

LAPORAN PENELITIAN

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR DEKORASI KUE SISWA JURUSAN TATA BOGA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 10 MEDAN

Oleh :

Dra. Ana Rahmi, M.Pd.

Dra. Adikahriani, M.Si.

Dra. Nila Kesuma.

Dra. Siti Sutanti.

Dra. Siti Wahidah, M.Si.

**DIBLAYAI DENGAN DANA RUTIN UNIMED SESUAI DENGAN
KONTRAK KERJA NOMOR : 162/H33.8/KEP/PL/2008**

TANGGAL 14 April 2008

**PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**


2008

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DANA RUTIN TAHUN 2008**

1. a. Judul penelitian : Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan
- b. Bidang Ilmu : SOSIAL
- c. Kategori Penelitian : -
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dra. Ana Rahmi, M.Pd
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Golongan, Pangkat dan NIP : III/c, Penata, 131851448
- d. Jabatan Fungsional : -
- e. Jabatan Struktural : -
- f. Fakultas/ Jurusan : Teknik/PKK/Tata Boga
- g. Pusat Penelitian : Lembaga Penelitian UNIMED
3. Alamat Ketua Peneliti
- a. Alamat Kantor/Telp. : Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate
- b. Alamat Rumah/Telp. : Jl. Binjai Km 10. Komplek STPP No 44 . Medan
4. Jumlah Anggota Peneliti
- a. Nama Anggota Peneliti I : Dra. Adikahriani, M.Si.
- b. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Nila Kesuma
- c. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Siti Sutanti.
- d. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Siti Wahidah, M.Si.
5. Lokasi Penelitian : Kota Medan
6. Kerjasama dengan Institusi Lain
- a. Nama Institusi : -
- b. Alamat : -
- c. Telepon/Faks/e-mail : -
7. Lama Penelitian : 6 bulan, dari bulan Mei s.d. bulan Oktober 2008
8. Biaya yang Diperlukan : Rp. 3.000.000,- (Tiga juta rupiah)

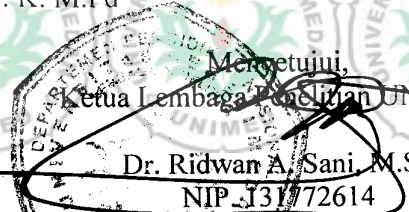
Medan, 14 Oktober 2008

Ketua Peneliti,


Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
NIP. 131851448


Dekan Fakultas Teknik UNIMED
Prof. Dr. Abdul Hamid. K. M.Pd
NIP. 130935475

Mengetujui,
Ketua Lembaga Penelitian UNIMED


Dr. Ridwan A. Sani, M.Si.
NIP. 131772614

RINGKASAN

Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan

Ana Rahmi, dkk

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara (1) penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue, (2) kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue, dan (3) penggunaan media pembelajaran dan kreativitas secara bersama dengan hasil belajar dekorasi kue.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan. Populasi penelitian ini adalah semua siswa SMK Negeri 10 Medan yang banyaknya 104 orang. Sampel penelitian banyaknya 35 orang yang dipilih secara random berdasarkan kelas.

Data variabel dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor penggunaan media pembelajaran (X_1), skor kreativitas (X_2), dan skor hasil belajar dekorasi kue (Y). Untuk memperoleh data tersebut digunakan instrumen dengan teknik angket penggunaan media pembelajaran, angket kreativitas, dan tes hasil belajar dekorasi kue. Sebelum ketiga instrumen ini digunakan terlebih dahulu divalidasi isi oleh pakar, dan diujicobakan untuk mengetahui reliabelitas dan validitas instrumen.

Hasil uji Liliefors bahwa data galat taksiran regresi penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue, dan data galat taksiran kreativitas terhadap mengajar efektif adalah berdistribusi normal. Hasil analisis varians bahwa persamaan regresi Y atas X_1 yaitu $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$ dan persamaan regresi Y atas X_2 yaitu $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$ adalah linier dan berarti.

Hasil analisis regresi linier ganda dan korelasi parsial diperoleh bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini dilihat dari (1) persamaan regresi ganda $\hat{Y} = 38.731 + 0.252 X_1 + 0.325 X_2$ linier dan berarti, (2) koefisien a_1 dan a_2 berpengaruh positif secara signifikan, (3) koefisien korelasi linier ganda $R_{y12} = 0,95$ adalah signifikan dengan kontribusinya sebesar 90,25 %.

Secara parsial terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue dan terdapat hubungan yang positif antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini dapat dilihat dari (1) koefisien korelasi parsial $r_{y12} = 0,487$ adalah signifikan dengan kontribusinya 23,72 %, (2) koefisien korelasi parsial $r_{y21} = 0,384$ adalah signifikan dengan kontribusinya 14,75 %.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Kreativitas, Hasil Belajar.

PRAKATA

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga laporan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian ini berlangsung hingga selesainya laporan ini. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Unimed yang telah memberikan bantuan dana penelitian
2. Ketua Lembaga Penelitian Unimed yang telah memberikan izin penelitian
3. Dekan Fakultas Teknik Unimed yang telah memberikan izin
4. Kepala Sekolah SMK Negeri 10 Medan, beserta seluruh staf yang telah memberikan izin penelitian.
5. Siswa SMK Negeri 10 Medan yang telah memberi izin, bantuan dan informasi selama melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang turut membantu selama penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga perlu penyempurnaan lebih lanjut namun penulis berharap semoga laporan penelitian ini bermanfaat bagi pihak yang memerlukan.

Medan, 13 Oktober 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Hakikat Hasil Belajar Dekorasi Kue	4
B. Hakikat Media Pembelajaran	7
C. Hakikat Kreativitas	12
D. Hipotesis Penelitian	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Tempat dan Waktu Penelitian	15
B. Populasi dan sampel	15
C. Metode Penelitian	15
D. Variabel Penelitian	15
E. Definisi Operasional	16
F. Teknik Pengumpulan Data	16
G. Hasil Uji Coba Instrumen	17
H. Teknik Analisa Data	18
BAB IV HASIL PENELITIAN	19
A. Deskripsi Data	20
1. Hasil Belajar Dekorasi Kue	20
2. Penggunaan Media Pembelajaran	56
3. Kreativitas	21
B. Identifikasi Tingkat Kecenderungan Variabel Penelitian	23
C. Uji Persyaratan Analisis	24
D. Pengujian Hipotesis	28
E. Pembahasan Penelitian	31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan.....	34
B. Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN.....	36



DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue	20
2. Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan Media Pembelajaran	21
3. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas	22
4. Tingkat Kecenderungan Variabel Hasil Belajar Dekorasi Kue	23
5. Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran.....	23
6. Tingkat Kecenderungan Kreativitas	24
7. Ringkasan Analisis Perhitungan Normalitas Setiap Data Variabel Penelitian.....	24
8. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$	25
9. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$	26
10. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda	27
11. Ringkasan perhitungan Korelasi Parsial Variabel Penelitian	27
12. Signifikansi Garis Regresi	30
13. Koefisien Korelasi Antar Variabel.....	30

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	10
2. Hubungan komponen proses pembelajaran	12
3. Bagan Paradigma Hubungan Antara Variabel Penelitian	16
4. Histogram Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue	21
5. Histogram Skor Penggunaan Media Pembelajaran	22
6. Histogram Skor Kreativitas	23
7. Hubungan Variabel Bebas dengan Variabel Terikat	28





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk suatu perubahan pada diri seseorang. Melalui pendidikan diharapkan seseorang akan dapat mengatasi kesulitan di dalam hidup. Seringkali terjadi dalam suatu proses pendidikan hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang.

Pada era globalisasi dan liberalisasi perdagangan, sistem informasi dan komunikasi mempengaruhi peningkatan dan pengembangan kualitas sumberdaya manusia. Komunitas global berimplikasi pada makin ketatnya persaingan sumberdaya manusia yang menuntut pada kemampuan dan keterampilan seseorang menempatkan diri pada jajaran standard yang berlaku secara global.

Pembentukan sosok sumberdaya manusia melalui pendidikan mencakup dua masalah pokok yaitu dari segi perilaku dan segi profesionalisme, (Syam, 1977). Pendidikan mampu memberikan pelayanan (*service*), pemberdayaan (*empowerment*), dan pengembangan (*development*). Dari segi profesionalisme mencakup masalah kecakapan dan kemampuan serta kemampuan melaksanakan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan.

Sikap terhadap profesi harus mempunyai landasan konsekuensi dan komitmen yang kuat dan pendirian yang tegas, terampil, melakukan pekerjaan secara bertanggung jawab. Namun pada kenyataannya, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih kurang mampu melakukan bentuk keterampilan sesuai dengan tuntutan pekerjaan di lapangan.

Hasil penelitian Key menjelaskan seperti yang ditulis kembali oleh Tung (2000) bahwa kegiatan belajar mengajar akan efektif jika terdapat keseimbangan antara *content* (gagasan, konsep, prinsip), dengan *experience* (peluang menerapkan konsep pada lingkungan) dan *feed back* (umpan balik atas keputusan atau tindakan yang diambil pada saat melakukan penerapan pada tahap *experience*). Berdasarkan penjelasan ini dapat dikemukakan bahwa kegiatan belajar mengajar hendaknya

menitikberatkan pada pengalaman dan latihan agar konsep yang dipelajari dapat benar-benar dikuasai oleh pebelajar.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, di lingkungan pendidikan SMK Negeri Kota Medan, khususnya siswa jurusan Tata Boga menunjukkan hal yang belum mencapai sasaran dan tujuan yang optimal. Dalam proses pembelajaran yang layak dipraktekkan di laboratorium masih sangat jauh dari yang diharapkan. Siswa belum mampu memanfaatkan sarana laboratoium sebagai tempat dan penunjang pembelajaran yang efektif dan optimal.

Pada jurusan Tata Boga yang ada di SMK Negeri 10 Medan merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang menerapkan keterampilan-keterampilan khusus kepada siswa agar dapat membuka peluang usaha sendiri atau berwiraswasta. Tetapi kenyataan yang ada di lapangan, menurut pengamatan peneliti di laboratorium sekolah hanya lebih kurang 60% siswa yang mampu menerapkan keterampilan-keterampilan khusus tersebut dalam praktek. Berdasarkan hal ini dapat dikemukakan bahwa kualitas keterampilan yang diperoleh siswa belum memadai untuk membuka peluang usaha sendiri setelah mengikuti pembelajaran di jurusan Tata Boga.

Bila dilihat dari proses pembelajaran yang ada di jurusan studi Tata Boga, keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai siswa disajikan secara konvensional. Dengan kata lain belum ada media baik cetak, noncetak, visual, maupun audiovisual yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan yang telah dipelajari belum 100% dikuasai oleh siswa.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi untuk menyampaikan bahan ajar kepada pebelajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat kesesuaian antara kondisi dan metode pembelajaran sehingga informasi yang diterima pebelajar sama dengan informasi yang diberikan oleh pengajar. Selain kondisi yang telah dijabarkan di atas salah satu faktor yang juga mempengaruhi hasil belajar seseorang terutama siswa jurusan Tata Boga adalah kreativitas. Hal ini disebabkan karena keterampilan-keterampilan yang dipelajari selalu membutuhkan suatu pembaharuan agar dapat disesuaikan oleh keinginan pasar atau masyarakat.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan di atas tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa di jurusan Tata Boga.

B. Perumusan Masalah

Masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?
2. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?
3. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan.
2. Hubungan antara kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan
3. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan Dekorasi Kue. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dan memperkaya sumber kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang penelitian lebih lanjut pada masa yang akan datang.

Secara praktis hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mengoptimalkan pengelolaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa jurusan Tata Boga.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Hasil Belajar Dekorasi Kue

Proses akhir pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai oleh pebelajar. Menurut Bloom seperti yang ditulis oleh Dimiyati dan Mudjiono (1999) hasil belajar dibagi dalam tiga kawasan yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Kawasan kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu : (1) *pengetahuan*, mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan tersebut berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode; (2) *pemahaman*, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari; (3) *penerapan*, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, misalnya menggunakan prinsip; (4) *analisis*, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil; (5) *sintesis*, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja; (6) *evaluasi*, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya kemampuan menilai hasil karangan.

Kawasan afektif terdiri dari lima perilaku sebagai berikut : (1) *penerimaan*, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut, misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan; (2) *partisipasi*, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, misalnya mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan; (3) *penilaian dan penentuan sikap*, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap, misalnya menerima suatu pendapat orang lain; (4) *organisasi*, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup, misalnya menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab; (5) *pembentukan pola hidup*, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi, misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

Kawasan psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu : (1) *persepsi*, yang mencakup kemampuan mendiskriminasikan hal-hal secara khas, dan menyadari

perbedaan yang khas tersebut. Seperti membedakan angka 6 dan 9; (2) *kesiapan*, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya posisi start lomba lari; (3) *gerakan terbimbing*, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya menirukan gerak tari, membuat lingkaran di atas pola; (4) *gerakan yang terbiasa*, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lompat tinggi dengan tepat; (5) *gerakan kompleks*, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien dan tepat. Misalnya, bongkar pasang peralatan secara tepat; (6) *penyesuaian pola gerakan*, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, keterampilan bertanding; (7) *kreativitas*, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. misalnya, kemampuan membuat dekorasi kue baru.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bila pebelajar dapat memahami informasi dengan daya nalar serta mengimplementasikannya pada perilaku yang membentuk intelektual, sikap dan keterampilan. Reigeluth (1983) berpendapat bahwa hasil dari suatu proses pembelajaran harus memiliki efektivitas, efisiensi dan daya tarik. *Efektivitas* diukur dari tingkat pencapaian hasil belajar yang diperoleh oleh pebelajar, baik secara kualitas maupun kuantitas. Secara kualitas hasil belajar menunjukkan kebermaknaan isi bahan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan kuantitas menunjukkan jumlah variasi hasil belajar yang dapat dicapai oleh pebelajar. *Efisiensi* diukur berdasarkan waktu yang dibutuhkan pebelajar untuk belajar, dalam arti semakin sedikit waktu yang dibutuhkan pebelajar untuk memahami isi materi pelajaran, maka semakin efisien hasil belajar yang diperoleh. Sedangkan *daya tarik* diukur dari ada tidaknya kecenderungan pebelajar termotivasi untuk belajar lebih lanjut dalam arti mengembangkan wawasan berdasarkan hasil belajar yang telah diperoleh.

Menurut Gagne (1977) perubahan perilaku sebagai hasil belajar disebut juga dengan kemampuan yang meliputi; (1) *informasi verbal*, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis, pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan; (2) *keterampilan intelektual*, yaitu kemampuan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang, keterampilan

intelektual ini terdiri dari diskriminasi jamak, dan konsep konkrit, serta prinsip; (3) *siyasat kognitif*, yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas berpikir untuk memecahkan masalah; (4) *keterampilan motorik*, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam melakukan sesuatu secara terkoordinasi, sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani; (5) *sikap*, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Kelima kemampuan ini merupakan hasil interaksi antara kondisi internal pebelajar yang berupa potensi belajar dengan kondisi eksternal yang berupa rangsangan dari lingkungan melalui proses kognitif pebelajar. Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki pebelajar setelah menerima pengalaman belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Secara umum dapat dijelaskan bahwa dekorasi merupakan suatu seni, proses, cara, perbuatan menghias pada suatu ruangan, gedung, jalan, benda atau objek tertentu. Sedangkan pengertian kue adalah panganan yang dibuat dari bahan makanan yang bermacam-macam dan dapat dibuat dalam berbagai bentuk. Menurut Rukhiat dan Yusuf (1995), dekorasi kue adalah suatu seni atau cara menghias kue agar terlihat lebih menarik dan harga jualnya lebih tinggi. Selanjutnya menurut Danylah dan Roeskijo (1982), dekorasi kue adalah seni menghias kue dengan teknik-teknik menghias tertentu untuk menambah daya tarik kue tersebut.

Jadi pengertian dekorasi kue adalah kecakapan atau kemahiran dalam melaksanakan dan menyelesaikan proses seni atau cara menghias kue dengan cekat, cepat dan tepat, agar terlihat lebih menarik serta memiliki harga jual yang tinggi.

Dalam Garis-garis Besar Program Pembelajaran (GBPP - 2004) dijelaskan bahwa pembelajaran dekorasi kue memiliki kompetensi, yaitu dapat menyebutkan dan menggunakan berbagai bahan dan alat dekorasi kue, serta dapat membuat dekorasi kue untuk berbagai kesempatan.

Tujuan khusus pembelajaran dekorasi kue ini yaitu : 1) pengetahuan bahan, 2) pengetahuan alat, 3) kesiapan, 4) kecekatan, 5) penataan, 6) hiasan, 7) kebersihan, 8) kerapian, 9) pewarnaan, 10) tampilan.

