

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* MENINGKATKAN KREATIVITAS PENYAJIAN DI SMK N 1 KALASAN

Penulis 1: Atina Hidayah
Penulis 2: Dr. Marwanti
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail : atina.hidayah@yahoo.co.id

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. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan penilaian tugas. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi pelaksanaan metode *example non example* dalam pembelajaran dan rubrik penilaian kreativitas. Uji validitas instrumen menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dianalisis secara deskriptif analitik yang bersifat eksplanatorik. Hasil penelitian diketahui bahwa: 1) perencanaan penelitian dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rubrik observasi keterlaksanaan metode *example non example*, dan membuat rubrik penilaian: 2) penerapan metode pembelajaran *example non example* dapat memaksimalkan perhatian dan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran: 3) tingkat efektivitas sebesar 7,7 atau 8,9% dari sebelum tindakan, nilai rata-rata kreativitas 78.6 menjadi 86.3.

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

EFFECTIVENESS OF NON EXAMPLE EXAMPLE LEARNING METHOD TO INCREASE CREATIVITY SERVING IN SMK N 1 KALASAN

ABSTRACT

This study aims to determine: planning, implementation, and effectiveness of teaching methods Example Non-Example in an effort to improve the creativity of the presentation of the students in class X Basic Culinary's subjects of SMK Negeri 1 Kalasan. The method used in this research is the method of observation and assessment tasks. Data collection technique used observation sheet implementation of the Example Non-Example method in learning and creativity assessment rubric. Test the validity of the instrument using construct validity. Technical analysis of quantitative and qualitative data were analyzed by descriptive analytical that is explanatory. The results reveal that: 1) planning studies with the preparation of Learning Implementation Plan (RPP), the rubric observation materialized methods example non-example , and make an assessment rubric: 2) application of learning methods example non-example can maximize attention and enhance the creativity of students in learning: 3) the level of effectiveness of 7.7 or 8.9% before the action, the average creativity value 78.6 becomes 86.3.

Keywords: *creativity, presentation, basic culinary, example non example learning*

PENDAHULUAN

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).

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. Alternatif pendidikan tersebut salah satunya adalah dengan membuka Sekolah Menengah Kejuruan.

Tantangan era globalisasi 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).

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 (Andang Ismail, 2006:133).

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. Dalam buku Boga Dasar yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2013 kompetensi boga dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada SMK kelompok pariwisata jurusan jasa boga.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Kalasan ditemukan beberapa guru belum menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif. Sehingga timbul masalah seperti 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.

Untuk membantu mengatasi masalah di SMK Negeri 1, 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 metode berbasis media visual yang diterapkan dalam pembelajaran yang relevan adalah metode pembelajaran *Examples Non Examples*. 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 (Kokom Komalasari, 2010:61).

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 lanjut hasil diskusi siswa yaitu dengan membuat desain penyajian. 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. (Marwanti, 2000:5). 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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain dalam penelitian ini menggunakan model yang diciptakan oleh Kemmis dan Taggart. (Endang Mulyatingsih, 2013: 70).

Jenis Penelitian

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif yang bersifat eksplanatorik, yaitu dengan menyajikan dalam bentuk tabel dan persentase yang selanjutnya dideskripsikan dan diambil kesimpulan berdasarkan kriteria nilai yang telah ditentukan. Data penelitian berupa kuantitatif dan kualitatif.

Prosedur

Prosedur penelitian tindakan dibagi menjadi empat tahap kegiatan pada satu

putaran (siklus) yaitu: perencanaan – tindakan dan observasi – refleksi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari hingga Juni 2016. Lokasi penelitiannya adalah SMK Negeri 1 Kalasan yang beralamat di Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas X Jasa Boga B yang berjumlah 34 siswa di SMK Negeri 1 Kalasan pada tahun ajaran 2015/2016.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan penilaian tugas. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas penyajian siswa. Dan metode penilaian tugas digunakan untuk mengukur kreativitas penyajian produk hasil praktek peserta didik setelah metode *example non example* dilaksanakan. Pengukuran kreativitas ini termasuk analisis obyektif hasil produk.

Uji validitas dilakukan untuk melihat validitas instrument oleh *expert*, yang memberikan validasi terhadap materi pembelajaran, metode pembelajaran (RPP dan lembar observasi) dan rubrik penilaian kreativitas penyajian siswa.

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.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

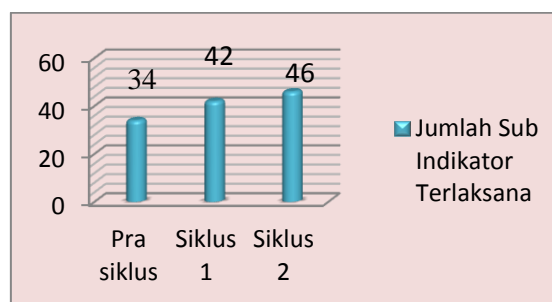
Perencanaan Pembelajaran Boga Dasar

Hasil perencanaan pembelajaran Boga Dasar dengan metode *example non example* adalah dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rubrik observasi keterlaksanaan metode *example non example*, dan membuat rubrik

penilaian untuk mengukur kreativitas siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran Boga Dasar

