish* yang ada untuk penyajian .

e. Kecepatan menyelesaikan penyajian hidangan.

Nilai 4 jika mampu menyelesaikan penyajian hidangan dengan sempurna dari waktu yang ditentukan.

Nilai 3 jika mampu menyelesaikan penyajian hidangan dengan cukup sempurna dari waktu yang ditentukan.

Nilai 2 jika mampu menyelesaikan penyajian hidangan dengan kurang sempurna dari waktu yang ditentukan.

Nilai 1 jika mampu menyelesaikan penyajian hidangan tidak sempurna dari waktu yang ditentukan.

**Indikator II Keterampilan hasil berpikir luwes (Flexibility)**

a. Penggunaan bahan yang bervariasi, berbeda dengan yang digunakan teman-teman lainnya, namun sesuai dengan prinsip *garnish* dan penyajian.

Nilai 4 jika menggunakan bahan bervariasi, berbeda dengan yang digunakan teman-teman lainnya dan sesuai dengan prinsip *garnish* dan penyajian.

Nilai 3 jika menggunakan bahan bervariasi, namun hampir mirip dengan yang digunakan teman-teman lainnya namun sesuai dengan prinsip *garnish* dan penyajian.

Nilai 2 jika menggunakan bahan kurang bervariasi, namun bentuknya unik dan menarik.

Nilai 1 jika menggunakan bahan tidak bervariasi, disain penyajian biasa digunakan.

b. Jumlah porsi setiap bahan disesuaikan dan tidak berlebihan.

Nilai 4 jika porsi sesuai.

Nilai 3 jika porsi cukup sesuai .

Nilai 2 jika porsi kurang sesuai

Nilai 1 jika porsi tidak sesuai.

c. Penataan yang rapih dan menarik.

Nilai 4 jika penataan rapih sempurna dan menarik.

Nilai 3 jika penataan rapih sempurna namun kurang menarik.

Nilai 2 jika penataan kurang rapih dan kurang menarik.

Nilai 1 jika penataan tidak rapih dan tidak menarik.

**Indikator III Keterampilan hasil berpikir orisinil (*Originality*)**

a. Bentuk tidak biasa, unik dan indah dipandang.

Nilai 4 jika bentuk tidak biasa unik, jelas, menarik, dan indah dipandang mata.

Nilai 3 jika bentuk tidak biasa, unik, bentuknya kurang jelas, cukup menarik, dan indah dipandang mata.

Nilai 2 jika bentuk biasa, unik, menarik, dan indah dipandang mata.

Nilai 1 jika bentuk biasa, tidak unik, tidak menarik.

b. Disain Penyajian yang diciptakan berbeda dengan siswa lain

Nilai 4 jika disain penyajian yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, baik pada pemilihan bentuk, bahan, dan warna meski tema yang ditentukan sama dan menarik

Nilai 3 jika disain penyajian yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, namun kurang menarik

Nilai 2 jika desain penyajian yang diciptakan sedikit berbeda dengan siswa lain

Nilai 1 jika desain penyajian yang diciptakan tidak berbeda dengan siswa lain

c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik.

Nilai 4 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik

Nilai 3 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik namun

kurang menarik.

Nilai 2 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk kurang unik dan kurang menarik .

Nilai 1 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang biasa.

c. Penggunaan alat hidang atau alas yang unik.

Nilai 4 jika menggunakan alat hidang atau alas yang unik.

Nilai 3 jika menggunakan alat hidang atau alas yang cukup unik.

Nilai 2 jika menggunakan alat hidang atau alas yang kurang unik.

Nilai jika menggunakan alat hidang atau alas yang tidak unik (biasa).

#### **Indikator IV Keterampilan hasil mengelaborasi (*Elaboration*)**

a. Disain penyajian digambar secara detail.

Nilai 4 jika membuat disain penyajian secara detail diatas alat hidang dan menarik.

Nilai 3 jika membuat disain penyajian secara detail diatas alat hidang namun kurang menarik.

Nilai 2 jika membuat disain penyajian kurang detail.

Nilai 1 jika membuat disain penyajian tidak detail.

b. Memperkaya detail saat penyajian dari disain yang telah digambar sebelumnya sehingga lebih menarik.

Nilai 4 jika memperkaya detail penyajian dengan tambahan *garnis*, sebagai *center of interest*, dan menarik

Nilai 3 jika memperkaya detail penyajian namun kurang menarik

Nilai 2 jika kurang memperkaya detail penyajian.

Nilai 1 jika penyajian produk hasil praktek tidak terdapat *center of interest*..

### **Petunjuk penyekoran**

Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian terdiri di 4 indikator yang masing-masing terdiri dari 4 butir dengan jumlah keseluruhan 56 point. Cara menghitungnya dengan merubah desimal menjadi persen (%).

$$S = \frac{I_1 + I_2 + I_3 + I_4}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : S = Skor  
I<sub>1</sub> = Indikator 1  
I<sub>2</sub> = Indikator 2  
I<sub>3</sub> = Indikator 3  
I<sub>4</sub> = Indikator 4 (Sugiyono, 2007:39)

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,  
Ibu Wika Rinawati M.Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Boga dan Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),  
dengan ini saya :

Nama : Atina Hidayah  
NIM : 12511241002  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuannya dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

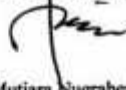
Yogyakarta, Maret 2016  
Pemohon,



Atina Hidayah  
NIM. 12511241002

Mengetahui,

Kaprosdi Pendidikan Teknik Boga



Dr. Mutiara Nugraheni  
NIP. 19770131 200212 2 001

Pembimbing TAS,



Dr. Marwanti, M.Pd  
NIP. 19570313 198303 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wika Rinawati M.Pd  
NIP : 19760424 200112 2 002  
Pekerjaan : Dosen Boga

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Atina Hidayah  
NIM : 12511241002  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan

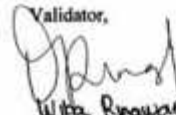
Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2016

Validator,

  
Wika Rinawati M.Pd  
NIP. 19760424 200112 2 002

Catatan :

Beri tanda ✓

**Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS**

Nama Mahasiswa : Aina Hidayah  
 Nama : NIM : 12511241002  
 Judul TAS : Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.	Instrumen Penilaian: Kreativitas Penyajian	Perbaiki kata agar lebih sederhana / mudah difahami
	Komentar Umum/Lain-lain: Gantikan kata-kata yang tidak begitu-basi, sehingga observer atau guru tidak bingung dengan Instrumen. Tidak layak digunakan dan dapat digantikan dengan pernyataan ini.	

Yogyakarta, Maret 2016  
 Validator,

  
 (Winda Pratiwi, Pd.)  
 NIP. 19760424 20019 2 002



Hai : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,  
Ibu Dra. M. Th. Wulaningtyas  
Guru  
di SMK Negeri 1 Kalasan


Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),  
dengan ini saya :

Nama : Atina Hidayah  
NIM : 12511241002  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

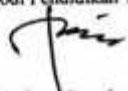
Demikian permohonan saya, atas bantuannya dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2016  
Pemohon,


  
Atina Hidayah  
NIM. 12511241002

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Boga

  
Dr. Mutiara Nugraheni  
NIP. 19770131 200212 2 001

Pembimbing TAS,

  
Dr. Marwanti, M.Pd  
NIP. 19570313 198303 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. M. Th. Wulaningtyas  
NIP : 19601226 198703 2 005  
Pekerjaan : Guru Boga

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Atina Hidayah  
NIM : 12511241002  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan


Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2016

Validator,

  
Dra. M. Th. Wulaningtyas  
NIP. 19601226 198703 2005

Catatan :

Beri tanda ✓

**Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS**

Nama Mahasiswa : Atina Hidayah  
Judul TAS : Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan  
NIM : 12511241002