Dengan demikian dapat disimpulkan, hasil belajar dekorasi kue adalah kemampuan yang dimiliki siswa berupa pengetahuan sikap dan keterampilan siswa yang diperoleh setelah siswa selesai mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, yaitu mampu dan terampil memilih bahan dan alat

dekorasi kue, menerapkan teknik menghias kue, mendekorasi kue sesuai pesanan dan menghias kue sesuai dengan bentuk.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses pembelajaran di kelas. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, tenaga pengajar harus mempunyai pengetahuan tentang pengelolaan media pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi/isi pelajaran semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai oleh si belajar.

Menurut Heinich, Molenda dan Russell (1989) kata media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Dalam arti luas media berarti pengantara atau pengantar sesuatu pesan atau informasi dari seorang (*sender*) untuk disampaikan kepada orang lain (*reciever*). Jadi berkaitan dengan media dapat diartikan sebagai pengantara atau pengantar berbentuk sesuatu atau benda yang dapat dijangkau oleh panca indera manusia. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada si penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian si belajar sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Media pembelajaran juga digunakan dalam interaksi edukatif antara tenaga pengajar dan si belajar di dalam maupun di luar kelas, bahkan dari tempat yang saling berjauhan.

Dengan demikian jelaslah bahwa media pembelajaran adalah merupakan sesuatu atau benda yang dapat dilihat, diraba, didengar oleh panca indera, sehingga suatu informasi atau pesan bila disampaikan dengan menggunakan media akan lebih lebih efektif, efisien, berdaya tarik dan humanis. Demikian juga halnya dengan tenaga pengajar yang sedang bertugas memberikan pelajaran kepada anak didiknya sangat baik bila menggunakan media pembelajaran.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam teknologi pembelajaran, media sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik, latar dan peralatan. Media sebagai bahan belajar sering dikacaukan dengan peralatan. Media sebagai bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) itu sendiri merupakan sarana untuk dapat

menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (AECT, 1977). Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khasanah pendidikan seperti ilmu desain grafis (cetakan), ilmu tingkah laku, komunikasi dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, computer dst) masing-masing dengan cirri-ciri dan kemampuannya sendiri.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada proses belajar mengajar di dalam kelas, media pembelajaran mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting artinya bagi tercapainya penyampaian bahan pelajaran kepada si belajar dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Di samping berperan dalam meningkatkan semangat belajar dan membangkitkan minat belajar, media pembelajaran juga memberi pengalaman pendidikan. Misalnya hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh si belajar karena tempatnya yang terlalu jauh atau benda-benda terlalu besar atau dengan kata lain sesuatu/benda yang tidak dapat dijangkau oleh panca indera, serta mendekatkan diri si belajar pada kondisi yang sebenarnya tentang apa yang dipelajarinya. Maka dengan adanya media pembelajaran si belajar lebih mudah dapat mengetahuinya.

Media pembelajaran mempunyai EMPAT fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1. Memotivasi pendengar yang besar jumlahnya, 2. Menyajikan informasi, 3. Membangkitkan minat atau tindakan, 4. Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang si belajar atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggungjawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok anak didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian juga dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para anak didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari si belajar hanya terbatas pada persetujuan atau

ketidak setujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral atau senang.

Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan si belajar baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas dan penggunaan media pembelajaran secara nyata atau langsung sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang mampu menarik minat dan memenuhi kebutuhan perorangan si belajar.

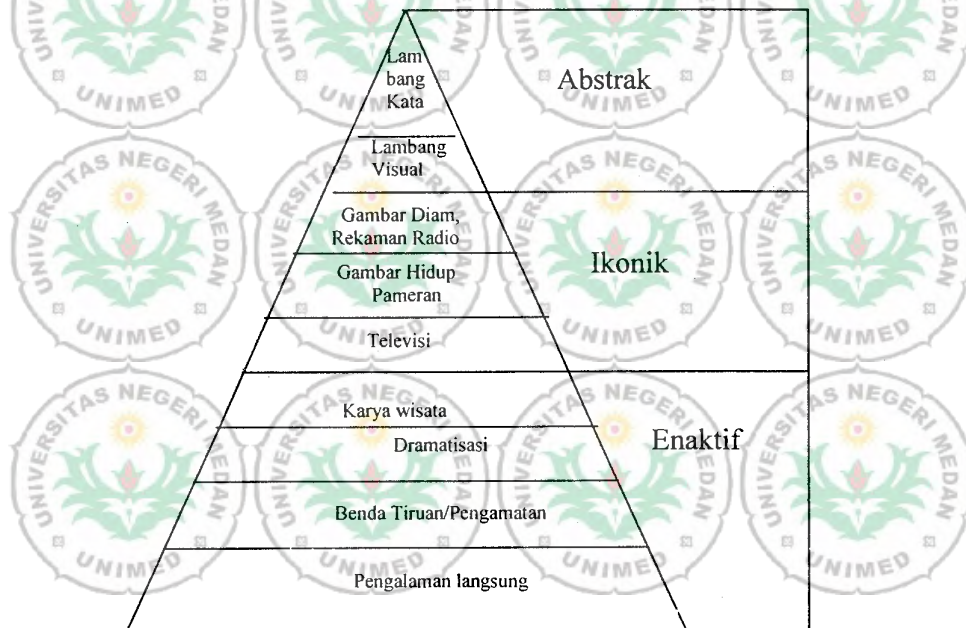
Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai teknik pembelajaran langsung, antara lain: 1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, 2. Pengajaran dapat lebih menarik, 3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi si belajar, umpan balik, dan penguatan, 4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, 5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar seperti media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik spesifik, dan jelas, 6. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu, 7. Sikap positif si belajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, 8. Peran tenaga pengajar dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban tenaga pengajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat si belajar.

c. Pengembangan Pembelajaran Bermedia

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Bruner menjelaskan ada tiga tingkatan utama modus belajar: a) pengalaman langsung (enactive), pengalaman fictorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic).

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat “simpul”. Pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar atau image), kata “simpul” dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan symbol, si belajar membaca (atau mendengar) kata “simpul” dan mencoba mencocokkannya dengan “simpul” pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat “simpul”. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale’s Cone of Experience – kerucut pengalaman Dale (Heinich, Molenda, Russel, 1986). Kerucut ini merupakan elaborasi yang dirinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner di atas. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Makin ke atas di puncak kerucut makin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Gambar. 1 : Kerucut Pengalaman Edgar Dale
 Sumber: Heinich, Molenda, & Russel. (1989). *Instructional media and the new technologies of instruction*. p.13.

Dasar pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan – jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengar, perasaan mencium, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan perangko, melakukan percobaan laboratorium, dan lain-lain, yang kesemuanya itu memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang seperti chart, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang melibatkan untuk menafsirkan semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi berkurang, keterlibatan imajinasi semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung.

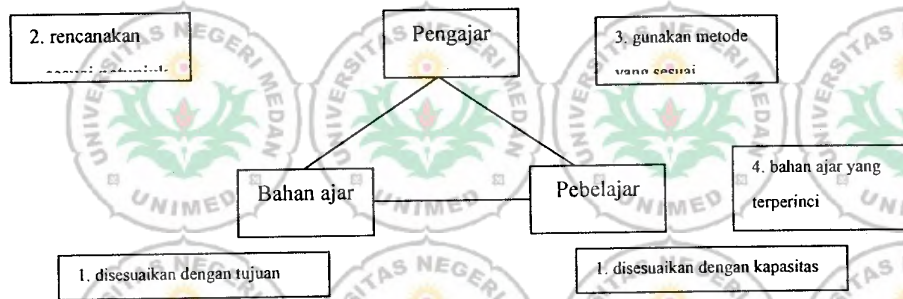
Dari bagian tersebut jelas bahwa kelancaran proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung pada bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut, sehingga terjadi suatu interaksi yang kondusif antarpengajar-pebelajar, dan media-pebelajar. Kekeliruan dalam memilih dan menetapkan media, apalagi mengabaikan kehadiran media, akan mengganggu tercapainya tujuan interaksional.

d. Pengembangan Media Pembelajaran di Laboratorium

Pembelajaran di laboratorium adalah pembelajaran keterampilan dan juga penemuan yang ditransfer kepada pebelajar agar nilai-nilai esensial dari ilmu pengetahuan dapat diterima, dihayati dan diinternalisasi untuk disosialisasikan dalam perilaku kehidupannya. Oleh sebab itu pembelajaran dan praktek laboratorium perlu disertai penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran menghendaki proses belajar dengan modeling atau contoh-contoh langsung yang dilihat oleh pebelajar. Melalui contoh-contoh tersebut diharapkan pebelajar dapat menirukan langsung perbuatan positif yang dapat dipraktekkan dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu seorang pengajar dituntut mampu melibatkan siswa, menjadi kreatif, dapat dipercaya, dan dapat menjadi pengarah dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Menurut Soekartawi (1995) dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen yang saling berhubungan yaitu : 1) pengajar (guru, instruktur, dan tutor) yang berfungsi sebagai komunikator; 2) pebelajar (siswa) yang berperan sebagai komunikan; dan 3) bahan ajar yang merupakan pesan yang akan disampaikan kepada pebelajar untuk dipelajari. Hubungan antara ketiga komponen dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Hubungan komponen proses pembelajaran

3. Hakikat Kreativitas

Definisi kreativitas dibedakan ke dalam dua definisi yaitu konsensual dan konseptual. Definisi konsensual menekankan segi produk dari kreativitas, sedangkan definisi konseptual menekankan pada kriteria tentang apa yang disebut kreatif. Menurut Supriadi (1994) terdapat enam asumsi tentang kreativitas yaitu : (1) setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut; (2) kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan; (3) aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis dengan lingkungan; (4) dalam diri seseorang dan lingkungan terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas; (5) kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului

oleh, dan merupakan pengembangan dari hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya; (6) karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat.

Buzan (2001) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktifitas kerja. Sementara Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, lebih lanjut ia menjelaskan secara operasional kreativitas ini dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan).

Selanjutnya Buzan (2001) mengatakan, kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktivitas kerja. Getzels dan Jackson juga menjelaskan seperti yang ditulis oleh Hawadi (2001) seseorang yang memiliki kreativitas tinggi cenderung memiliki kemampuan belajar yang baik. Dari penjelasan tersebut dapat dikemukakan bahwa tingkat kreativitas yang dimiliki oleh mahasiswa akan berpengaruh terhadap kualitas keterampilan yang dikuasainya.

Berdasarkan hal ini maka dapat dikemukakan bahwa yang disebut dengan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi sehingga dapat menciptakan suatu produk baru yang berupa gagasan atau peralatan, serta memecahkan suatu masalah.

Kreativitas merupakan sifat dan keterampilan seseorang yang dimiliki dalam tingkatan yang berbeda. Kreativitas dalam diri seseorang dapat dilihat dari ciri-ciri kreativitas seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1999) sebagai berikut : dorongan ingin tahu besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam salah satu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah dipengaruhi orang lain, rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslian tinggi dalam ungkapan gagasan, karangan serta hal lainnya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara

orisinal yang jarang diperlihatkan oleh orang lain, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan seseorang dalam berfikir kreatif. Hasil pengukuran dikonversikan ke dalam skala tertentu hingga menghasilkan CQ (*creativity quotient*) yang konsepnya sama dengan IQ (*intelligence quotient*). Ada tiga kegunaan utama dari tes kreativitas yaitu : (1) untuk mengidentifikasi anak berbakat kreatif; (2) untuk penelitian, dalam hal ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi orang-orang kreatif dan membandingkan orang kreatif dari orang-orang biasa; (3) tes kreativitas digunakan untuk melakukan bimbingan dan konseling.

Terdapat jenis tes untuk mengukur bakat kreatif yaitu tes yang mengukur kreativitas secara langsung, tes yang mengukur unsur-unsur kreativitas, tes yang mengukur ciri kepribadian kreatif, pengukuran bakat kreatif secara non tes, dan pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif. Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kreativitas mahasiswa digunakan tes yang mengukur kreativitas secara langsung yaitu Tes Kreativitas Verbal. Tes kreativitas verbal merupakan tes baku yang telah dikembangkan dan diujicobakan oleh Munandar pada tahun 1977. Tes ini terdiri dari enam sub tes yakni permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya.

4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teoretis, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir tersebut di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan.
2. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan..
3. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan.

B A B III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan. Penelitian ini dilakukan mulai Bulan April sampai Bulan Oktober 2008.

B. Populasi dan Sampel.

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Jurusan Tata Boga kelas XI, SMK Negeri 10 Medan sebanyak 104 siswa yang aktif belajar pada semester III.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini siswa kelas XI Jurusan Tata Boga, SMK Negeri Kota Medan yang dipilih secara acak (random) berdasarkan klasifikasi kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui *cluster simple random samplin*). Untuk menetapkan jumlah sampel ada dua persyaratan penting yang harus dipenuhi, yaitu sampel harus *representatif* (mewakili) dan besarnya harus memadai. Jumlah sampel diambil sebesar 30 %, yaitu sebesar 35 orang.

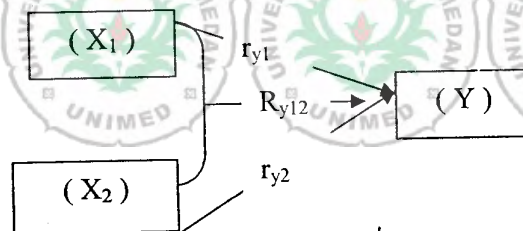
C. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan besaran koefisien korelasi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri 10 Medan baik secara parsial maupun bersama-sama. Untuk mencapai tujuan dimaksud digunakan metode deskriptif korelasional Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi dan regresi.

D. Variabel Penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua macam variabel, yakni hasil belajar dekorasi kue sebagai variabel terikat (*independent variable*) dengan variabel bebas (*dependent variable*) adalah penggunaan media pembelajaran (X_1) dan kreativitas (X_2).

Selanjutnya rancangan hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar-3: Bagan Paradigma Hubungan Antara Variabel Penelitian.

E. Definisi Operasional

Secara operasional penggunaan media pembelajaran, kreativitas dan hasil belajar dekorasi kue yang menjadi variabel dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar dekorasi kue adalah tingkat pemerolehan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran dekorasi kue. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menilai hasil akhir yang diperoleh siswa dalam mendekorasi kue yang dibuatnya sendiri sesuai dengan standar perolehan yang telah digariskan sebagai kompetensi dalam tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran adalah tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa untuk mengelola peralatan praktek untuk mendekorasi kue dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan LKS dan peralatan di laboratorium. Hal ini tercermin dalam indikator pengenalan alat-alat praktek, penggunaan media/alat peraga, kesesuaian prosedur dan penggunaan alat dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta pemeliharaan alat-alat praktek setelah proses belajar mengajar berakhir.
3. Kreativitas adalah daya cipta siswa untuk mendekorasi kue. Hal ini tercermin dalam indikator penciptaan dekorasi kue berupa karya-karya yang diciptakan siswa melalui seni hiasan, tampilan dan penciptaan bentuk, warna, dan assesori kue.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik angket dan tes. Adapun teknik tes digunakan untuk menjaring data variabel Y atau hasil belajar dekorasi kue. Teknik angket digunakan untuk menjaring data variabel X_1 atau penggunaan media pembelajaran dan variabel X_2 atau kreativitas.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dan angket yang disebarkan kepada subjek penelitian. Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan kajian teori dari setiap variabel penelitian yang memiliki indikator dalam bentuk kisi-kisi. Penyusunan kisi-kisi ini dilakukan setelah mengadakan konsultasi dengan pakar ahli materi pelajaran agar diperoleh ketepatan instrumen yang akan digunakan. Adapun mengenai aspek-aspek yang diukur untuk setiap variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Hasil Belajar Dekorasi kue

Instrumen ini berbentuk objektif tes. Instrumen ini digunakan untuk mengukur pengetahuan kompetensi siswa mendekorasi kue. Seluruh butir soal terdapat 15 butir soal pada aspek pengetahuan, 14 butir soal pada aspek pemahaman, dan 11 butir soal pada aspek aplikasi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar (dalam hal ini dosen dan guru mata pelajaran tata boga untuk validasi pakar) dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

2. Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran

Instrumen ini berbentuk objektif tes. Instrumen ini digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Dari seluruh butir soal direncanakan terdapat 15 butir soal pada aspek pengetahuan, 21 butir soal pada aspek pemahaman, dan 4 butir soal pada aspek aplikasi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

3. Instrumen Kreativitas

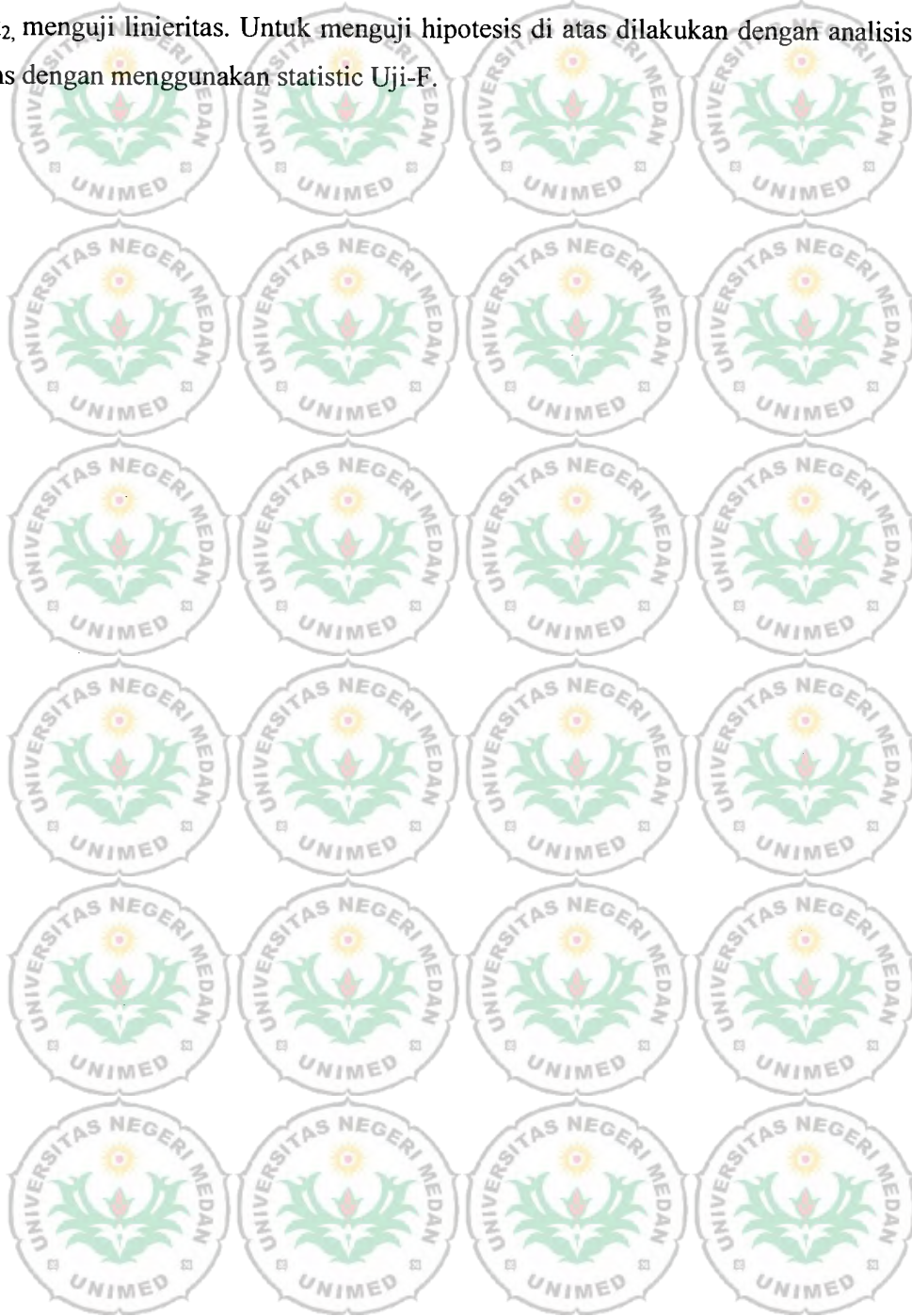
Instrumen ini berbentuk kuesioner. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kreativitas siswa kelas II SMK Negeri 10 Medan. Instrumen yang digunakan diadopsi dari instrument yang dikembangkan oleh Eugene Raudsepp dalam Timpe (2001). Secara umum indikator pengukuran kreativitas adalah kepribadian, keinginan, sikap, motivasi dan ketertarikan, integritas, dan daya pribadi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar untuk penyempurnaannya dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

G. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kesahihan dan keterandalan instrumen. Kesahihan meliputi isi, konstruk dan butir instrumen. Untuk itu dalam penyusunan instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pakar (*expert*) guna mendapatkan penilaian isi butir-butir instrumen telah memenuhi persyaratan. Uji coba instrumen penelitian dilakukan pada 30 orang siswa kelas XII yang sedang aktif belajar pada hari ujicoba instrumen ini di SMK Negeri 8 Medan, dengan alasan mereka telah selesai mempelajari mata pelajaran dekorasi kue pada semester sebelumnya.

H. Teknik Analisa Data

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah korelasional dengan tehnik analisis regresi linier ganda dan korelasi parsial. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: uji normalitas data , menentukan persamaan regresi y atas x_1 dan y atas x_2 , menguji linieritas. Untuk menguji hipotesis di atas dilakukan dengan analisis varians dengan menggunakan statistic Uji-F.



LAPORAN PENELITIAN



**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN
KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR DEKORASI KUE
SISWA JURUSAN TATA BOGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 10 MEDAN**

Oleh :

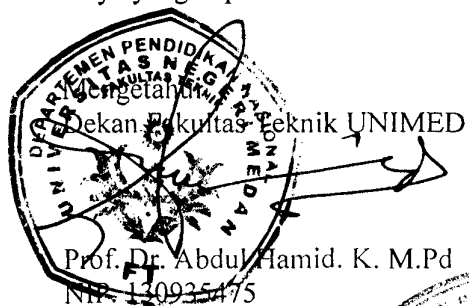
**Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
Dra. Adikahriani, M.Si.
Dra. Nila Kesuma.
Dra. Siti Sutanti.
Dra. Siti Wahidah, M.Si.**

**DIBLAYAI DENGAN DANA RUTIN UNIMED SESUAI DENGAN
KONTRAK KERJA NOMOR : 162/H33.8/KEP/PL/2008
TANGGAL 14 April 2008**


**PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
2008**

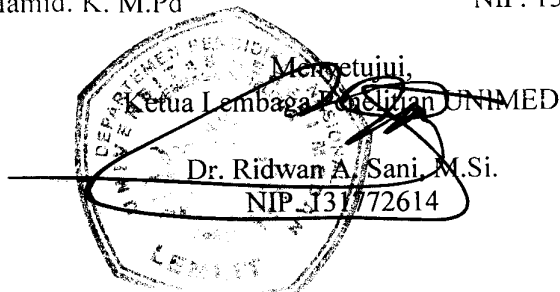
**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DANA RUTIN TAHUN 2008**

1. a. Judul penelitian : Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan
- b. Bidang Ilmu : SOSIAL
- c. Kategori Penelitian : -
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dra. Ana Rahmi, M.Pd
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Golongan, Pangkat dan NIP : III/c, Penata, 131851448
- d. Jabatan Fungsional : -
- e. Jabatan Struktural : -
- f. Fakultas/ Jurusan : Teknik/PKK/Tata Boga
- g. Pusat Penelitian : Lembaga Penelitian UNIMED
3. Alamat Ketua Peneliti
- a. Alamat Kantor/Telp. : Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate
- b. Alamat Rumah/Telp. : Jl. Binjai Km 10. Komplek STPP No 44 . Medan
4. Jumlah Anggota Peneliti :
- a. Nama Anggota Peneliti I : Dra. Adikahriani, M.Si.
- b. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Nila Kesuma
- c. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Siti Sutanti.
- d. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Siti Wahidah, M.Si.
5. Lokasi Penelitian : Kota Medan
6. Kerjasama dengan Institusi Lain
- a. Nama Institusi : -
- b. Alamat : -
- c. Telepon/Faks/e-mail : -
7. Lama Penelitian : 6 bulan, dari bulan Mei s.d. bulan Oktober 2008
8. Biaya yang Diperlukan : Rp. 3.000.000,- (Tiga juta rupiah)



Medan, 14 Oktober 2008
Ketua Peneliti,


Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
NIP. 131851448



RINGKASAN

Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan

Ana Rahmi, dkk

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara (1) penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue, (2) kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue, dan (3) penggunaan media pembelajaran dan kreativitas secara bersama dengan hasil belajar dekorasi kue.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan. Populasi penelitian ini adalah semua siswa SMK Negeri 10 Medan yang banyaknya 104 orang. Sampel penelitian banyaknya 35 orang yang dipilih secara random berdasarkan kelas.

Data variabel dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor penggunaan media pembelajaran (X_1), skor kreativitas (X_2), dan skor hasil belajar dekorasi kue (Y). Untuk memperoleh data tersebut digunakan instrumen dengan teknik angket penggunaan media pembelajaran, angket kreativitas, dan tes hasil belajar dekorasi kue. Sebelum ketiga instrumen ini digunakan terlebih dahulu divalidasi isi oleh pakar, dan diujicobakan untuk mengetahui reliabelitas dan validitas instrumen.

Hasil uji Liliefors bahwa data galat taksiran regresi penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue, dan data galat taksiran kreativitas terhadap mengajar efektif adalah berdistribusi normal. Hasil analisis varians bahwa persamaan regresi Y atas X_1 yaitu $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$ dan persamaan regresi Y atas X_2 yaitu $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$ adalah linier dan berarti.

Hasil analisis regresi linier ganda dan korelasi parsial diperoleh bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini dilihat dari (1) persamaan regresi ganda $\hat{Y} = 38.731 + 0.252 X_1 + 0.325 X_2$ linier dan berarti, (2) koefisien a_1 dan a_2 berpengaruh positif secara signifikan, (3) koefisien korelasi linier ganda $R_{y12} = 0,95$ adalah signifikan dengan kontribusinya sebesar 90,25 %.

Secara parsial terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue dan terdapat hubungan yang positif antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini dapat dilihat dari (1) koefisien korelasi parsial $r_{y12} = 0,487$ adalah signifikan dengan kontribusinya 23,72 %, (2) koefisien korelasi parsial $r_{y21} = 0,384$ adalah signifikan dengan kontribusinya 14,75 %.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Kreativitas, Hasil Belajar.

PRAKATA

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga laporan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian ini berlangsung hingga selesainya laporan ini. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Unimed yang telah memberikan bantuan dana penelitian
2. Ketua Lembaga Penelitian Unimed yang telah memberikan izin penelitian
3. Dekan Fakultas Teknik Unimed yang telah memberikan izin
4. Kepala Sekolah SMK Negeri 10 Medan, beserta seluruh staf yang telah memberikan izin penelitian.
5. Siswa SMK Negeri 10 Medan yang telah memberi izin, bantuan dan informasi selama melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang turut membantu selama penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga perlu penyempurnaan lebih lanjut namun penulis berharap semoga laporan penelitian ini bermanfaat bagi pihak yang memerlukan.

Medan, 13 Oktober 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Hakikat Hasil Belajar Dekorasi Kue	4
B. Hakikat Media Pembelajaran	7
C. Hakikat Kreativitas	12
D. Hipotesis Penelitian	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Tempat dan Waktu Penelitian	15
B. Populasi dan sampel	15
C. Metode Penelitian	15
D. Variabel Penelitian	15
E. Definisi Operasional	16
F. Teknik Pengumpulan Data	16
G. Hasil Uji Coba Instrumen	17
H. Teknik Analisa Data	18
BAB IV HASIL PENELITIAN	19
A. Deskripsi Data	20
1. Hasil Belajar Dekorasi Kue	20
2. Penggunaan Media Pembelajaran	56
3. Kreativitas	21
B. Identifikasi Tingkat Kecenderungan Variabel Penelitian	23
C. Uji Persyaratan Analisis	24
D. Pengujian Hipotesis	28
E. Pembahasan Penelitian	31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	34
A. Kesimpulan.....	34
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue	20
2. Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan Media Pembelajaran	21
3. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas	22
4. Tingkat Kecenderungan Variabel Hasil Belajar Dekorasi Kue	23
5. Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran.....	23
6. Tingkat Kecenderungan Kreativitas	24
7. Ringkasan Analisis Perhitungan Normalitas Setiap Data Variabel Penelitian.....	24
8. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$	25
9. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$	26
10. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda	27
11. Ringkasan perhitungan Korelasi Parsial Variabel Penelitian	27
12. Signifikansi Garis Regresi	30
13. Koefisien Korelasi Antar Variabel	30

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	10
2. Hubungan komponen proses pembelajaran	12
3. Bagan Paradigma Hubungan Antara Variabel Penelitian.....	16
4. Histogram Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue	21
5. Histogram Skor Penggunaan Media Pembelajaran.....	22
6. Histogram Skor Kreativitas.....	23
7. Hubungan Variabel Bebas dengan Variabel Terikat	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk suatu perubahan pada diri seseorang. Melalui pendidikan diharapkan seseorang akan dapat mengatasi kesulitan di dalam hidup. Seringkali terjadi dalam suatu proses pendidikan hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang.

Pada era globalisasi dan liberalisasi perdagangan, sistem informasi dan komunikasi mempengaruhi peningkatan dan pengembangan kualitas sumberdaya manusia. Komunitas global berimplikasi pada makin ketatnya persaingan sumberdaya manusia yang menuntut pada kemampuan dan keterampilan seseorang menempatkan diri pada jajaran standard yang berlaku secara global.

Pembentukan sosok sumberdaya manusia melalui pendidikan mencakup dua masalah pokok yaitu dari segi perilaku dan segi profesionalisme, (Syam, 1977). Pendidikan mampu memberikan pelayanan (*service*), pemberdayaan (*empowerment*), dan pengembangan (*development*). Dari segi profesionalisme mencakup masalah kecakapan dan kemampuan serta kemampuan melaksanakan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan.

Sikap terhadap profesi harus mempunyai landasan konsekuensi dan komitmen yang kuat dan pendirian yang tegas, terampil, melakukan pekerjaan secara bertanggung jawab. Namun pada kenyataannya, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih kurang mampu melakukan bentuk keterampilan sesuai dengan tuntutan pekerjaan di lapangan.

Hasil penelitian Key menjelaskan seperti yang ditulis kembali oleh Tung (2000) bahwa kegiatan belajar mengajar akan efektif jika terdapat keseimbangan antara *content* (gagasan, konsep, prinsip), dengan *experience* (peluang menerapkan konsep pada lingkungan) dan *feed back* (umpan balik atas keputusan atau tindakan yang diambil pada saat melakukan penerapan pada tahap *experience*). Berdasarkan penjelasan ini dapat dikemukakan bahwa kegiatan belajar mengajar hendaknya

menitikberatkan pada pengalaman dan latihan agar konsep yang dipelajari dapat benar-benar dikuasai oleh pebelajar.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, di lingkungan pendidikan SMK Negeri Kota Medan, khususnya siswa jurusan Tata Boga menunjukkan hal yang belum mencapai sasaran dan tujuan yang optimal. Dalam proses pembelajaran yang layak dipraktekkan di laboratorium masih sangat jauh dari yang diharapkan. Siswa belum mampu memanfaatkan sarana laboratoium sebagai tempat dan penunjang pembelajaran yang efektif dan optimal.

Pada jurusan Tata Boga yang ada di SMK Negeri 10 Medan merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang menerapkan keterampilan-keterampilan khusus kepada siswa agar dapat membuka peluang usaha sendiri atau berwiraswasta. Tetapi kenyataan yang ada di lapangan, menurut pengamatan peneliti di laboratorium sekolah hanya lebih kurang 60% siswa yang mampu menerapkan keterampilan-keterampilan khusus tersebut dalam praktek. Berdasarkan hal ini dapat dikemukakan bahwa kualitas keterampilan yang diperoleh siswa belum memadai untuk membuka peluang usaha sendiri setelah mengikuti pembelajaran di jurusan Tata Boga.

Bila dilihat dari proses pembelajaran yang ada di jurusan studi Tata Boga, keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai siswa disajikan secara konvensional. Dengan kata lain belum ada media baik cetak, noncetak, visual, maupun audiovisual yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan yang telah dipelajari belum 100% dikuasai oleh siswa.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi untuk menyampaikan bahan ajar kepada pebelajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat kesesuaian antara kondisi dan metode pembelajaran sehingga informasi yang diterima pebelajar sama dengan informasi yang diberikan oleh pengajar. Selain kondisi yang telah dijabarkan di atas salah satu faktor yang juga mempengaruhi hasil belajar seseorang terutama siswa jurusan Tata Boga adalah kreativitas. Hal ini disebabkan karena keterampilan-keterampilan yang dipelajari selalu membutuhkan suatu pembaharuan agar dapat disesuaikan oleh keinginan pasar atau masyarakat.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan di atas tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa di jurusan Tata Boga.

B. Perumusan Masalah

Masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?
2. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?
3. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan.
2. Hubungan antara kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan
3. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan Dekorasi Kue. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dan memperkaya sumber kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang penelitian lebih lanjut pada masa yang akan datang.

Secara praktis hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mengoptimalkan pengelolaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa jurusan Tata Boga.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Hasil Belajar Dekorasi Kue

Proses akhir pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai oleh pebelajar. Menurut Bloom seperti yang ditulis oleh Dimiyati dan Mudjiono (1999) hasil belajar dibagi dalam tiga kawasan yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Kawasan kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu : (1) *pengetahuan*, mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan tersebut berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode; (2) *pemahaman*, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari; (3) *penerapan*, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, misalnya menggunakan prinsip; (4) *analisis*, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil; (5) *sintesis*, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja; (6) *evaluasi*, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya kemampuan menilai hasil karangan.

Kawasan afektif terdiri dari lima perilaku sebagai berikut : (1) *penerimaan*, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut, misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan; (2) *partisipasi*, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, misalnya mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan; (3) *penilaian dan penentuan sikap*, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap, misalnya menerima suatu pendapat orang lain; (4) *organisasi*, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup, misalnya menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab; (5) *pembentukan pola hidup*, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi, misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

Kawasan psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu : (1) *persepsi*, yang mencakup kemampuan mendiskriminasikan hal-hal secara khas, dan menyadari

perbedaan yang khas tersebut. Seperti membedakan angka 6 dan 9; (2) *kesiapan*, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya posisi start lomba lari; (3) *gerakan terbimbing*, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya menirukan gerak tari, membuat lingkaran di atas pola; (4) *gerakan yang terbiasa*, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lompat tinggi dengan tepat; (5) *gerakan kompleks*, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien dan tepat. Misalnya, bongkar pasang peralatan secara tepat; (6) *penyesuaian pola gerakan*, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, keterampilan bertanding; (7) *kreativitas*, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. misalnya, kemampuan membuat dekorasi kue baru.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bila pebelajar dapat memahami informasi dengan daya nalar serta mengimplementasikannya pada perilaku yang membentuk intelektual, sikap dan keterampilan. Reigeluth (1983) berpendapat bahwa hasil dari suatu proses pembelajaran harus memiliki efektivitas, efisiensi dan daya tarik. *Efektivitas* diukur dari tingkat pencapaian hasil belajar yang diperoleh oleh pebelajar, baik secara kualitas maupun kuantitas. Secara kualitas hasil belajar menunjukkan kebermaknaan isi bahan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan kuantitas menunjukkan jumlah variasi hasil belajar yang dapat dicapai oleh pebelajar. *Efisiensi* diukur berdasarkan waktu yang dibutuhkan pebelajar untuk belajar, dalam arti semakin sedikit waktu yang dibutuhkan pebelajar untuk memahami isi materi pelajaran, maka semakin efisien hasil belajar yang diperoleh. Sedangkan *daya tarik* diukur dari ada tidaknya kecenderungan pebelajar termotivasi untuk belajar lebih lanjut dalam arti mengembangkan wawasan berdasarkan hasil belajar yang telah diperoleh.

Menurut Gagne (1977) perubahan perilaku sebagai hasil belajar disebut juga dengan kemampuan yang meliputi; (1) *informasi verbal*, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis, pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan; (2) *keterampilan intelektual*, yaitu kemampuan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang, keterampilan

intelektual ini terdiri dari diskriminasi jamak, dan konsep konkrit, serta prinsip; (3) *siyasat kognitif*, yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas berpikir untuk memecahkan masalah; (4) *keterampilan motorik*, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam melakukan sesuatu secara terkoordinasi, sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani; (5) *sikap*, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Kelima kemampuan ini merupakan hasil interaksi antara kondisi internal pebelajar yang berupa potensi belajar dengan kondisi eksternal yang berupa rangsangan dari lingkungan melalui proses kognitif pebelajar. Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki pebelajar setelah menerima pengalaman belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Secara umum dapat dijelaskan bahwa dekorasi merupakan suatu seni, proses, cara, perbuatan menghias pada suatu ruangan, gedung, jalan, benda atau objek tertentu. Sedangkan pengertian kue adalah panganan yang dibuat dari bahan makanan yang bermacam-macam dan dapat dibuat dalam berbagai bentuk. Menurut Rukhiat dan Yusuf (1995), dekorasi kue adalah suatu seni atau cara menghias kue agar terlihat lebih menarik dan harga jualnya lebih tinggi. Selanjutnya menurut Danylah dan Roeskijo (1982), dekorasi kue adalah seni menghias kue dengan teknik-teknik menghias tertentu untuk menambah daya tarik kue tersebut.

Jadi pengertian dekorasi kue adalah kecakapan atau kemahiran dalam melaksanakan dan menyelesaikan proses seni atau cara menghias kue dengan cekat, cepat dan tepat, agar terlihat lebih menarik serta memiliki harga jual yang tinggi.

Dalam Garis-garis Besar Program Pembelajaran (GBPP - 2004) dijelaskan bahwa pembelajaran dekorasi kue memiliki kompetensi, yaitu dapat menyebutkan dan menggunakan berbagai bahan dan alat dekorasi kue, serta dapat membuat dekorasi kue untuk berbagai kesempatan.

Tujuan khusus pembelajaran dekorasi kue ini yaitu : 1) pengetahuan bahan, 2) pengetahuan alat, 3) kesiapan, 4) kecekatan, 5) penataan, 6) hiasan, 7) kebersihan, 8) kerapian, 9) pewarnaan, 10) tampilan.

Dengan demikian dapat disimpulkan, hasil belajar dekorasi kue adalah kemampuan yang dimiliki siswa berupa pengetahuan sikap dan keterampilan siswa yang diperoleh setelah siswa selesai mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, yaitu mampu dan terampil memilih bahan dan alat

dekorasi kue, menerapkan teknik menghias kue, mendekorasi kue sesuai pesanan dan menghias kue sesuai dengan bentuk.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses pembelajaran di kelas. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, tenaga pengajar harus mempunyai pengetahuan tentang pengelolaan media pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi/isi pelajaran semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai oleh si belajar.

Menurut Heinich, Molenda dan Russell (1989) kata media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Dalam arti luas media berarti pengantara atau pengantar sesuatu pesan atau informasi dari seorang (*sender*) untuk disampaikan kepada orang lain (*reciever*). Jadi berkaitan dengan media dapat diartikan sebagai pengantara atau pengantar berbentuk sesuatu atau benda yang dapat dijangkau oleh panca indera manusia. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada si penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian si belajar sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Media pembelajaran juga digunakan dalam interaksi edukatif antara tenaga pengajar dan si belajar di dalam maupun di luar kelas, bahkan dari tempat yang saling berjauhan.

Dengan demikian jelaslah bahwa media pembelajaran adalah merupakan sesuatu atau benda yang dapat dilihat, diraba, didengar oleh panca indera, sehingga suatu informasi atau pesan bila disampaikan dengan menggunakan media akan lebih lebih efektif, efisien, berdaya tarik dan humanis. Demikian juga halnya dengan tenaga pengajar yang sedang bertugas memberikan pelajaran kepada anak didiknya sangat baik bila menggunakan media pembelajaran.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam teknologi pembelajaran, media sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik, latar dan peralatan. Media sebagai bahan belajar sering dikacaukan dengan peralatan. Media sebagai bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) itu sendiri merupakan sarana untuk dapat

menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (AECT, 1977). Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khasanah pendidikan seperti ilmu desain grafis (cetakan), ilmu tingkah laku, komunikasi dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, computer dst) masing-masing dengan cirri-ciri dan kemampuannya sendiri.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada proses belajar mengajar di dalam kelas, media pembelajaran mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting artinya bagi tercapainya penyampaian bahan pelajaran kepada si belajar dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Di samping berperan dalam meningkatkan semangat belajar dan membangkitkan minat belajar, media pembelajaran juga memberi pengalaman pendidikan. Misalnya hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh si belajar karena tempatnya yang terlalu jauh atau benda-benda terlalu besar atau dengan kata lain sesuatu/benda yang tidak dapat dijangkau oleh panca indera, serta mendekatkan diri si belajar pada kondisi yang sebenarnya tentang apa yang dipelajarinya. Maka dengan adanya media pembelajaran si belajar lebih mudah dapat mengetahuinya.

Media pembelajaran mempunyai EMPAT fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1. Memotivasi pendengar yang besar jumlahnya, 2. Menyajikan informasi, 3. Membangkitkan minat atau tindakan, 4. Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang si belajar atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggungjawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok anak didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian juga dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para anak didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari si belajar hanya terbatas pada persetujuan atau

ketidak setujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral atau senang.

Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan si belajar baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas dan penggunaan media pembelajaran secara nyata atau langsung sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang mampu menarik minat dan memenuhi kebutuhan perorangan si belajar.

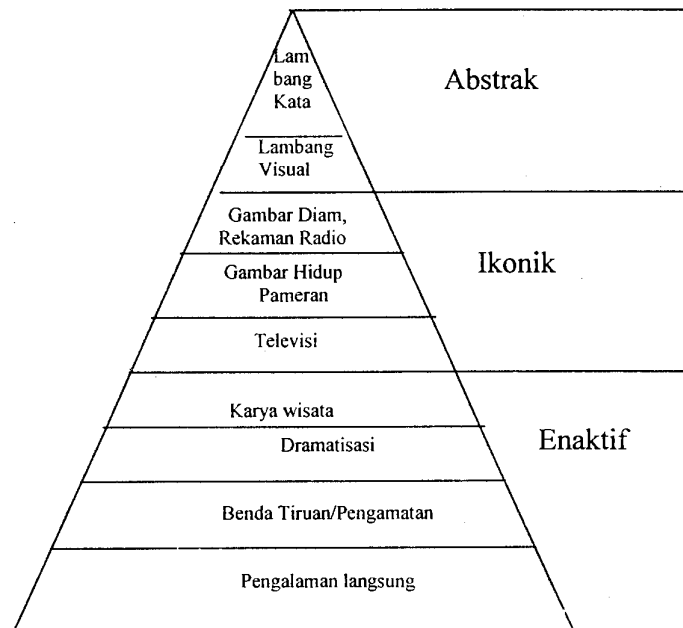
Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai teknik pembelajaran langsung, antara lain: 1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, 2. Pengajaran dapat lebih menarik, 3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi si belajar, umpan balik, dan penguatan, 4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, 5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar seperti media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik spesifik, dan jelas, 6. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu, 7. Sikap positif si belajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, 8. Peran tenaga pengajar dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban tenaga pengajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat si belajar.

c. Pengembangan Pembelajaran Bermedia

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Bruner menjelaskan ada tiga tingkatan utama modus belajar: a) pengalaman langsung (enactive), pengalaman fictural/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic).

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat “simpul”. Pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar atau image), kata “simpul” dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan symbol, si belajar membaca (atau mendengar) kata “simpul” dan mencoba mencocokkannya dengan “simpul” pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat “simpul”. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale’s Cone of Experience – kerucut pengalaman Dale (Heinich, Molenda, Russel, 1986). Kerucut ini merupakan elaborasi yang dirinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner di atas. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Makin ke atas di puncak kerucut makin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Gambar. 1 : Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: Heinich, Molenda, & Russel. (1989). *Instructional media and the new technologies of instruction*. p.13.

Dasar pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan – jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengar, perasaan mencium, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan perangko, melakukan percobaan laboratorium, dan lain-lain, yang kesemuanya itu memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang seperti chart, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang- lambang seperti itu, indera yang melibatkan untuk menafsirkan semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi berkurang, keterlibatan imajinasi semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung.

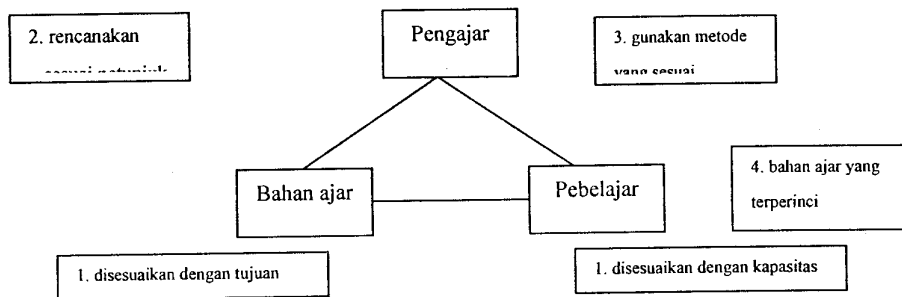
Dari bagian tersebut jelas bahwa kelancaran proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung pada bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut, sehingga terjadi suatu interaksi yang kondusif antarpengajar-pebelajar, dan media-pebelajar. Kekeliruan dalam memilih dan menetapkan media, apalagi mengabaikan kehadiran media, akan mengganggu tercapainya tujuan interaksional.

d. Pengembangan Media Pembelajaran di Laboratorium

Pembelajaran di laboratorium adalah pembelajaran keterampilan dan juga penemuan yang ditransfer kepada pebelajar agar nilai-nilai esensial dari ilmu pengetahuan dapat diterima, dihayati dan diinternalisasi untuk disosialisasikan dalam perilaku kehidupannya. Oleh sebab itu pembelajaran dan praktek laboratorium perlu disertai penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran menghendaki proses belajar dengan modeling atau contoh-contoh langsung yang dilihat oleh pebelajar. Melalui contoh-contoh tersebut diharapkan pebelajar dapat menirukan langsung perbuatan positif yang dapat dipraktekkan dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu seorang pengajar dituntut mampu melibatkan siswa, menjadi kreatif, dapat dipercaya, dan dapat menjadi pengarah dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Menurut Soekartawi (1995) dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen yang saling berhubungan yaitu : 1) pengajar (guru, instruktur, dan tutor) yang berfungsi sebagai komunikator; 2) pebelajar (siswa) yang berperan sebagai komunikan; dan 3) bahan ajar yang merupakan pesan yang akan disampaikan kepada pebelajar untuk dipelajari. Hubungan antara ketiga komponen dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Hubungan komponen proses pembelajaran

3. Hakikat Kreativitas

Definisi kreativitas dibedakan ke dalam dua definisi yaitu konsensual dan konseptual. Definisi konsensual menekankan segi produk dari kreativitas, sedangkan definisi konseptual menekankan pada kriteria tentang apa yang disebut kreatif. Menurut Supriadi (1994) terdapat enam asumsi tentang kreativitas yaitu : (1) setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut; (2) kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan; (3) aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis dengan lingkungan; (4) dalam diri seseorang dan lingkungan terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas; (5) kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului

oleh, dan merupakan pengembangan dari hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya; (6) karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat.

Buzan (2001) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktifitas kerja. Sementara Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, lebih lanjut ia menjelaskan secara operasional kreativitas ini dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan).

Selanjutnya Buzan (2001) mengatakan, kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktivitas kerja. Getzels dan Jackson juga menjelaskan seperti yang ditulis oleh Hawadi (2001) seseorang yang memiliki kreativitas tinggi cenderung memiliki kemampuan belajar yang baik. Dari penjelasan tersebut dapat dikemukakan bahwa tingkat kreativitas yang dimiliki oleh mahasiswa akan berpengaruh terhadap kualitas keterampilan yang dikuasainya.

Berdasarkan hal ini maka dapat dikemukakan bahwa yang disebut dengan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi sehingga dapat menciptakan suatu produk baru yang berupa gagasan atau peralatan, serta memecahkan suatu masalah.

Kreativitas merupakan sifat dan keterampilan seseorang yang dimiliki dalam tingkatan yang berbeda. Kreativitas dalam diri seseorang dapat dilihat dari ciri-ciri kreativitas seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1999) sebagai berikut : dorongan ingin tahu besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam salah satu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah dipengaruhi orang lain, rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslian tinggi dalam ungkapan gagasan, karangan serta hal lainnya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara

orisinal yang jarang diperlihatkan oleh orang lain, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan seseorang dalam berfikir kreatif. Hasil pengukuran dikonversikan ke dalam skala tertentu hingga menghasilkan CQ (*creativity quotient*) yang konsepnya sama dengan IQ (*intelligence quotient*). Ada tiga kegunaan utama dari tes kreativitas yaitu : (1) untuk mengidentifikasi anak berbakat kreatif; (2) untuk penelitian, dalam hal ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi orang-orang kreatif dan membandingkan orang kreatif dari orang-orang biasa; (3) tes kreativitas digunakan untuk melakukan bimbingan dan konseling.

Terdapat jenis tes untuk mengukur bakat kreatif yaitu tes yang mengukur kreativitas secara langsung, tes yang mengukur unsur-unsur kreativitas, tes yang mengukur ciri kepribadian kreatif, pengukuran bakat kreatif secara non tes, dan pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif. Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kreativitas mahasiswa digunakan tes yang mengukur kreativitas secara langsung yaitu Tes Kreativitas Verbal. Tes kreativitas verbal merupakan tes baku yang telah dikembangkan dan diujicobakan oleh Munandar pada tahun 1977. Tes ini terdiri dari enam sub tes yakni permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya.

4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teoretis, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir tersebut di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan.
2. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan..
3. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan.

B A B III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan. Penelitian ini dilakukan mulai Bulan April sampai Bulan Oktober 2008.

B. Populasi dan Sampel.

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Jurusan Tata Boga kelas XI, SMK Negeri 10 Medan sebanyak 104 siswa yang aktif belajar pada semester III.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini siswa kelas XI Jurusan Tata Boga, SMK Negeri Kota Medan yang dipilih secara acak (random) berdasarkan klasifikasi kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui *cluster simple random samplin*). Untuk menetapkan jumlah sampel ada dua persyaratan penting yang harus dipenuhi, yaitu sampel harus *representatif* (mewakili) dan besarnya harus memadai. Jumlah sampel diambil sebesar 30 %, yaitu sebesar 35 orang.

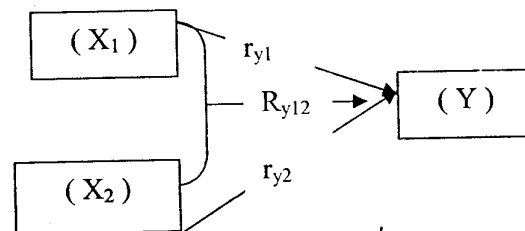
C. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan besaran koefisien korelasi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri 10 Medan baik secara parsial maupun bersama-sama. Untuk mencapai tujuan dimaksud digunakan metode deskriptif korelasional Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi dan regresi.

D. Variabel Penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua macam variabel, yakni hasil belajar dekorasi kue sebagai variabel terikat (*independent variable*) dengan variabel bebas (*dependent variable*) adalah penggunaan media pembelajaran (X_1) dan kreativitas (X_2).

Selanjutnya rancangan hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar-3: Bagan Paradigma Hubungan Antara Variabel Penelitian.

E. Definisi Operasional

Secara operasional penggunaan media pembelajaran, kreativitas dan hasil belajar dekorasi kue yang menjadi variabel dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar dekorasi kue adalah tingkat pemerolehan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran dekorasi kue. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menilai hasil akhir yang diperoleh siswa dalam mendekorasi kue yang dibuatnya sendiri sesuai dengan standar perolehan yang telah digariskan sebagai kompetensi dalam tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran adalah tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa untuk mengelola peralatan praktek untuk mendekorasi kue dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan LKS dan peralatan di laboratorium. Hal ini tercermin dalam indikator pengenalan alat-alat praktek, penggunaan media/alat peraga, kesesuaian prosedur dan penggunaan alat dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta pemeliharaan alat-alat praktek setelah proses belajar mengajar berakhir.
3. Kreativitas adalah daya cipta siswa untuk mendekorasi kue. Hal ini tercermin dalam indikator penciptaan dekorasi kue berupa karya-karya yang diciptakan siswa melalui seni hiasan, tampilan dan penciptaan bentuk, warna, dan asesoris kue.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik angket dan tes. Adapun teknik tes digunakan untuk menjangkau data variabel Y atau hasil belajar dekorasi kue. Teknik angket digunakan untuk menjangkau data variabel X_1 atau penggunaan media pembelajaran dan variabel X_2 atau kreativitas.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dan angket yang disebarkan kepada subjek penelitian. Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan kajian teori dari setiap variabel penelitian yang memiliki indikator dalam bentuk kisi-kisi. Penyusunan kisi-kisi ini dilakukan setelah mengadakan konsultasi dengan pakar ahli materi pelajaran agar diperoleh ketepatan instrumen yang akan digunakan. Adapun mengenai aspek-aspek yang diukur untuk setiap variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Hasil Belajar Dekorasi kue

Instrumen ini berbentuk objektif tes. Instrumen ini digunakan untuk mengukur pengetahuan kompetensi siswa mendekorasi kue. Seluruh butir soal terdapat 15 butir soal pada aspek pengetahuan, 14 butir soal pada aspek pemahaman, dan 11 butir soal pada aspek aplikasi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar (dalam hal ini dosen dan guru mata pelajaran tata boga untuk validasi pakar) dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

2. Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran

Instrumen ini berbentuk objektif tes. Instrumen ini digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Dari seluruh butir soal direncanakan terdapat 15 butir soal pada aspek pengetahuan, 21 butir soal pada aspek pemahaman, dan 4 butir soal pada aspek aplikasi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

3. Instrumen Kreativitas

Instrumen ini berbentuk kuesioner. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kreativitas siswa kelas II SMK Negeri 10 Medan. Instrumen yang digunakan diadopsi dari instrument yang dikembangkan oleh Eugene Raudsepp dalam Timpe (2001). Secara umum indikator pengukuran kreativitas adalah kepribadian, keinginan, sikap, motivasi dan ketertarikan, integritas, dan daya pribadi, Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar untuk penyempurnaannya dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

G. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kesahihan dan keterandalan instrumen. Kesahihan meliputi isi, konstruk dan butir instrumen. Untuk itu dalam penyusunan instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pakar (*expert*) guna mendapatkan penilaian isi butir-butir instrumen telah memenuhi persyaratan. Uji coba instrumen penelitian dilakukan pada 30 orang siswa kelas XII yang sedang aktif belajar pada hari ujicoba instrumen ini di SMK Negeri 8 Medan, dengan alasan mereka telah selesai mempelajari mata pelajaran dekorasi kue pada semester sebelumnya.

H. Teknik Analisa Data

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah korelasional dengan tehnik analisis regresi linier ganda dan korelasi parsial. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: uji normalitas data , menentukan persamaan regresi y atas x_1 dan y atas x_2 , menguji linieritas. Untuk menguji hipotesis di atas dilakukan dengan analisis varians dengan menggunakan statistic Uji-F.

B A B IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini menyangkut tiga variabel yang terdiri dari dua variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Variabel bebas pertama adalah penggunaan media pembelajaran (X_1) dan variabel bebas kedua adalah kreativitas (X_2) sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar dekorasi kue (Y). Jumlah subjek penelitian yang dianalisis adalah 35 responden yang didapat dari siswa SMK .

Berdasarkan pengolahan data akan diuraikan berturut-turut tentang deskripsi data, tingkat kecenderungan masing-masing variabel penelitian, pengujian persyaratan analisis dan pengajuan hipotesis.

1. Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

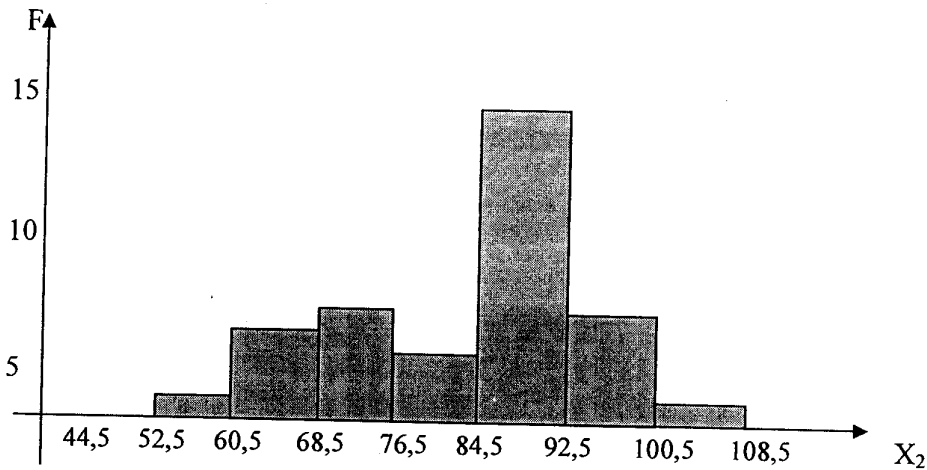
Data skor variabel hasil belajar dekorasi kue yang terkumpul, menyebar dari skor 58 sampai 103. Dari hasil perhitungan diperoleh $M_o = 88.9$, $M_e = 90.5$, Mean (M) = 83.371 dan Standard Deviasi (SD) = 11.935. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 1. Sedangkan gambar Histogram dari data variabel hasil belajar dekorasi kue dapat dilihat pada di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

No. Kelas	Kelas Interval	F. Absolut	F. Relatif
1	45 – 52	-	-
2	53 – 60	2	5.71
3	61 – 68	4	11.42
4	69 – 76	5	14.28
5	77 – 84	3	8.57
6	85 – 92	14	40.00
7	93 – 100	5	14.28
8	101 -108	2	5.71
Jumlah		35	100

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebaran data skor hasil belajar dekorasi kue siswa berada pada kelas interval rata-rata sebanyak 14 orang atau 40%; 7 orang atau 19,99% di atas rata-rata; dan 14 orang atau 40% di bawah rata-rata.

Gambar histogram yang menunjukkan hubungan antara kelompok skor dalam variabel hasil belajar dekorasi kue teknik dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar-4: Histogram Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

2. Penggunaan Media Pembelajaran (X_1)

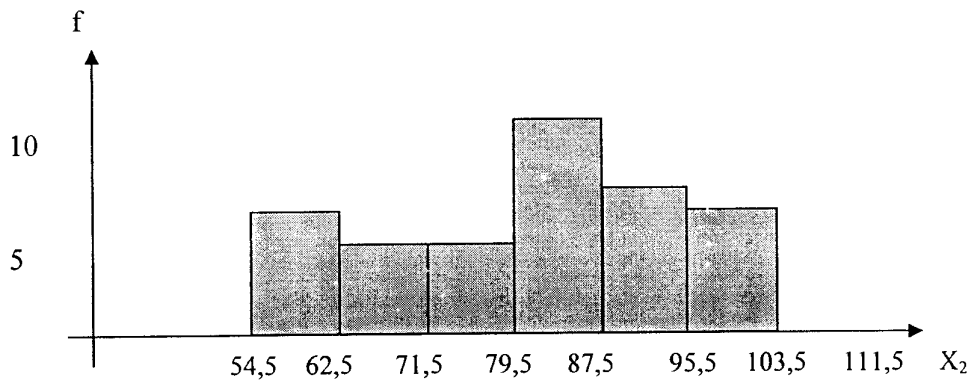
Data skor variabel penggunaan media pembelajaran yang terkumpul, menyebar dari skor 55 sampai 103. Dari hasil perhitungan diperoleh $M_o = 84.3$, $M_e = 87.9$, Mean (M) = 80 dan Standard Deviasi (SD) = 14.036. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 2 . Sedangkan gambar Histogram dari data variabel penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.

Tabel 2 . Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan Media Pembelajaran (X_1)

No. Kelas	Kelas Interval	F. Absolut	F. Relatif
1	55 – 62	6	17.14
2	63 – 71	4	11.42
3	72 – 79	4	11.42
4	80 – 87	10	28.57
5	88 – 95	6	17.14
6	96 – 103	5	14.28
7	104 - 111	-	-
Jumlah		35	100.00

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebaran data skor hasil belajar dekorasi kue siswa berada pada kelas interval rata-rata sebanyak 10 orang atau 28,571%; 11 orang atau 31,427% di atas rata-rata; dan 14 orang atau 40% di bawah rata-rata.

Gambar histogram yang menunjukkan hubungan antara kelompok skor dalam variabel penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Histogram Skor Penggunaan Media Pembelajaran (X₁)

3. Kreativitas (X₂)

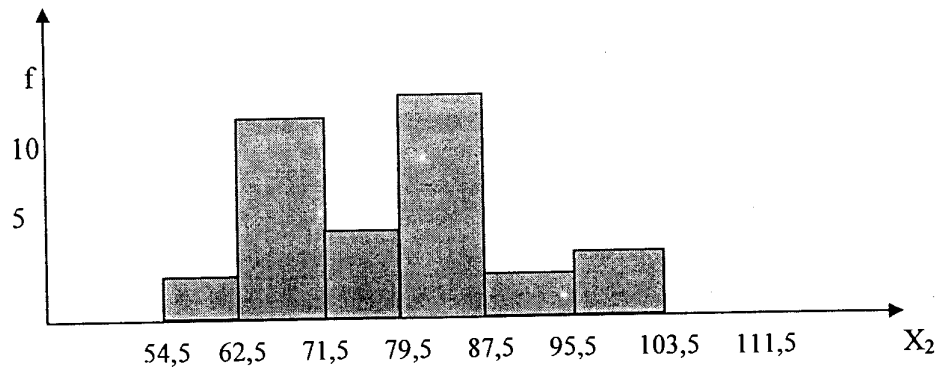
Data skor variabel kreativitas yang terkumpul, menyebar dari skor 55 sampai 100. Dari hasil perhitungan diperoleh $M_o = 82.928$, $M_e = 86.045$, Mean (M) = 77.914 dan Standard Deviasi (SD) = 11.859. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 3. Sedangkan gambar Histogram dari data variabel kreativitas dapat dilihat pada Gambar di bawah.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas (X₂)

No. Kelas	Kelas Interval	f. Absolut	f. Relatif
1	55 – 62	3	8.57
2	63 – 71	9	25.71
3	72 – 79	5	14.28
4	80 – 87	11	31.42
5	88 – 95	3	8.57
6	96 – 103	4	11.42
7	104 - 111	-	-
Jumlah		35	100

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebaran data skor hasil belajar dekorasi kue siswa berada pada kelas interval rata-rata sebanyak 5 orang atau 14,285%; 18 orang atau 61,127% di atas rata-rata; dan 12 orang atau 34,285% di bawah rata-rata.

Gambar histogram yang menunjukkan hubungan antara kelompok skor dalam variabel kreativitas dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 6. Histogram Skor Kreativitas (X₂)

B. Identifikasi Tingkat Kecenderungan Variabel Penelitian

1. Mengidentifikasi Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

Digunakan rata-rata ideal (M_i) = 75 dan Standard Deviasi ideal (SD_i) = 15. Selanjutnya dapat dibuat tingkat kecenderungan sebagaimana yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Kecenderungan Variabel Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

Rentangan	F. Observasi	F. Relatif	Kategori
52,5 – ke bawah	-	-	Rendah
53 – 75	10	28,57%	Kurang
76 – 97,5	20	57,14 %	Sedang
98 – ke atas	5	14,28 %	Tinggi
Jumlah	35	100 %	

Pada Tabel di atas dapat dilihat frekuensi kategori rendah tidak ada, kategori kurang 10 orang (28.571 %), kategori sedang 20 orang (57.142 %) dan kategori tinggi 5 orang (14.825 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dekorasi kue dalam Kategori Sedang ditinjau dari observasi.

2. Mengidentifikasi Tingkat Kecenderungan Penggunaan Media pembelajaran (X₁)

Digunakan rata-rata ideal (M_i) = 75 dan Standard Deviasi ideal (SD_i) = 15. Selanjutnya dapat dibuat tingkat kecenderungan sebagaimana yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran (X₁)

Rentangan	F. Observasi	F. Relatif	Kategori
52.5 – ke bawah	-	-	Rendah
53 – 75	14	40,00 %	Kurang
76 – 97.5	17	48.57 %	Sedang
98 – ke atas	4	11.42 %	Tinggi
Jumlah	35	100 %	

Pada Tabel di atas dapat dilihat frekuensi kategori rendah tidak ada, kategori kurang 14 orang (40 %), kategori sedang 17 orang (48.571 %) dan kategori tinggi 4 orang (11.428 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran dalam Kategori Sedang ditinjau dari observasi.

3. Mengidentifikasi Tingkat Kecenderungan Kreativitas (X_2)

Digunakan rata-rata ideal (M_i) = 75 dan Standard Deviasi ideal (SD_i) = 15. Selanjutnya dapat dibuat tingkat kecenderungan sebagaimana yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Tingkat Kecenderungan Kreativitas (X_2)

Rentangan	F. Observasi	F. Relatif	Kategori
52,5 – ke bawah	-	0	Rendah
53 – 75	15	42,86 %	Kurang
76 – 97,5	18	51.43 %	Sedang
98 – ke atas	2	5.71 %	Tinggi
Jumlah	35	100 %	

Pada Tabel di atas dapat dilihat frekuensi kategori rendah tidak ada (0 %), kategori kurang 15 orang (42.875 %), kategori sedang 18 orang (51.428 %) dan kategori tinggi 2 orang (5.714 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kreativitas (X_2) dalam Kategori Sedang ditinjau dari observasi.

C. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum pengujian hipotesis maka perlu dilakukan uji normalitas, uji linearitas dan keberartian regresi.

1. Uji Normalitas

Salah satu persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat mempergunakan analisis regresi adalah sebaran data dari setiap variabel harus normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Lilliefors. Data untuk setiap variabel penelitian dikatakan berdistribusi normal apabila $L_{\max \text{ hitung}} < L_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 5%. Berikut ini disajikan ringkasan analisis perhitungan normalitas untuk setiap variabel penelitian.

Tabel 7. Ringkasan Analisis Perhitungan Normalitas Setiap Data Variabel Penelitian

No.	Variabel Penelitian	N	$L_{\max \text{ hitung}}$	L_{tabel} ($\alpha = 0,05$)
1.	Uji Normalitas Penggunaan Media Pembelajaran (X_1) atas Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)	35	0,1192	0,1401
2.	Kreativitas (X_2) atas Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)	35	0,1109	

Untuk uji normalitas data penggunaan media pembelajaran (X_1) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) diperoleh data bahwa $L_{\max \text{ hitung}} < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,1192 < 0,1401$ pada taraf signifikan 5 % dengan $N = 35$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data penggunaan media pembelajaran (X_1) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) adalah berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas data variabel kreativitas (X_2) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) diperoleh data bahwa $L_{\max \text{ hitung}} < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,1109 < 0,1401$ pada taraf signifikan 5 % dengan $N = 35$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data variabel kreativitas (X_2) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) adalah berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas dan Keberartian regresi

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui linier atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat yang merupakan syarat untuk menggunakan teknik statistik dan analisis regresi, maka yang diperhatikan atau diuji adalah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu penggunaan media pembelajaran, kreativitas dan hasil belajar dekorasi kue. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas (prediktor) yang diduga dapat mempengaruhi variabel terikat (kriterium). Oleh karena itu ada dua persamaan regresi yang perlu diuji kelinieritas dan keberartian masing-masing variabel Y terhadap X_1 dan Y terhadap X_2 .

Berikut ini disajikan ringkasan analisis varians yang menguji kelinieritas dan keberartian persamaan regresi hasil belajar dekorasi kue (Y) berdasarkan penggunaan media pembelajaran (X_1) dengan persamaan regresi Y atas X_1 , yaitu : $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$

Tabel 8. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$

Sumber Variansi	dk	JK	RJK	F reg h	F reg t 5%
TOTAL	35	248264	-		
Regresi (a)	1	243277.828	-		
Regresi (b/a)	1	111.945	111.945	4.324	
Sisa	33	4874.227	147.703		4,14
Tuna Cocok	19	3613.563	190.187	2.012	
Galat	14	1260.664	90.047		2.38

Dari Tabel di atas dapat dilihat bahwa F reg t dengan db (19 :14) pada taraf signifikan 5 % adalah 2.38 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 2.012. Ternyata

Freg h < Freg t sehingga persamaan regresi $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$ adalah linier pada taraf signifikan 5 %.

Selanjutnya untuk uji keberartian persamaan regresi, F reg t dengan dk (1 : 33) pada taraf signifikan 5 % adalah 4,14 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 4.324. Ternyata F reg h > F reg t sehingga persamaan regresi tersebut adalah berarti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa koefisien arah persamaan regresi Y atas X_1 mempunyai hubungan yang linier dan berarti pada taraf $\alpha = 5 \%$.

Berikut ini disajikan ringkasan analisis varians yang menguji kelinieritas dan keberartian persamaan regresi hasil belajar dekorasi kue (Y) atas kreativitas (X_2) persamaan regresi Y atas X_2 , yaitu : $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$

Tabel 9. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$

Sumber Variansi	dk	JK	RJK	F reg h	F reg t 5%
TOTAL	35	248264	-		
	1	243277.828	-		
Regresi (a)	1	185.486	185.486	4.21	4.14
Regresi (b/a)					
Sisa	33	4800.686	145.475		
Tuna Cocok	17	2069.634	121.743		
Galat	16	2731.052	170.690	0.713	2.33

Dari Tabel di atas dapat dilihat bahwa F reg t dengan db (1 : 16) pada taraf signifikan 5 % adalah 2.33 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 0.713. Ternyata F reg h < F reg t sehingga persamaan regresi $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$ adalah linier pada taraf signifikan 5 %.

Selanjutnya untuk uji keberartian persamaan regresi, F reg t dengan dk (1 : 33) pada taraf signifikan 5 % adalah 4.14 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 4.21. Ternyata F reg h > F reg t sehingga persamaan regresi tersebut adalah berarti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa koefisien arah persamaan regresi Y atas X_2 mempunyai hubungan yang linier dan berarti pada taraf signifikansi 5 %.

Sedangkan untuk kelinieran keberartian persamaan regresi ganda antara penggunaan media pembelajaran (X_1) dan kreativitas (X_2) terhadap hasil belajar

dekorasi kue (Y) digunakan Korelasi Ganda. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa persamaan regresi ganda untuk X_1 dan X_2 adalah $\hat{Y} = 38.731 + 0.252 X_1 + 0.325 X_2$

Untuk menguji keberartian regresi linier ganda digunakan statistik F. Harga F terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda

Sumber Varians	dk	JK	F reg h	F reg t 5 %
Regresi	2	532.862	3.584	3.28
Residu	32	4453.309		
Total	35	4986.171		

Dari Tabel distribusi F diperoleh taraf signifikan 5 %, dk (2 : 32) diperoleh $F_{reg h} > F_{reg t 5 \%}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran dan kreativitas secara bersama-sama mempunyai hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue atau hipotesis yang berbunyi terdapat hubungan positif yang berarti antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue adalah benar.

Besarnya hubungan korelasi tersebut ditentukan oleh Determinasi $R^2 = 0.325$ yang memberikan kesimpulan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar dekorasi kue sebesar 32,5% dapat dijelaskan penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hubungan linier melalui persamaan $\hat{Y} = 38,731 + 0,252 X_1 + 0,325 X_2$ dan sisanya ditentukan oleh keadaan lain.

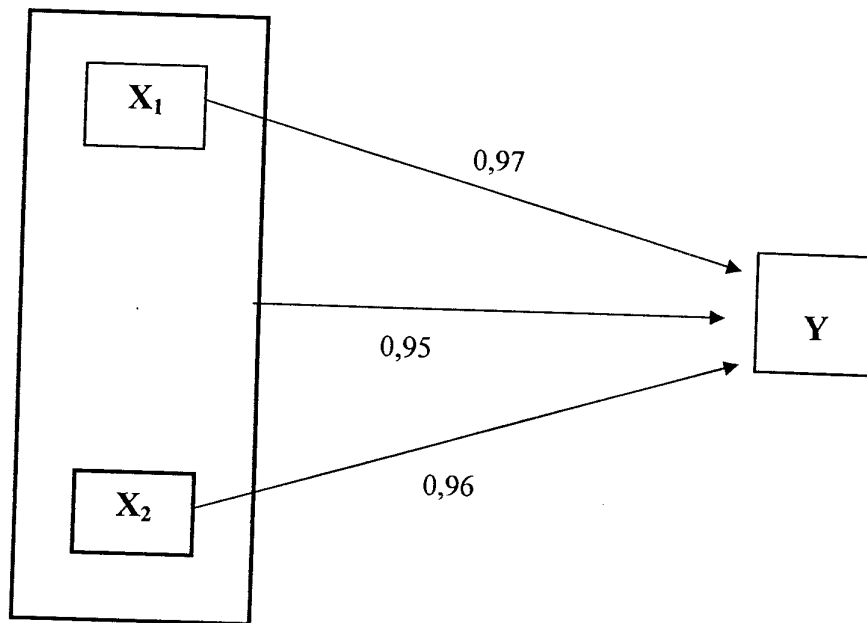
3. Korelasi parsial

Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa korelasi parsial digunakan untuk menguji hipotesis minor. Korelasi parsial yang dimaksud untuk mengetahui hubungan murni antara variabel bebas dan variabel terikat bila dibersihkan dari ketergantungan variabel lain. Pada Tabel berikut ini dijelaskan ringkasan perhitungan korelasi parsial.

Tabel 11. Ringkasan perhitungan Korelasi Parsial Variabel Penelitian

Korelasi	Koefisien Korelasi Parsial	Harga t_{hitung}	Harga t_{tabel} ($\alpha = 0,05$)
$r_{y,1.2}$	0.487	3.154	2.042
$r_{y,2.1}$	0.384	2.352	

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 7 berikut ini :



Gambar 7. Hubungan Variabel Bebas dengan Variabel Terikat

Keterangan :

0,97 = Koefisien korelasi parsial antara X_1 dengan Y

0,95 = Koefisien korelasi ganda antara X_1 dan X_2 dengan Y

0,96 = Koefisien korelasi parsial antara X_2 dan Y

D. Pengujian Hipotesis Penelitian

Dari hasil pengujian persyaratan analisis di atas, karakteristik kedua jenis variabel yang akan dikorelasikan memiliki bentuk distribusi normal dan linier. Untuk mengetahui seberapa besar koefisien regresi dan kontribusi variabel X terhadap variabel Y digunakan teknik perhitungan Product Moment dari Karl Pearson dan kemudian dilanjutkan dengan Uji -t menunjukkan bahwa setiap variabel bebas mempunyai hubungan yang berarti dengan variabel terikat pada taraf signifikan 5 %.

Untuk mengetahui koefisien korelasi dan kontribusi masing-masing variabel bebas (X_1 atau X_2) terhadap variabel tidak bebas (Y) digunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Sedangkan untuk korelasi dan kontribusi kedua variabel secara bersama-sama digunakan teknik analisis regresi ganda. Besarnya koefisien determinasi untuk ketiga hipotesis tersebut yang menentukan besarnya hubungan dan kontribusi setiap persyaratan hipotesis yang akan diuji.

1. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dekorasi Kue

$$H_0 : \rho_{y.1} = 0$$

$$H_a : \rho_{y.1} > 0$$

Berdasarkan perhitungan korelasi antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue diperoleh koefisien sebesar $r_{y.1} = 0.490$. Dengan harga $r_{y.1} = 0.97$ di dapat $t_{hitung} = 3.229$. Harga $t_{tabel} = 2.031$ pada taraf signifikan 5 %. Oleh karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.229 > 2.031$), maka hipotesis nol ($H_0 : \rho_{y.1} = 0$) dapat ditolak dan hipotesis alternatif ($H_a : \rho_{y.1} > 0$) diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang positif dan berarti antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue teruji kebenarannya.

2. Hubungan Antara Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Dekorasi Kue

$$H_0 : \rho_{y.2} = 0$$

$$H_a : \rho_{y.2} > 0$$

Berdasarkan perhitungan korelasi antara kreativitas terhadap hasil diperoleh koefisien sebesar $r_{y.2} = 0.96$. Dengan harga $r_{y.2} = 0.388$ di dapat $t_{hitung} = 2.418$. Harga $t_{tabel} = 2.031$ pada taraf signifikan 5 %. Oleh karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.418 > 2.031$), maka hipotesis nol ($H_0 : \rho_{y.2} = 0$) dapat ditolak hipotesis alternatif ($H_a : \rho_{y.2} > 0$) diterima.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang positif dan berarti antara kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue teruji kebenarannya. Dari hasil uji persyaratan normalitas disimpulkan bahwa data galat taksir Y atas X_2 adalah normal dan hasil uji linieritas menyimpulkan bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 4,91 + 0,32 X_2$ adalah linier. Selanjutnya dapat dilakukan analisis kebermaknaan garis regresi tersebut untuk meramal Y atas X_2 yang diberikan.

3. Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Dekorasi Kue

$$H_0 : R_{y.1.2} = 0$$

$$H_a : R_{y.1.2} > 0$$

Koefisien korelasi parsial ganda antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue teruji kebenarannya.

Untuk melihat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam korelasi ganda, dilakukan pengontrolan secara statistik dengan menggunakan analisis korelasi parsial sebagai berikut : Jika kreativitas dikontrol. Maka koefisien korelasi parsial antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue adalah sebesar $R_{y, 1. 2} = 0.95$. di dapat $t_{hitung} = 3.154$. Harga $t_{tabel} = 2.031$ pada taraf signifikan 5 %. Oleh karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.154 > 2.031$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan yang positif dan berarti terhadap hasil belajar dekorasi kue meskipun pengaruh variabel kreativitas dikontrol atau konstan.

Tabel 12. Signifikansi Garis Regresi

Sumber variasi	dk	JK	RJK	Fh	Ft	Ket
res		68658.82				
reg	2	65769.44	32884.72	1069.84	2.72*	5%
sis	94	2889.38	30.74			Signifikan

Dari hasil perhitungan koefisien relasi linier ganda Y atas X_1 dan X_2 pada lampiran-13, diperoleh $R_{y.12} = 0,95$. Berdasarkan hasil pengujian keberartian koefisien korelasi ganda dengan menggunakan statistik F; diperoleh harga $F_{hit} = 1069,84$. Selanjutnya menggunakan daftar distribusi F untuk $\alpha = 5 \%$, dan derajat kebebasan (2, 94), diperoleh $F_{tab} = 2,72$. Dengan demikian, $F_{hit} > F_{tab}$. Ini berarti bahwa, terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue.

Selanjutnya besarnya kontribusi penggunaan media pembelajaran dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar dekorasi kue sebesar 90,25 %. Artinya, 90,25 % hasil belajar dekorasi kue ditentukan oleh kemampuan penggunaan media pembelajaran dan kreativitas. Secara keseluruhan korelasi antar variabel (bivariat) disajikan pada Tabel-13 berikut.

Tabel-13: Koefisien Korelasi Antar Variabel

Variabel	X_1	X_2	Y
X_1	$r_{11} = 1$	$r_{12} = 0,68$	$r_{y1} = 0,97$
X_2	$r_{21} = 0,52$	$r_{22} = 1$	$r_{y2} = 0,96$
$X_1 \& X_2$	-	-	$R_{y12} = 0,95$

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa secara tersendiri variabel X_1 dan X_2 memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap variabel Y jika dibandingkan dengan kontribusi parsialnya. Sementara korelasi parsial variabel X_1 dan X_2 saling berkorelasi. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel baik kemampuan penggunaan media pembelajaran maupun kemampuan komunikasi organisasional, baik secara parsial maupun secara bersama-sama memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap hasil belajar dekorasi kue.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil Analisis Regresi dan Korelasi Variabel Penggunaan media pembelajaran dengan Hasil belajar dekorasi kue

Pasangan data penggunaan media pembelajaran dan data hasil belajar dekorasi kue dapat diprediksi secara garis linier yang bergradien positif dengan model regresi $\hat{Y} = 2,82 + 0,99 X_1$. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa jika skor penggunaan media pembelajaran semakin tinggi maka skor hasil belajar dekorasi kue juga cenderung semakin tinggi. Demikian sebaliknya, jika skor penggunaan media pembelajaran semakin rendah maka skor hasil belajar dekorasi kue cenderung rendah. Dari hasil analisis juga diketahui bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 2,82 + 0,99 X_1$ adalah berarti secara signifikan. Hal ini dapat dimaknai bahwa, melalui persamaan regresi, $\hat{Y} = 2,82 + 0,99 X_1$ skor hasil belajar dekorasi kue dapat diramalkan jika skor penggunaan media pembelajaran diberikan. Jika diberikan satu unit X_1 maka diperoleh 0,99 unit Y .

Terdapat hubungan parsial yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue dengan koefisien korelasi parsial $r_{y,12} = 0,97$ dan kontribusinya 94,09 %. Kesimpulan ini diterima pada taraf kepercayaan 95% (kekeliruan penduga $\alpha = 5\%$). Hal ini dapat diartikan bahwa diterima kebenaran kesimpulan tersebut 95 % dan menerima kesalahan kesimpulan tersebut sebesar 5 %. Sebesar 94,09 % perolehan hasil belajar dekorasi kue adalah dari penggunaan media pembelajaran. Kontribusi sebesar 94,09 % cukup meyakinkan para siswa harus mempelajari dan menguasai kemampuan penggunaan media pembelajaran.

Temuan ini menjadi dasar bagi pencapaian dalam hasil belajar dekorasi kue. Dengan demikian hasil belajar dekorasi kue tidak akan tercapai apabila penggunaan media pembelajaran memiliki sumbangan yang rendah, dan demikian pula sebaliknya.

1. Hasil Analisa Regresi dan Korelasi Variabel Kreativitas dengan Hasil belajar dekorasi kue

Pasangan data kreativitas dan data hasil belajar dekorasi kue dapat didekati secara garis linier yang bergradien positif dengan model regresi. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa jika skor kreativitas semakin tinggi maka skor hasil belajar dekorasi kue juga cenderung semakin tinggi. Dari hasil analisis juga diketahui bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 4,91 + 0,32 X_2$ adalah berarti secara signifikan. Hal ini dapat dimaknai bahwa, melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 4,91 + 0,32 X_2$, skor hasil belajar dekorasi kue dapat diramalkan melalui skor kreativitas diketahui. Jika diberikan satu unit X_2 maka diperoleh 0,32 unit Y.

Terdapat hubungan parsial yang positif antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue dengan koefisien korelasi parsial $r_{y.12} = 0,96$ dan kontribusinya 92,16 %. Kesimpulan ini diterima pada taraf kepercayaan 95% (kekeliruan penduga $\alpha = 5\%$). Hal ini dapat diartikan bahwa diterima kebenaran kesimpulan tersebut 95 % dan menerima kesalahan kesimpulan tersebut sebesar 5 %. Sebesar 92,16 % hasil belajar dekorasi kue diperoleh dari kemampuan kreativitas. Kontribusi sebesar 92,16 % cukup meyakinkan para siswa harus memiliki kreativitas agar hasil belajarnya meningkat.

Temuan ini menjadi dasar bagi pencapaian hasil belajar dekorasi kue dapat diwujudkan, jika para siswa mempunyai kreativitas yang baik dapat memberikan bekal yang dapat menunjang akan pelaksanaan tugas sebagai siswa, yang merupakan sumber daya manusia dalam hal pengelolaan dalam dunia pendidikan dan pengajaran khususnya. Dengan demikian hasil belajar dekorasi kue tidak akan tercapai apabila kreativitas tidak memberikan nilai tambah bagi peningkatan kinerja.

2. Hasil Analisis Regresi dan Korelasi Ganda antara Penggunaan media pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil belajar dekorasi kue

Model persamaan regresi ganda $\hat{Y} = 0,94 + 0,62 X_1 + 0,44 X_2$ adalah linier dengan koefisien korelasi ganda $R_{y12} = 0,95$ dan kontribusi 90,25 %. Hal ini dapat dimaknai bahwa tinggi-rendahnya skor hasil belajar dekorasi kue sangat ditentukan tinggi-rendahnya skor penggunaan media pembelajaran dan skor kreativitas. Dengan kata lain, secara bersama-sama penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru dapat memprediksi hasil belajar dekorasi kue dimana 90,25 % variasi yang terjadi pada hasil belajar dekorasi kue dapat dijelaskan oleh kedua variabel bebas tersebut.

Temuan ini menunjukkan, bahwa terhadap hubungan positif yang sangat berarti antara variabel bebas secara bersama-sama dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini juga memiliki makna, apabila terjadi perubahan pada penggunaan media pembelajaran dan kreativitas akan diikuti pula perubahan pada hasil belajar dekorasi kue. Dengan demikian perubahan ke arah positif dari kedua variabel bebas tersebut akan memberikan pengaruh yang positif pula pada hasil belajar dekorasi kue, begitu pula sebaliknya.

Secara relatif, dengan mengambil satu unit secara bersama-sama variabel bebas penggunaan media pembelajaran dan kreativitas maka diperoleh 0,62 dan 0,44 unit hasil belajar dekorasi kue (Y) dan secara efektif, 90,25 % skor hasil belajar dekorasi kue ditentukan oleh skor penggunaan media pembelajaran dan kreativitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
2. Kreativitas mempunyai hubungan yang positif terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas pada diri siswa, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
3. Penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
4. Kreativitas mempunyai hubungan yang positif terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas pada diri siswa, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .

B. Saran-Saran

1. Penggunaan media pembelajaran pada siswa perlu ditingkatkan melalui pelatihan dan bimbingan, penataran ataupun lokakarya dan sebagainya. Sedangkan kreativitas perlu ditingkatkan melalui potensi diri yang ada pada setiap siswa, hal ini untuk menambah dan memupuk rasa percaya diri dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan pada hasil belajar dekorasi kue perlu mendapatkan perhatian yang khusus agar siswa dapat belajar dengan terampil maka perlu pelatihan yang intensif, karena setiap saat metode dan penemuan baru dalam bidang teknologi pendidikan selalu berkembang dan berubah, sehingga kurikulum juga berubah, sehingga pada gilirannya akan menjadikan seorang yang handal dan mampu, serta terampil dan akhirnya akan berpengaruh yang baik terhadap mutu keluaran atau lulusan sekolah kejuruan.
2. Keadaan siswa sekolah kejuruan pada umumnya memiliki karakteristik ataupun kemampuan yang beragam, oleh karena itu para guru, perlu menyesuaikan metode dan teknik pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran agar dapat dengan mudah diterima oleh para siswa. Dengan demikian dalam diri para siswa atau para siswa timbul semangat dan gairah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.
3. Penelitian ini telah mengungkapkan dua faktor yang berhubungan dengan hasil belajar dekorasi kue. Namun masih banyak faktor lain yang belum terungkap dalam penelitian ini yang diduga memiliki kontribusi yang berarti terhadap hasil belajar dekorasi kue. Hal ini memberikan peluang yang luas kepada peneliti lain untuk melaksanakan pengembangan penelitian lebih lanjut. Untuk itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan banding dari segi teknis maupun temuannya bagi para peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Nashir. (1979). *Dasar-dasar ilmu mendidik*. Jakarta: Mutiara.
- Armanto, Dian. (2001). *Aspek perubahan pendidikan dasar matematika melalui pendidikan matematika realistik*. (Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional). Medan: Depag Propinsi Sumatera Utara.
- Bronowski, J. (1975). *The Ascent of Man*. Boston: Little Brown Co.
- Brubacher, Jhon, S. (1969). *Modern philosophies of education*. New York: Mc. Graw Hill Book Company.
- Crow, L. D. (1963). *Education psychology*. New York: Brooklyn College.
- Chester. (1985). *Management and leadership in higher education*. San Francisco: Jossey-Basa Publisher.
- Depdiknas. (2002). *Rencana strategis pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Eggen, Paul D & Kauchak. (1979). *Strategis for teachers teaching content and thinking skills*. New Jersey: Prentice Hall.
- Engkoswara. (1986). *Kecenderungan kehidupan di Indonesia menjelang tahun 2000 dan implikasinya dalam pendidikan*. Jakarta: CV Intermedia.
- Garrison, K. C. *Psychology of adolescence*. New Jersey: Englewood Cliffs, 1965.
- Goleman, D. (2002). *Emotional intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Good, Carter. V. (1985). *Dictionary of education*. New York: Mc. Graw Hill Book Company, inc 1959, Disadur M. Noor Syam Dalam *Pengertian dan hukum dasar pendidikan*. Malang: IKIP Malang.
- Gordon, T. (1974). *Teacher effectiveness training*. New Jersey: Peter H. Wyden Publisher.
- Hadi, Soetrisno. (1992). *Metodologi research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Houle, C. O. (1982). *The desingn of education*. London: Jossey - Bass Publisher.
- Hudojo, Herman. (1988). *Belajar belajar matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- (1998). *Pembelajaran matematika menurut pandang konstruktivistik*. (Makalah disajikan dalam seminar nasional). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Joyce, Bruce R. (1991). *Models of teaching*. Fourth Edition. Boston-London-Toronto- Sydney- Singapore: Allyn and Bacon Pulishers.
- Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 045/U/2002, Jakarta, 2 April 2002.
- Kresna, Yahya. Jawa Pos, 13 Maret 1998
- Kozma, Robert. B. (1978). *Instructional techniques in higer education*. New Jersey: Education Technology Publications.
- Marpaung, Y. (2001). *Implementasi pendidikan matematika realistik di Indonesia*. (Makalah disajikan dalam seminar nasional). Medan: Depag Propinsi SUMUT.
- Master, G. (1990). *Profil of hearing*. New Suoth Wales: Sie Skill Testing Program Globe Press.

- Marsell, J. L. (1979). *Successful teaching and psychological principles*. New York: Mc. Graw Hill Company.
- Muhaimin, Yahya, A. *Sinar Medan*, 7 Januari 2000
- Nur, Muhammad. (1998). *Psikologi pendidikan: fondasi untuk siswa dan teori-teori perkembangan*. Surabaya. PPS Universitas Negeri Surabaya.
- Pasaribu, C. L. (1979). *Pendidikan nasional*. Bandung : Tarsito.
- Patton, Patricia. (2002). *Kreativitas*. Jakarta: Mitra Media.
- Percival, F and Hendry, E. A. (1996). *Handbook of education technology*. London: Kogan Page, Ltd, 1984. Disadur Toeti, S., dalam *Teori belajar dan model-model pembelajaran*. Jakarta: Dirjen dikti.
- Reynolds, A. 1995. *The knowledge base for beginning teachers: Education profesional expectation versus research findings on learning to teach*. Elementary School Journal.
- Richey, Robert, W. (1968). *Planning for teaching: an Introduction to Education*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Sax, G. (1981). *Principles of educational measurement*. Englewood New Jersey: Prentice Hill Inc.
- Silalahi, A. (2002). *Diskusi interaktif permasalahan pendidikan MIPA*. Medan: Unimed.
- Siagian, Sondang. (1995). *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, Robert, E. (1994). *Educational psychology, theories and practice*. Fourth Edition. Masschusetts: Allyn and Bacon Publishers.
- Soedijarto. (1993). *Memantapkan sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soejono. (1978). *Aliran baru dalam pendidikan*. Bandung: Penerbit C.V. Ilmu.
- Soekamto, Toeti. (1996). *Teori belajar dan model-model pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Dirjen Dikti.
- Sudjana, Nana. (1989). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. (1992). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suryosubroto. (1982). *Dasar-dasar kependidikan*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Syam, Noor, M. (1987). *Pengantar dasar-dasar kependidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tampubolon, Daulat P. *Akar permasalahan pendidikan nasional*. Harian Sinar Indonesia Baru, 23 Juni 2001.
- Yahya, Umar. (2000). *Kemampuan matematika dan IPA anak Indonesia sangat rendah*. Jakarta: Harian Kompas, 8 Desember 2000. hlm 10.
- Usman, Uzer, Mohammad. (1992). *profesional*. Bandung: Penerbit PT. Rodakarya.
- William C. 1966. *The elementary school a perspective*. Chicago: Nally and Company.

RIWAYAT HIDUP

A. Ketua Peneliti

1. Nama :Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Bandar Pulau, 18 Februari 1963
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl.Binjai Km 10.Komplek STPP No. 44 Medan
7. Pendidikan : 1. Magister Pendidikan Teknologi Pendidikan, Unimed 2006
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan 1988.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Pengaruh Bahan Lemak dan Jenis Tepung Terhadap Kualitas Kue Bawang	Anggota	Unimed	2003
2.	Hubungan Pendapatan Terhadap Konsumsi Pangan dan Kaitannya dengan Status Gizi Anak Jalanan di Kota Medan.	Anggota	Unimed	2003

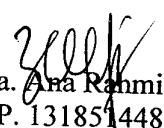
b. Pelatihan

1. Metodologi Penelitian Bagi Dosen Unimed. Diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian Unimed pada tanggal 6-9 September 2004.
2. Peningkatan Kapasitas PSW (Pusat Studi Wanita) dalam Mengalisis Studi Kebijakan dengan Mempergunakan Gender Analysis Path Ways dan Policy Outlook Plan (GAP/POP). Diselenggarakan oleh PSW Unimed pada Tanggal 20-22 Oktober 2004.

c. Seminar

1. Pemakalah : Memasyarakatkan Gerakan Konsumen Hijau Terhadap Berlakunya Eco Labeling. Disajikan pada seminar Nasional Desiminasi Protokol Cartagena, Protokol Kyoto dan Persetujuan ASEAN Tentang Gangguan Polusi Lintas Batas, PUSDIP-KLH. Tanggal 6 November 2003 di Unimed.
2. Pemakalah : Teknik Iklan Membuat Kemasan Jajanan Sehat. diselenggarakan oleh Pusdibang-KS Unimed, Tanggal 22 Mei 2003.

Medan. Oktober 2008
Peneliti

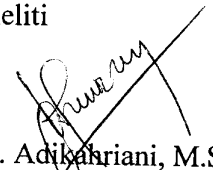

Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
NIP. 131851448

B. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Adikahriani, M.Si.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Lajoa, 6 September 1963
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl.Gajah Mada No.16 A Medan
7. Pendidikan : 1. Magister Lingkungan Hidup Ujung Pandang, 2000
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Ujung Pandang 1989.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Kreativitas Mahasiswa dalam Dekorasi Kue Program Studi Boga PKK FT Unimed	Anggota	Unimed	2003
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang.	Anggota	Unimed	2007

Medan. Oktober 2008
Peneliti


Dra. Adikahriani, M.Si
NIP. 131534241

C. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Nila Kesuma.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 26 Mei 1952
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl.Japaris No.179 A Medan
7. Pendidikan :Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan,1983
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Kreativitas Mahasiswa dalam Dekorasi Kue Program Studi Boga PKK FT Unimed	Anggota	Unimed	2003
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang.	Anggota	Unimed	2007

Medan, Oktober 2008
Peneliti


Dra. Nila Kesuma.
NIP. 130779800


D. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Siti Wahidah, M.Si.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Pakkae, 11 Agustus 1966
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl. Ngalengko No. 51 Medan
7. Pendidikan : 1. Magister GMSK IPB Bogor.2004
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan
1992.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Ketahanan Pangan Pola Pengasuhan dan Konsumsi Gizi Kota Medan, .	Anggota	Unimed	2006
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kabupaten Deli Serdang dan Kota Medan, .	Anggota	Unimed	2007

Medan. Oktober 2008

Peneliti


Dra. Siti Wahidah, M.Si.
NIP. 132056579

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Psr. V-kotak Pos No.1589 – Medan 20221 Telp. (061) 6636757, 6614002, 6613319,
e-mail: penelitian.unimed@gmail.com; penelitian_unimed@yahoo.com

SURAT PERJANJIAN KERJA
No. 162/H33.8/KEP/PL/2008

Pada hari ini Senin tanggal empat belas bulan April tahun dua ribu delapan, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan A. Sani, M.Si :Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dra. Ana Rahmi :Dosen FT bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana penelitian, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Kerja (SPK) untuk melakukan penelitian sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan SK Rektor tanggal 29 April 2008 Nomor : 0132A/H33.11/KU/2008 dan SFMK Pejabat Komitmen 5584 Unimed, tanggal 29 April 2008 Nomor : 037A/H33.11/KU/2008, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasi pelaksanaan penelitian Dana Rutin, berjudul :

"Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan. "

Yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 6 (enam) bulan, terhitung sejak SPK ini ditanda tangani.

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 3.000.000,- (Tiga juta rupiah) yang diberikan secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 70% yaitu Rp. 2.100.000,- (Dua juta seratus ribu rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 900.000,- (Sembilan ratus ribu rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan penelitian sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui oleh Rektor Unimed dan pengalokasian dana mengikuti peraturan yang berlaku.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban memungut dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan penelitian serta menyerahkan sebanyak 8 (delapan) eksemplar laporan hasil penelitian Dana rutin kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 1 (selambat-lambatnya 17 Oktober 2008) dan 2 (dua) buah naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk "Hard Copy" disertai dengan file (Soft copy) dalam 1 (satu) buah Compact Disk (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan, PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitiannya melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian UNIMED yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
3. Bahan Seminar dimaksudkan pada ayat (2) disampaikan ke Lembaga Penelitian Unimed sebanyak 5 (lima) eksemplar, diketik satu setengah spasi ukuran kuarto, disertai file elektronik dalam format MICROSOFT WORD.
4. Bukti Pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA atau PIHAK LAIN yang berkepentingan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pasal 5

1. PIHAK KEDUA harus mengirim laporan penelitian dimaksud dalam pasal 3.1 kepada :
 - 1.1. PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kepada pihak pertama sebanyak 8 eksemplar
 - 1.2. PIHAK KEDUA memberikan hasil laporan kepada anggota-anggota peneliti.
 - 1.3. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada pejabat pembuat Komitmen 5584 sebanyak 3 eksemplar.
 - 1.4. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada Dekan Fakultas 2 eksemplar.
 - 1.5. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada perpustakaan Unimed sebanyak 2 eksemplar.
 - 1.6. PIHAK PERTAMA mengarsipkan laporan sebanyak 1 eksemplar.

Pasal 6

Laporan hasil penelitian yang tersebut dalam pasal 3 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Bentuk kuarto
- b. Warna kulit biru tua
- c. Sampul kertas jeruk
- d. Dibagian bawah kulit depan ditulis dibiayai dengan dana Dana Rutin Unimed sesuai dengan kontrak kerja Nomor : No. 162 /H33.8/KEP/PL/2008 tanggal 14 April 2008.

Pasal 7

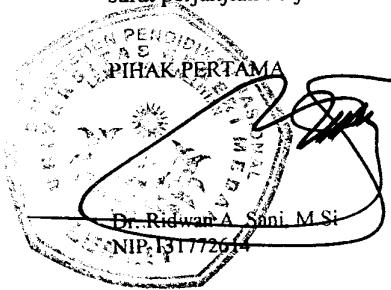
Keterlambatan PIHAK KEDUA dalam menyelesaikan penelitian ini dikenakan denda 1% perhari, dengan maksimum denda 5% dari kontrak, denda tersebut diserahkan kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 8


Hak cipta penelitian tersebut pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil penelitian berada dalam PIHAK PERTAMA.

Pasal 9

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui. Hal-hal yang belum diatur dalam surat perjanjian kerja ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.



PIHAK KEDUA


Dra. Ana Rahini
NIP. 131851448

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
2. Kreativitas mempunyai hubungan yang positif terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas pada diri siswa, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
3. Penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
4. Kreativitas mempunyai hubungan yang positif terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas pada diri siswa, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .

B. Saran-Saran

1. Penggunaan media pembelajaran pada siswa perlu ditingkatkan melalui pelatihan dan bimbingan, penataran ataupun lokakarya dan sebagainya. Sedangkan kreativitas perlu ditingkatkan melalui potensi diri yang ada pada setiap siswa, hal ini untuk menambah dan memupuk rasa percaya diri dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan pada hasil belajar dekorasi kue perlu mendapatkan perhatian yang khusus agar siswa dapat belajar dengan terampil maka perlu pelatihan yang intensif, karena setiap saat metode dan penemuan baru dalam bidang teknologi pendidikan selalu berkembang dan berubah, sehingga kurikulum juga berubah, sehingga pada gilirannya akan menjadikan seorang yang handal dan mampu, serta terampil dan akhirnya akan berpengaruh yang baik terhadap mutu keluaran atau lulusan sekolah kejuruan.
2. Keadaan siswa sekolah kejuruan pada umumnya memiliki karekteristik ataupun kemampuan yang beragam, oleh karena itu para guru, perlu menyesuaikan metode dan teknik pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran agar dapat dengan mudah diterima oleh para siswa. Dengan demikian dalam diri para siswa atau para siswa timbul semangat dan gairah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.
3. Penelitian ini telah mengungkapkan dua faktor yang berhubungan dengan hasil belajar dekorasi kue. Namun masih banyak faktor lain yang belum terungkap dalam penelitian ini yang diduga memiliki kontribusi yang berarti terhadap hasil belajar dekorasi kue. Hal ini memberikan peluang yang luas kepada peneliti lain untuk melaksanakan pengembangan penelitian lebih lanjut. Untuk itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan banding dari segi teknis maupun temuannya bagi para peneliti selanjutnya.