Pengamatan tindakan kelas pada pembelajaran boga dasar pada siswa kelas X Jasa Boga B di SMK N 1 Kalasan mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *example non example*. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Data observasi pada pelaksanaan pembelajaran yang telah diperoleh ini dihitung berdasarkan jumlah aspek yang diamati baik itu aspek yang terlaksana maupun aspek yang tidak terlaksana. Butir aspek yang diamati pada penelitian ini ada 46 butir. Butir aspek yang terlaksana ini diberi tanda *checklist* (√) pada kolom “YA” sedangkan butir aspek tidak terlaksana ini diberi tanda *checklist* (√) pada kolom “TIDAK”. Adapun hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *example non example* akan disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Jumlah Keterlaksanaan Sub Indikator Pelaksanaan Metode *Example Non Example* dalam Pembelajaran

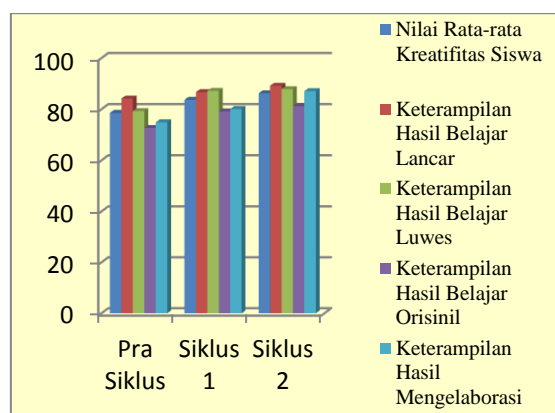
Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan model pembelajaran *example non example* pada siklus I dan II sudah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan tahapannya. Pada siklus I Keterlaksanaan pembelajaran boga dasar dengan model pembelajaran *example non example* belum maksimal, masih ada beberapa langkah pembelajaran yang belum berjalan dengan baik. Pada siklus I ini keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *talking stick* baru mencapai 91,3% yaitu baru 42 sub indikator yang terlaksana dengan baik, sedangkan 8,6% atau 4 sub indikator belum terlaksana dengan baik. Sedangkan pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran Boga Dasar dengan model pembelajaran *example non example* sudah terlaksana 100% yaitu semua sub indikator telah dapat dilaksanakan semua dengan baik.

Efektivitas penerapan metode *example non example* dalam pembelajaran

Siklus I nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat 6.7% dari 78.6 menjadi 83.9. 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, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat 9.9% dari 79.3 menjadi 87.2, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinal meningkat 8.9% dari 72.7 menjadi 79.2, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 6.9% dari 74.9 menjadi 80.1.

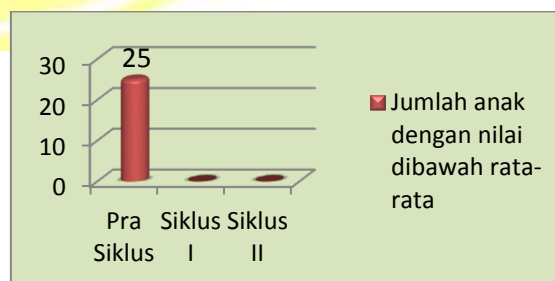
Siklus II, nilai kreativitas desain siswa mengalami peningkatan 3.1% dari 83.7 menjadi 86.3. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu diatas nilai rata-rata sebelum tindakan. Kenaikan hasil rata-rata juga terlihat dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, nilai rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar meningkat 2.8% dari 86.7 menjadi 89.2, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat 0.8% dari 87.2 menjadi 87.9, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinal meningkat 2.5% dari 79.2 menjadi 81.2, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 8,7% dari

80.1 menjadi 87.1. Adapun hasilnya maka akan tampak pada gambar 2:



Gambar 2. Diagram Kenaikan Nilai Kreativitas Rata-rata siswa

Sebelum tindakan jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata sejumlah 25 siswa dari 34 siswa. Pada siklus I semua siswa berhasil memperoleh nilai diatas rata-rata nilai sebelum tindakan. Begitu pula dengan siklus II, semua siswa berhasil memperoleh nilai tuntas (≥ 75) dan nilai diatas rata-rata sebelum tindakan ($\geq 78,6$). Adapun hasilnya maka akan tampak pada gambar 3:



Gambar 3. Diagram Penurunan Jumlah Siswa yang Mendapat Nilai Rata-Rata

Dari hasil penelitian diatas diketahui bahwa penerapan metode

pembelajaran *example non example* efektif meningkatkan kreativitas penyajian produk praktek siswa, karena mampu mewujudkan tujuan-tujuan dalam perencanaan. Sejalan dengan pernyataan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif jika tujuan dari pembelajaran bisa dicapai secara tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Prasetyo Budi Saksono, 1984:22).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. 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.
2. 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.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Example Non Example* efektif menerapkan kreativitas penyajian produk siswa, dengan 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).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode *example non example* untuk meningkatkan kreativitas penyajian produk siswa pada mata pelajaran boga dasar di SMK N 1 Kalasan, dapat disampaikan beberapa saran 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.
- Hepy Hapsari K & Nur Ainy Fardana N. (2012). *Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kreativitas pada Siswa SMK*. Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya
- Kokom Komalasari. (2010). *Pembelajaran Konstektual*. Bandung : PT Refika Aditama
- Marwanti. (2000). *Disain Penyajian*. Yogyakarta. Fakultas Teknik UNY
- Prasetyo Budi. (1984). *Dalam Menuju SDM Berdaya*. Jakarta: Aksara
- Utami Munandar. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2006). *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta