

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN PENATAAN MEJA PRASMANAN (BUFFET) MELALUI METODE DEMONSTRASI BERBASIS ANIMASI**

**Eka Priantini**

SMK Negeri 3 Pekanbaru

Surel: puspitasari2314@gmail.com

**Abstract: Improvement of Buffet Table Arrangement Skills through Animation-Based Demonstration Methods.** Skills can make students creative and independent. In vocational schools skills are preferred. With the application of the animation-based demonstration method, it has made a major contribution in improving students' skills in the subject matter, especially the basic competency in arranging the buffet table, XII students of SMKN 3 Pekanbaru. From the results of observations in the first and second cycles obtained 66.7% of students completeness, in the second cycle 93.33% completeness of students. Here an increase of 26.63% completeness of students. The use of animation-based demonstration methods not only until the second cycle, but can be used continuously to obtain maximum results.

**Keywords:** skills, arrangement of buffet tables, demonstration methods

**Abstrak: Peningkatan Keterampilan Penataan Meja Prasmanan (Buffet) Melalui Metode Demonstrasi Berbasis Animasi.** Keterampilan dapat menjadikan siswa kreatif dan mandiri. Pada sekolah kejuruan keterampilan sangat diutamakan. Dengan penerapan metode demonstrasi berbasis animasi memberikan kontribusi yang besar dalam peningkatan keterampilan siswa pada mata pelajaran tata hidang terutama kompetensi dasar penataan meja prasmanan (buffet), siswa XII Tata Boga SMKN 3 Pekanbaru. Dari hasil observasi pada siklus I dan II diperoleh hasil 66.7 % ketuntasan siswa, pada siklus II 93.33 % ketuntasan siswa. Disini terjadi peningkatan sebesar 26.63 % ketuntasan siswa. Penggunaan metode demonstrasi berbasis animasi tidak hanya sampai siklus II saja, tetapi bisa digunakan secara berkesinambungan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

**Kata Kunci:** keterampilan, penataan meja prasmanan, metode demonstrasi

### **PENDAHULUAN**

Tata hidang merupakan mata pelajaran produktif yang menunjang kegiatan praktik kejuruan dan memegang peranan penting khususnya untuk siswa program keahlian tata boga. Sehubungan dengan hal tersebut, agar pelajaran dapat berhasil dengan baik dan dapat diterapkan dalam praktik penataan meja prasmanan (buffet).

Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas Bab 1 No. 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, bangsa dan negara. Juga tertera pada Undang-Undang No. 20 yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan/atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 pasal 1: standar proses adalah standar nasional

pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi kelulusan. Hal ini juga terdapat pada Peraturan Menteri (Permen) Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, di sini dinyatakan bahwa visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai peñata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia berkualitas menjadi produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Untuk itu, perlu adanya keterampilan dan latihan bagi siswa. Adanya keterampilan dapat menjadikan siswa kreatif dan mandiri karena siswa dituntut memiliki keterampilan tersebut sesuai dengan jurusan yang dipilih. SMK adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sehubungan dengan hal tersebut, pada sekolah kejuruan keterampilan sangat diutamakan.

Dalam kenyataan yang sering dihadapi di kelas, siswa malas mengerjakan penataan meja prasmanan (buffet) yang diberikan guru dan kurang percaya diri dengan hasil yang dibuatnya sehingga menghambat ketuntasan dari kompetensi kejuruan yang telah diprogramkan. Dengan adanya masalah di atas, penulis akan mencoba menerapkan metoda demonstrasi berbasis animasi untuk melatih keterampilan penataan meja prasmanan (buffet) menjadi contoh hasil yang sudah jadi.

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, perumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan metode demonstrasi berbasis animasi dapat meningkatkan keterampilan penataan meja prasmanan (buffet) siswa kelas XII Tata Boga SMK Negeri 3 Pekanbaru?”