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	
		<i>Sudah layak digunakan untuk penelitian</i>

Yogyakarta, Maret 2016  
Validator,

(Dra. M.Ts. Lukmaningsih)  
NIP. 19601226 198703 2 001

**Keterlaksanaan Pembelajaran Boga dasar dengan Model Pembelajaran  
Example Non Example Siklus I di SMK Negeri 1 Kalasan**

No	Guru		Siswa	
	Hasil Respon	Kategori	Hasil Respon	Kategori
1.	1	Ya	1	Ya
2.	1	Ya	1	Ya
3.	1	Ya	1	Ya
4.	1	Ya	1	Ya
5.	1	Ya	1	Ya
6.	1	Ya	1	Ya
7.	1	Ya	1	Ya
8.	1	Ya	1	Ya
9.	1	Ya	1	Ya
10.	1	Ya	1	Ya
11.	1	Ya	1	Ya
12.	1	Ya	1	Ya
13.	1	Ya	0	Tidak
14.	1	Ya	0	Tidak
15.	1	Ya	1	Ya
16.	1	Ya	1	Ya
17.	1	Ya	1	Ya
18.	1	Ya	0	Tidak
19.	1	Ya	0	Tidak
20.	1	Ya	1	Ya
21.	1	Ya	1	Ya
22.	1	Ya	1	Ya
23.	1	Ya	1	Ya
Jumlah	23		19	
<b>Total</b>	<b>42</b>			

## Keterlaksanaan Pembelajaran Boga dasar dengan Model Pembelajaran

### *Example Non Example* Siklus II di SMK Negeri 1 Kalasan

No	Guru		Siswa	
	Hasil Respon	Kategori	Hasil Respon	Kategori
1.	1	Ya	1	Ya
2.	1	Ya	1	Ya
3.	1	Ya	1	Ya
4.	1	Ya	1	Ya
5.	1	Ya	1	Ya
6.	1	Ya	1	Ya
7.	1	Ya	1	Ya
8.	1	Ya	1	Ya
9.	1	Ya	1	Ya
10.	1	Ya	1	Ya
11.	1	Ya	1	Ya
12.	1	Ya	1	Ya
13.	1	Ya	1	Ya
14.	1	Ya	1	Ya
15.	1	Ya	1	Ya
16.	1	Ya	1	Ya
17.	1	Ya	1	Ya
18.	1	Ya	1	Ya
19.	1	Ya	1	Ya
20.	1	Ya	1	Ya
21.	1	Ya	1	Ya
22.	1	Ya	1	Ya
23.	1	Ya	1	Ya
Jumlah	23		23	
<b>Total</b>	<b>46</b>			



## Analisis Penilaian Kreativitas Penyajian Siswa X Jasa Boga B

### Pra-Siklus

No	Nama	Indikator I					Indikator II			Indikator III				Indikator IV		Jumlah	%
		A	B	C	D	E	A	B	C	A	B	C	D	A	B		
1	AGMEL RATINDRA HAYA	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	45	80,3%
2	ANITA PUTRI KUMALA SARI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	44	78,5%
3	ANNA DYAH SEKARAYU TINARETES	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	44	78,5%
4	ANNISA NUR PRATIWI	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	43	76,7%
5	ARUM SARI	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	43	76,7%
6	ARYO DIMAS ANUGRAH ESA	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	44	78,5%
7	AYU NURAIDA	4	3	4	4	3	2	4	4	2	2	3	4	3	2	44	78,5%
8	AYU RAHMA WATI	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	43	76,7%
9	AYUK PERMATASARI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	44	78,5%
10	DESI RIANITA	4	3	4	4	3	2	4	4	2	2	3	4	3	2	44	78,5%
11	DIAH AYU KURNIAWATI	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	2	3	4	45	80,3%
12	DILA NUR HANA MULYANTIKA	4	3	4	4	3	2	4	4	2	2	3	4	3	2	44	78,5%
13	EVI SUSILOWATI	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	44	78,5%
14	FAJAR EGA TAMA	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	44	78,5%
15	GEMMA ROHIMA	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	43	76,7%
16	HENI AMBARWATI	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	44	78,5%
17	KRISTI LIA ROMADHONI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	44	78,5%
18	LIKE ERMAWATI	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	44	78,5%
19	NADIAN PERWITASARI	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	45	80,3%

20	NURMIA ISNANIWATI	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	44	78,5%
21	PUTU OCTAVIA LIVANA ARDIKA	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	45	80,3%
22	RADHIYA FITRIAVILIA	4	3	4	4	3	2	4	4	2	2	3	4	3	2	44	78,5%
23	RANNY NURCAHAYANI	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	44	78,5%
24	RASYA NI'MA ATHYA	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	45	80,3%
25	RIKA ANDRIYANI	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	2	3	4	45	80,3%
26	RINA SUSANTI	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	43	76,7%
27	RIZKY AL HAFID	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	43	76,7%
28	RIZKY DONI SOBARI	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	43	76,7%
29	ROFI'AH	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	2	3	4	45	80,3%
30	ROHANA MUSTIKA WARIH	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	45	80,3%
31	SUCI INDAH SARI	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	45	80,3%
32	TRI WULANDHARI	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	44	78,5%
33	UMI PUSPITARINI	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	43	76,7%
34	UTARI ENGGAL WATI	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	44	78,5%
<b>Jumlah</b>		113	99	120	130	111	88	126	110	101	84	102	109	105	99	1497	
<b>Penilaian Kreativitas Setiap Indikator (%)</b>		83%	72,7%	88,2%	95,5%	81,6%	64,7%	92,6%	80,8%	74,2%	61,7%	75%	80,1%	77,2%	72,7%		
		84,2%					79,3%			72,7%				74,9%			
<b>Kreativitas Keseluruhan (%)</b>															<b>78,6%</b>		



## Analisis Penilaian Kreativitas Penyajian Siswa X Jasa Boga B

### Siklus I

No	Nama	Indikator I					Indikator II			Indikator III				Indikator IV		Jumlah	%
		A	B	C	D	E	A	B	C	A	B	C	D	A	B		
1	AGMEL RATINDRA HAYA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	48	85,7%
2	ANITA PUTRI KUMALA SARI	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%
3	ANNA DYAH SEKARAYU TINARETES	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%
4	ANNISA NUR PRATIWI	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	46	82,1%
5	ARUM SARI	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	48	85,7%
6	ARYO DIMAS ANUGRAH ESA	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	45	80,3%
7	AYU NURAIDA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%
8	AYU RAHMA WATI	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	48	85,7%
9	AYUK PERMATASARI	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%
10	DESI RIANITA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%
11	DIAH AYU KURNIAWATI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	4	48	85,7%
12	DILA NUR HANA MULYANTIKA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%
13	EVI SUSILOWATI	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	46	82,1%
14	FAJAR EGA TAMA	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	47	83,9%
15	GEMMA ROHIMA	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	48	85,7%
16	HENI AMBARWATI	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	45	80,3%
17	KRISTI LIA ROMADHONI	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%

18	LIKE ERMAWATI	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	47	83,9%
19	NADIAN PERWITASARI	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	47	83,9%
20	NURMIA ISNANIWATI	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	46	82,1%
21	PUTU OCTAVIA LIVANA ARDIKA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	48	85,7%
22	RADHIYA FITRIAVILIA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	47	83,9%
23	RANNY NURCAHAYANI	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	46	82,1%
24	RASYA NI'MA ATHYA	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	48	85,7%
25	RIKA ANDRIYANI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	4	48	85,7%
26	RINA SUSANTI	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	46	82,1%
27	RIZKY AL HAFID	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	46	82,1%
28	RIZKY DONI SOBARI	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	48	85,7%
29	ROFI'AH	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	4	48	85,7%
30	ROHANA MUSTIKA WARIH	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	47	83,9%
31	SUCI INDAH SARI	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	47	83,9%
32	TRI WULANDHARI	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	45	80,3%
33	UMI PUSPITARINI	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	46	82,1%
34	UTARI ENGGAL WATI	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	47	83,9%
<b>Jumlah</b>		120	102	127	130	111	103	130	123	105	105	108	113	119	99	1595	
<b>Penilaian Kreativitas Setiap Indikator (%)</b>		88,2%	75%	93,3%	95,5%	81,6%	75,7%	95,5%	90,4%	77,2%	77,2%	79,4%	83%	87,5%	72,7%		
		86,7%					87,2%			79,2%			80,1%				
<b>Kreativitas Keseluruhan (%)</b>																<b>83,7%</b>	

## Analisis Penilaian Kreativitas Penyajian Siswa X Jasa Boga

### Siklus II

No	Nama	Indikator I					Indikator II			Indikator III				Indikator IV		Jumlah	%
		A	B	C	D	E	A	B	C	A	B	C	D	A	B		
1.	AGMEL RATINDRA HAYA	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	49	87,5%
2.	ANITA PUTRI KUMALA SARI	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	48	85,7%
3.	ANNA DYAH SEKARAYU TINARETES	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	48	85,7%
4.	ANNISA NUR PRATIWI	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	47	83,9%
5.	ARUM SARI	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48	85,7%
6.	ARYO DIMAS ANUGRAH ESA	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	47	83,9%
7.	AYU NURAIDA	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	50	89,2%
8.	AYU RAHMA WATI	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48	85,7%
9.	AYUK PERMATASARI	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	48	85,7%
10.	DESI RIANITA	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	50	89,2%
11.	DIAH AYU KURNIAWATI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	49	87,5%
12.	DILA NUR HANA MUYANTIKA	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	50	89,2%
13.	EVI SUSILOWATI	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	48	85,7%
14.	FAJAR EGA TAMA	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	49	87,5%
15.	GEMMA ROHIMA	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48	85,7%
16.	HENI AMBARWATI	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	47	83,9%
17.	KRISTI LIA ROMADHONI	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	48	85,7%
18.	LIKE ERMAWATI	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	49	87,5%
19.	NADIAN PERWITASARI	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	49	87,5%

20.	NURMIA ISNANIWATI	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	48	85,7%
21.	PUTU OCTAVIA LIVANA ARDIKA	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	49	87,5%
22.	RADHIYA FITRIAVILIA	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	50	89,2%
23.	RANNY NURCAHAYANI	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	48	85,7%
24.	RASYA NI'MA ATHYA	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	49	87,5%
25.	RIKA ANDRIYANI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	49	87,5%
26.	RINA SUSANTI	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	47	83,9%
27.	RIZKY AL HAFID	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	47	83,9%
28.	RIZKY DONI SOBARI	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48	85,7%
29.	ROFI'AH	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	49	87,5%
30.	ROHANA MUSTIKA WARIH	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	49	87,5%
31.	SUCI INDAH SARI	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	49	87,5%
32.	TRI WULANDHARI	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	47	83,9%
33.	UMI PUSPITARINI	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	47	83,9%
34.	UTARI ENGGAL WATI	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	49	87,5%
<b>Jumlah</b>		125	106	123	120	133	106	128	125	113	115	112	102	122	115	1645	
<b>Penilaian Kreativitas Setiap Indikator (%)</b>		91,9%	77,9%	90,4%	88,2%	97,7%	77,9%	94,1%	91,9%	83%	84,5%	82,3%	75%	89,7%	84,5%		
		89,2%				87,9%				81,2%				87,1%			
<b>Kreativitas Keseluruhan (%)</b>																<b>86,3%</b>	

**DAFTAR NILAI**  
**MATA PELAJARAN BOGA DASAR**  
**X JASA BOGA B**

No	NAMA	NIS	Nilai Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	AGMEL RATINDRA HAYA	5814	80,3	85,7	87,5
2	ANITA PUTRI KUMALA SARI	5815	78,5	83,9	85,7
3	ANNA DYAH SEKARAYU TINARETES	5816	78,5	83,9	85,7
4	ANNISA NUR PRATIWI	5817	76,7	82,1	83,9
5	ARUM SARI	5818	76,7	85,7	85,7
6	ARYO DIMAS ANUGRAH ESA	5819	78,5	80,3	83,9
7	AYU NURAI DA	5820	78,5	83,9	89,2
8	AYU RAHMA WATI	5821	76,7	85,7	85,7
9	AYUK PERMATASARI	5822	78,5	83,9	85,7
10	DESI RIANITA	5823	78,5	83,9	89,2
11	DIAH AYU KURNIAWATI	5824	80,3	85,7	87,5
12	DILA NUR HANA MULYANTIKA	5825	78,5	83,9	89,2
13	EVI SUSILOWATI	5826	78,5	82,1	85,7
14	FAJAR EGA TAMA	5827	78,5	83,9	87,5
15	GEMMA ROHIMA	5828	76,7	85,7	85,7
16	HENI AMBARWATI	5829	78,5	80,3	83,9
17	KRISTI LIA ROMADHONI	5830	78,5	83,9	85,7
18	LIKE ERMAWATI	5831	78,5	83,9	87,5
19	NADIAN PERWITASARI	5832	80,3	83,9	87,5
20	NURMIA ISNANIWATI	5833	78,5	82,1	85,7
21	PUTU OCTAVIA LIVANA ARDIKA	5834	80,3	85,7	87,5
22	QONI NURIYANI	5835	PINDAH		
23	RADHIYA FITRIAVILIA	5836	78,5	83,9	89,2
24	RANNY NURCAHAYANI	5837	78,5	82,1	85,7
25	RASYA NI'MA ATHYA	5838	80,3	85,7	87,5
26	RIKA ANDRIYANI	5839	80,3	85,7	87,5
27	RINA SUSANTI	5840	76,7	82,1	83,9
28	RIZKY AL HAFID	5841	76,7	82,1	83,9
29	RIZKY DONI SOBARI	5842	76,7	85,7	85,7
30	ROFI'AH	5843	80,3	85,7	87,5
31	ROHANA MUSTIKA WARUH	5844	80,3	83,9	87,5
32	SUCI INDAH SARI	5845	80,3	83,9	87,5
33	TRI WULANDHARI	5846	78,5	80,3	83,9
34	UMI PUSPITARINI	5847	76,7	82,1	83,9
35	UTARI ENGGAL WATI	5848	78,5	83,9	87,5



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telep. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No: QSC 96582

Nomor : 0461/H34/PL/2016

16 Maret 2016

Lamp. :

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Example Non Example Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Atina Hidayah	12511241002	Pend. Teknik Boga - S1	SMK Negeri 1 Kalasan

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Marwanti, M.Pd.

NIP : 19570313 198303 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Maret s.d. April 2016.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasamanya yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :  
Ketua Jurusan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511  
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650  
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 17 Maret 2016

Nomor : 070 /Kesbang/300 /2016  
Hal : Rekomendasi  
Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Bappeda  
Kabupaten Sleman  
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY  
Nomor : 0461/H34/PL/2016  
Tanggal : 16 Maret 2016  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN EXAMPLE NON EXAMPLE DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN" kepada:

Nama : Atina Hidayah  
Alamat Rumah : Bendungan Cilegon Banten  
No. Telepon : 085785072094  
Universitas / Fakultas : UNY / Teknik  
NIM / NIP : 12511241002  
Program Studi : S1  
Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMKN 1 Kalasan  
Waktu : 17 Maret - 17 Mei 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa

  
Drs. ARDANI  
Pembina Tingkat I, IV/b  
NIP. 30511 199103 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasarya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800  
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 1162 / 2016

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/1900  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 17 Maret 2016

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : ATINA HIDAYAH  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12511241002  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta  
Alamat Rumah : Bendungan Cilegon Banten  
No. Telp / HP : 085785072094  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN EXAMPLE NON  
EXAMPLE DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN  
PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK  
NEGERI 1 KALASAN**  
Lokasi : SMK N 1 Kalasan Sleman  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 17 Maret 2016 s/d 16 Juni 2016

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 17 Maret 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NID 10730411 100603 2 000

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Kalasan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Kalasan
6. Ka. SMK N 1 Kalasan Sleman
7. Dekan Fak. Teknik UNY
8. Yang Bersangkutan





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
**SMK NEGERI 1 KALASAN**  
Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman 55571 Telp./Fax. 0274 - 496436

F/KS.B/KET

**SURAT KETERANGAN**

**No. : 421.5/18/04/16**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM**

NIP : 19620704 199003 1 006

Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Kalasan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : **ATINA HIDAYAH**

NIM : 12511241002

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Program : S1

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian tentang Pembelajaran di SMK Negeri 1 Kalasan dengan Judul **"EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN EXAMPLE NON EXAMPLE DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 1 KALASAN"** , mulai tanggal 17 Maret s.d. 16 Juni 2016, untuk keperluan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalasan, 9 April 2016  
Kepala Sekolah,  
  
**Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM**  
Pembina IVa  
NIP. 19620704 199003 1 006

A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY / PRA PENELITIAN \*)

B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL \*)

\*) Lingkari A atau B yang dipilih

Nomor : 070/1162

Kepada Yth.  
Ka. Bappeda Kabupaten Sleman

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	: Atina Hidayah
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM	: 12511341002
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3)	: Universitas Negeri Yogyakarta
4. Universitas/Akademi/Lembaga	: Dr. Marwanti, M. Pd
5. Dosen Pembimbing	: Jl. Bina No 185 kav Blok H 002/005
6. Alamat Rumah Peneliti	: Bendungan Cilegon Ganten
7. Nomor Telepon/HP	: 081785072094
8. Lokasi Penelitian/Survey	: 1. SME Negeri 1 Kalasan 2.
9. Judul Penelitian	: Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Example Non Example Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Penjualan Pada Mata Pelajaran Boga Pasar Kelas X Jasa Boga SME Negeri 1 Kalasan




Selanjutnya saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.

Sleman, 14 ~~Agust~~ 20  
Yang menyatakan

  
ATINA HIDAYAH  
(nama terang)




## DOKUMENTASI

Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Kalasan

No	Dokumentasi	Keterangan
1.		Guru sedang memberikan materi kepada siswa pada siklus I
2.		Siswa sedang memperhatikan guru dalam memberikan materi pada siklus I
3.		Siswa yang sedang berdiskusi dan membuat desain pada siklus I

4.		Siswa praktek merealisasikan desain penyajian hidangan penutup pada siklus I
5.		Siswa menyajikan hidangan penutup hasil karya mereka
6.		Hasil penyajian hidanga penutup <i>brownies</i> kelompok 10 pada siklus I
7.		Hasil penyajian hidangan penutup <i>brownies</i> kelompok 6 pada siklus I

8.		<p>Hasil penyajian hidangan penutup <i>brownies</i> kelompok 2 pada siklus I</p>
9.		<p>Hasil penyajian hidangan penutup <i>brownies</i> pada siklus I</p>
10.		<p>Siswa sedang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi tentang <i>bento</i> pada siklus II</p>
11.		<p>Siswa praktek merealisasikan desain penyajian hidangan <i>bento</i> pada siklus II</p>

12.		Desain dan menu <i>bento</i> hasil penyajian kelompok 7
13.		Desain dan menu <i>bento</i> hasil penyajian kelompok 5
14.		Menu <i>bento</i> hasil penyajian kelompok 9
15.		Menu <i>bento</i> hasil penyajian kelompok 4

16.		Menu <i>bento</i> hasil penyajian kelompok 6
17.		Menu <i>bento</i> hasil penyajian praktek siswa X Jasa Boga B pada siklus II