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam praktek penataan meja prasmanan (Buffet) menggunakan metoda demonstrasi berbasis animasi
2. Untuk meningkatkan keterampilan penataan meja prasmanan (buffet) di kelas X II Tata Boga di SMK Negeri 3 Pekanbaru

Penelitian ini sangat penting bagi siswa, guru, maupun sekolah. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa :
  - a. Meningkatkan keterampilan siswa dalam praktek Tata Hidang
  - b. Meningkatkan kreativitas siswa dalam menganalisa penataan meja prasmanan (buffet)
2. Bagi Guru :
  - a. Dapat menyajikan materi pelajaran berorientasi pada siswa
  - b. Dapat mengembangkan aktivitas guru dalam menciptakan strategi pembelajaran di kelas.
3. Bagi Sekolah :
  - a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, khususnya pada saat KBM

## **METODE**

Objek penelitian ini adalah siswa kelas XII Tata Boga SMK Negeri 3 Pekanbaru berjumlah 30 orang. Subjek penelitian meliputi hasil observasi, hasil analisis dokumen dan hasil penilaian praktek.

Metode yang digunakan bersifat kuantitatif dimana penelitian yang bersifat sistematis, menggunakan model-model yang bersifat matematis. Teori-teori yang digunakan serta hipotesa yang diajukan juga biasanya berkaitan dengan fenomena alam Menghubungkan antara pengaruh

metode belajar yang digunakan dengan hasil belajar yang diraih. Jika hasilnya belajar tidak baik, maka ada metode belajar yang perlu dievaluasi. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajar baik, maka metode belajar perlu ditingkatkan agar hasil lebih baik. Hal ini tertuang dari data-data yang terdapat pada siklus I dan siklus II.

## **PEMBAHASAN**

Keterampilan merupakan suatu kemampuan di dalam menggunakan akal, pikiran, ide serta kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah atau juga membuat sesuatu itu menjadi lebih bermakna sehingga dari hal tersebut menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

Sekarang ini keterampilan itu menjadi hal yang sangat penting terutama bagi seseorang yang ingin bisa mencari pekerjaan. Beragam keterampilan serta juga pengalaman kerja juga turut menjadi sebuah penilaian tersendiri.

Beberapa keterampilan yang biasanya diinginkan oleh perusahaan serta harus dimiliki oleh para pencari kerja ialah sebagai berikut:

- Kesadaran komersial, ialah memiliki naluri bisnis yang tajam.
- Komunikasi, baik verbal atau juga tertulis.
- Kerja tim, kita diharuskan untuk dapat mengelola serta bisa bertanggung jawab didalam sebuah tim.
- Negosiasi serta persuasi.
- Memecahkan masalah.
- Kepemimpinan.
- Organisasi.
- Ketekunan dan juga motivasi.
- Kemampuan untuk dapat bekerja di bawah tekanan serta dapat tetap tenang dalam menghadapi krisis.
- Kepercayaan diri.

Strategi belajar yang baik adalah yang dapat menjamin tercapainya tujuan pengajaran yang efektif, efisien dan ekonomis serta meningkatkan keterbatasan siswa baik secara intelektual maupun fisik. Oleh karena itu guru dalam proses belajar mengajar harus dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 7) jenis-jenis model pembelajaran itu diantaranya model pembelajaran kontekstual, pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk mengkaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa, selain itu juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kuantum, dalam pembelajaran kuantum setiap usaha siswa akan diberi reward. Siswa juga akan diberikan penjelasan-penjelasan sehingga benar-benar memahami manfaat pembelajaran tersebut bagi dirinya. Model pembelajaran terpadu, pengajaran terpadu pada dasarnya sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan. Model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih

tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Metode Pembelajaran Demonstrasi. Ini adalah metode pengajaran yang dilakukan dengan cara bentuk praktikum sehingga siswa melihat langsung apa yang sedang dipelajari. Metode ini biasanya lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran. Kelebihan: Informasi lebih mudah dimengerti karena melalui praktik langsung. Dapat meminimalisir kemungkinan kesalahan pengertian karena bukti konkret terlihat. Siswa lebih mudah memahami informasi yang disampaikan pengajar. Kekurangan: Tidak semua materi pelajaran dapat didemonstrasikan. Tenaga pengajar harus orang yang sangat paham mengenai materi yang diajarkan. Hanya efektif bila siswa tidak terlalu banyak.

Berdasarkan latar belakang masalah serta penegasan dan landasan teori yang telah diuraikan diatas maka peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut : Dengan menggunakan metode demonstrasi berbasis animasi dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas XII Tata Boga pada mata pelajaran Tata Hidang khususnya kompetensi dasar penataan meja prasmanan (buffet).

Peneliti menyusun perencanaan tindakan kelas secara berurutan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran, setelah itu merancang skenario pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, terakhir merancang alat pengumpul data yakni berupa jobsheet terdiri atas 30 siswa.

**Tabel Hasil Belajar Siklus I**

Jumlah Siswa	Nilai > 70	Nilai < 70	Tuntas Belajar	Tidak Tuntas Belajar
30 Orang	20 Orang	10 orang	66.7 %	33.33 %

**Tabel Hasil Belajar Siklus II**

Jumlah Siswa	Nilai > 70	Nilai < 70	Tuntas Belajar	Tidak Tuntas Belajar
30 Orang	28	2	93.33 %	6.67 %

Pembahasan yang akan dipaparkan merupakan analisis dari data-data yang diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian yang mana teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis data tes yakni dengan melakukan tes untuk mengetahui kemampuan siswa sehingga penulis dapat merencanakan tindakan yang akan diambil dalam memperbaiki proses pembelajaran. Data hasil belajar diperoleh berdasarkan tes uji kompetensi dalam bentuk soal praktek, masing-masing soal diberi bobot nilai sesuai dengan tingkatan kesukaran soal dengan skala 0 sampai dengan 100. Dengan menggunakan analisis ini dapat ditentukan hasil dan tingkat ketuntasan belajar siswa sebagaimana yang telah dipaparkan secara ringkas pada tabel 1. dan tabel 2. Dari data pada tabel 1 dan 2 dapat dilakukan analisis pada tingkat perkembangan hasil belajar dari siklus ke siklus dengan didasarkan nilai kognitif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa: Dengan menggunakan metode “ Demonstrasi “ dapat meningkatkan keterampilan siswa pada kompetensi dasar penataan meja prasmanan (buffet) mata pelajaran tata hidang. Setiap tugas yang diberikan harus dikumpul tepat waktu dan diperiksa dengan cermat. Pembuatan lembar kerja terstruktur memaksimalkan tingkat pengerjaan yang sempurna dan memperkecil kesalahan dalam praktek. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyarankan: Untuk meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran tata hidang kompetensi dasar penataan meja prasmanan (buffet) metode

demonstrasi lebih tepat digunakan sebaiknya digunakan kontiniu dan berkelanjutan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Perlu pengembangan dan tindak lanjut penelitian tindakan kelas

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif.

Jakarta: Rineka Cipta

Fauzi. 2010. Organisasi

Pembelajaran. Bandung: Alumni

Mulyasa. 2011. Menjadi Guru

Profesional. Bandung, Remaja Rosdakarya.

Rusman, 2013. Model-Model

Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru. Bandung: Rajawali Pers, hlm. 89

Samsul Bahri Djaman, 2000. Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif

Suatu Pendekatan Teoritis Psikologi.

Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 157. Usman Uzer, 1995. Menjadi Guru Profesional. Bandung : Remaja Rosdakarya, hlm.94-96

Wina Sanjaya, 2006. Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan . Jakarta: Kencana, hlm.157.

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA

[https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas\\_10smk/Kelas\\_10\\_SMK\\_Tata\\_hindang\\_2.pdf](https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_10smk/Kelas_10_SMK_Tata_hindang_2.pdf)