LAPORAN PENELITIAN



**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN
KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR DEKORASI KUE
SISWA JURUSAN TATA BOGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 10 MEDAN**

Oleh :

**Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
Dra. Adikahriani, M.Si.
Dra. Nila Kesuma.
Dra. Siti Sutanti.
Dra. Siti Wahidah, M.Si.**

**DIBLAYAI DENGAN DANA RUTIN UNIMED SESUAI DENGAN
KONTRAK KERJA NOMOR : 162/H33.8/KEP/PL/2008
TANGGAL 14 April 2008**


**PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
2008**

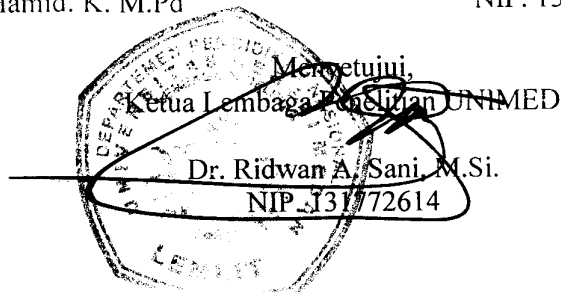
**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DANA RUTIN TAHUN 2008**

1. a. Judul penelitian : Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan
- b. Bidang Ilmu : SOSIAL
- c. Kategori Penelitian : -
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dra. Ana Rahmi, M.Pd
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Golongan, Pangkat dan NIP : III/c, Penata, 131851448
- d. Jabatan Fungsional : -
- e. Jabatan Struktural : -
- f. Fakultas/ Jurusan : Teknik/PKK/Tata Boga
- g. Pusat Penelitian : Lembaga Penelitian UNIMED
3. Alamat Ketua Peneliti
- a. Alamat Kantor/Telp. : Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate
- b. Alamat Rumah/Telp. : Jl. Binjai Km 10. Komplek STPP No 44 . Medan
4. Jumlah Anggota Peneliti :
- a. Nama Anggota Peneliti I : Dra. Adikahriani, M.Si.
- b. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Nila Kesuma
- c. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Siti Sutanti.
- d. Nama Anggota Peneliti II : Dra. Siti Wahidah, M.Si.
5. Lokasi Penelitian : Kota Medan
6. Kerjasama dengan Institusi Lain
- a. Nama Institusi : -
- b. Alamat : -
- c. Telepon/Faks/e-mail : -
7. Lama Penelitian : 6 bulan, dari bulan Mei s.d. bulan Oktober 2008
8. Biaya yang Diperlukan : Rp. 3.000.000,- (Tiga juta rupiah)



Medan, 14 Oktober 2008
Ketua Peneliti,


Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
NIP. 131851448



RINGKASAN

Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan

Ana Rahmi, dkk

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara (1) penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue, (2) kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue, dan (3) penggunaan media pembelajaran dan kreativitas secara bersama dengan hasil belajar dekorasi kue.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan. Populasi penelitian ini adalah semua siswa SMK Negeri 10 Medan yang banyaknya 104 orang. Sampel penelitian banyaknya 35 orang yang dipilih secara random berdasarkan kelas.

Data variabel dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor penggunaan media pembelajaran (X_1), skor kreativitas (X_2), dan skor hasil belajar dekorasi kue (Y). Untuk memperoleh data tersebut digunakan instrumen dengan teknik angket penggunaan media pembelajaran, angket kreativitas, dan tes hasil belajar dekorasi kue. Sebelum ketiga instrumen ini digunakan terlebih dahulu divalidasi isi oleh pakar, dan diujicobakan untuk mengetahui reliabilitas dan validitas instrumen.

Hasil uji Liliefors bahwa data galat taksiran regresi penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue, dan data galat taksiran kreativitas terhadap mengajar efektif adalah berdistribusi normal. Hasil analisis varians bahwa persamaan regresi Y atas X_1 yaitu $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$ dan persamaan regresi Y atas X_2 yaitu $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$ adalah linier dan berarti.

Hasil analisis regresi linier ganda dan korelasi parsial diperoleh bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini dilihat dari (1) persamaan regresi ganda $\hat{Y} = 38.731 + 0.252 X_1 + 0.325 X_2$ linier dan berarti, (2) koefisien a_1 dan a_2 berpengaruh positif secara signifikan, (3) koefisien korelasi linier ganda $R_{y12} = 0,95$ adalah signifikan dengan kontribusinya sebesar 90,25 %.

Secara parsial terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue dan terdapat hubungan yang positif antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini dapat dilihat dari (1) koefisien korelasi parsial $r_{y12} = 0,487$ adalah signifikan dengan kontribusinya 23,72 %, (2) koefisien korelasi parsial $r_{y21} = 0,384$ adalah signifikan dengan kontribusinya 14,75 %.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Kreativitas, Hasil Belajar.

PRAKATA

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga laporan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian ini berlangsung hingga selesainya laporan ini. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Unimed yang telah memberikan bantuan dana penelitian
2. Ketua Lembaga Penelitian Unimed yang telah memberikan izin penelitian
3. Dekan Fakultas Teknik Unimed yang telah memberikan izin
4. Kepala Sekolah SMK Negeri 10 Medan, beserta seluruh staf yang telah memberikan izin penelitian.
5. Siswa SMK Negeri 10 Medan yang telah memberi izin, bantuan dan informasi selama melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang turut membantu selama penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga perlu penyempurnaan lebih lanjut namun penulis berharap semoga laporan penelitian ini bermanfaat bagi pihak yang memerlukan.

Medan, 13 Oktober 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Hakikat Hasil Belajar Dekorasi Kue	4
B. Hakikat Media Pembelajaran	7
C. Hakikat Kreativitas	12
D. Hipotesis Penelitian	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Tempat dan Waktu Penelitian	15
B. Populasi dan sampel	15
C. Metode Penelitian	15
D. Variabel Penelitian	15
E. Definisi Operasional	16
F. Teknik Pengumpulan Data	16
G. Hasil Uji Coba Instrumen	17
H. Teknik Analisa Data	18
BAB IV HASIL PENELITIAN	19
A. Deskripsi Data	20
1. Hasil Belajar Dekorasi Kue	20
2. Penggunaan Media Pembelajaran	56
3. Kreativitas	21
B. Identifikasi Tingkat Kecenderungan Variabel Penelitian	23
C. Uji Persyaratan Analisis	24
D. Pengujian Hipotesis	28
E. Pembahasan Penelitian	31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	34
A. Kesimpulan.....	34
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue	20
2. Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan Media Pembelajaran	21
3. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas	22
4. Tingkat Kecenderungan Variabel Hasil Belajar Dekorasi Kue	23
5. Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran.....	23
6. Tingkat Kecenderungan Kreativitas	24
7. Ringkasan Analisis Perhitungan Normalitas Setiap Data Variabel Penelitian.....	24
8. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$	25
9. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$	26
10. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda	27
11. Ringkasan perhitungan Korelasi Parsial Variabel Penelitian	27
12. Signifikansi Garis Regresi	30
13. Koefisien Korelasi Antar Variabel	30

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	10
2. Hubungan komponen proses pembelajaran	12
3. Bagan Paradigma Hubungan Antara Variabel Penelitian.....	16
4. Histogram Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue	21
5. Histogram Skor Penggunaan Media Pembelajaran.....	22
6. Histogram Skor Kreativitas.....	23
7. Hubungan Variabel Bebas dengan Variabel Terikat	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk suatu perubahan pada diri seseorang. Melalui pendidikan diharapkan seseorang akan dapat mengatasi kesulitan di dalam hidup. Seringkali terjadi dalam suatu proses pendidikan hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang.

Pada era globalisasi dan liberalisasi perdagangan, sistem informasi dan komunikasi mempengaruhi peningkatan dan pengembangan kualitas sumberdaya manusia. Komunitas global berimplikasi pada makin ketatnya persaingan sumberdaya manusia yang menuntut pada kemampuan dan keterampilan seseorang menempatkan diri pada jajaran standard yang berlaku secara global.

Pembentukan sosok sumberdaya manusia melalui pendidikan mencakup dua masalah pokok yaitu dari segi perilaku dan segi profesionalisme, (Syam, 1977). Pendidikan mampu memberikan pelayanan (*service*), pemberdayaan (*empowerment*), dan pengembangan (*development*). Dari segi profesionalisme mencakup masalah kecakapan dan kemampuan serta kemampuan melaksanakan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan.

Sikap terhadap profesi harus mempunyai landasan konsekuensi dan komitmen yang kuat dan pendirian yang tegas, terampil, melakukan pekerjaan secara bertanggung jawab. Namun pada kenyataannya, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih kurang mampu melakukan bentuk keterampilan sesuai dengan tuntutan pekerjaan di lapangan.

Hasil penelitian Key menjelaskan seperti yang ditulis kembali oleh Tung (2000) bahwa kegiatan belajar mengajar akan efektif jika terdapat keseimbangan antara *content* (gagasan, konsep, prinsip), dengan *experience* (peluang menerapkan konsep pada lingkungan) dan *feed back* (umpan balik atas keputusan atau tindakan yang diambil pada saat melakukan penerapan pada tahap *experience*). Berdasarkan penjelasan ini dapat dikemukakan bahwa kegiatan belajar mengajar hendaknya

menitikberatkan pada pengalaman dan latihan agar konsep yang dipelajari dapat benar-benar dikuasai oleh pebelajar.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, di lingkungan pendidikan SMK Negeri Kota Medan, khususnya siswa jurusan Tata Boga menunjukkan hal yang belum mencapai sasaran dan tujuan yang optimal. Dalam proses pembelajaran yang layak dipraktekkan di laboratorium masih sangat jauh dari yang diharapkan. Siswa belum mampu memanfaatkan sarana laboratoium sebagai tempat dan penunjang pembelajaran yang efektif dan optimal.

Pada jurusan Tata Boga yang ada di SMK Negeri 10 Medan merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang menerapkan keterampilan-keterampilan khusus kepada siswa agar dapat membuka peluang usaha sendiri atau berwiraswasta. Tetapi kenyataan yang ada di lapangan, menurut pengamatan peneliti di laboratorium sekolah hanya lebih kurang 60% siswa yang mampu menerapkan keterampilan-keterampilan khusus tersebut dalam praktek. Berdasarkan hal ini dapat dikemukakan bahwa kualitas keterampilan yang diperoleh siswa belum memadai untuk membuka peluang usaha sendiri setelah mengikuti pembelajaran di jurusan Tata Boga.

Bila dilihat dari proses pembelajaran yang ada di jurusan studi Tata Boga, keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai siswa disajikan secara konvensional. Dengan kata lain belum ada media baik cetak, noncetak, visual, maupun audiovisual yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan yang telah dipelajari belum 100% dikuasai oleh siswa.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi untuk menyampaikan bahan ajar kepada pebelajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat kesesuaian antara kondisi dan metode pembelajaran sehingga informasi yang diterima pebelajar sama dengan informasi yang diberikan oleh pengajar. Selain kondisi yang telah dijabarkan di atas salah satu faktor yang juga mempengaruhi hasil belajar seseorang terutama siswa jurusan Tata Boga adalah kreativitas. Hal ini disebabkan karena keterampilan-keterampilan yang dipelajari selalu membutuhkan suatu pembaharuan agar dapat disesuaikan oleh keinginan pasar atau masyarakat.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan di atas tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa di jurusan Tata Boga.

B. Perumusan Masalah

Masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?
2. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?
3. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan.
2. Hubungan antara kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan
3. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan dengan hasil belajar Dekorasi Kue siswa jurusan Tata Boga SMK Negeri Medan.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan Dekorasi Kue. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dan memperkaya sumber kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang penelitian lebih lanjut pada masa yang akan datang.

Secara praktis hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mengoptimalkan pengelolaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa jurusan Tata Boga.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Hasil Belajar Dekorasi Kue

Proses akhir pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai oleh pebelajar. Menurut Bloom seperti yang ditulis oleh Dimiyati dan Mudjiono (1999) hasil belajar dibagi dalam tiga kawasan yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Kawasan kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu : (1) *pengetahuan*, mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan tersebut berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode; (2) *pemahaman*, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari; (3) *penerapan*, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, misalnya menggunakan prinsip; (4) *analisis*, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil; (5) *sintesis*, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja; (6) *evaluasi*, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya kemampuan menilai hasil karangan.

Kawasan afektif terdiri dari lima perilaku sebagai berikut : (1) *penerimaan*, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut, misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan; (2) *partisipasi*, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, misalnya mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan; (3) *penilaian dan penentuan sikap*, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap, misalnya menerima suatu pendapat orang lain; (4) *organisasi*, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup, misalnya menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab; (5) *pembentukan pola hidup*, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi, misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

Kawasan psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu : (1) *persepsi*, yang mencakup kemampuan mendiskriminasikan hal-hal secara khas, dan menyadari

perbedaan yang khas tersebut. Seperti membedakan angka 6 dan 9; (2) *kesiapan*, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya posisi start lomba lari; (3) *gerakan terbimbing*, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya menirukan gerak tari, membuat lingkaran di atas pola; (4) *gerakan yang terbiasa*, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lompat tinggi dengan tepat; (5) *gerakan kompleks*, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien dan tepat. Misalnya, bongkar pasang peralatan secara tepat; (6) *penyesuaian pola gerakan*, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, keterampilan bertanding; (7) *kreativitas*, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. misalnya, kemampuan membuat dekorasi kue baru.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bila pebelajar dapat memahami informasi dengan daya nalar serta mengimplementasikannya pada perilaku yang membentuk intelektual, sikap dan keterampilan. Reigeluth (1983) berpendapat bahwa hasil dari suatu proses pembelajaran harus memiliki efektivitas, efisiensi dan daya tarik. *Efektivitas* diukur dari tingkat pencapaian hasil belajar yang diperoleh oleh pebelajar, baik secara kualitas maupun kuantitas. Secara kualitas hasil belajar menunjukkan kebermaknaan isi bahan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan kuantitas menunjukkan jumlah variasi hasil belajar yang dapat dicapai oleh pebelajar. *Efisiensi* diukur berdasarkan waktu yang dibutuhkan pebelajar untuk belajar, dalam arti semakin sedikit waktu yang dibutuhkan pebelajar untuk memahami isi materi pelajaran, maka semakin efisien hasil belajar yang diperoleh. Sedangkan *daya tarik* diukur dari ada tidaknya kecenderungan pebelajar termotivasi untuk belajar lebih lanjut dalam arti mengembangkan wawasan berdasarkan hasil belajar yang telah diperoleh.

Menurut Gagne (1977) perubahan perilaku sebagai hasil belajar disebut juga dengan kemampuan yang meliputi; (1) *informasi verbal*, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis, pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan; (2) *keterampilan intelektual*, yaitu kemampuan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang, keterampilan

intelektual ini terdiri dari diskriminasi jamak, dan konsep konkrit, serta prinsip; (3) *siyasat kognitif*, yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas berpikir untuk memecahkan masalah; (4) *keterampilan motorik*, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam melakukan sesuatu secara terkoordinasi, sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani; (5) *sikap*, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Kelima kemampuan ini merupakan hasil interaksi antara kondisi internal pebelajar yang berupa potensi belajar dengan kondisi eksternal yang berupa rangsangan dari lingkungan melalui proses kognitif pebelajar. Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki pebelajar setelah menerima pengalaman belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Secara umum dapat dijelaskan bahwa dekorasi merupakan suatu seni, proses, cara, perbuatan menghias pada suatu ruangan, gedung, jalan, benda atau objek tertentu. Sedangkan pengertian kue adalah panganan yang dibuat dari bahan makanan yang bermacam-macam dan dapat dibuat dalam berbagai bentuk. Menurut Rukhiat dan Yusuf (1995), dekorasi kue adalah suatu seni atau cara menghias kue agar terlihat lebih menarik dan harga jualnya lebih tinggi. Selanjutnya menurut Danylah dan Roeskijo (1982), dekorasi kue adalah seni menghias kue dengan teknik-teknik menghias tertentu untuk menambah daya tarik kue tersebut.

Jadi pengertian dekorasi kue adalah kecakapan atau kemahiran dalam melaksanakan dan menyelesaikan proses seni atau cara menghias kue dengan cekat, cepat dan tepat, agar terlihat lebih menarik serta memiliki harga jual yang tinggi.

Dalam Garis-garis Besar Program Pembelajaran (GBPP - 2004) dijelaskan bahwa pembelajaran dekorasi kue memiliki kompetensi, yaitu dapat menyebutkan dan menggunakan berbagai bahan dan alat dekorasi kue, serta dapat membuat dekorasi kue untuk berbagai kesempatan.

Tujuan khusus pembelajaran dekorasi kue ini yaitu : 1) pengetahuan bahan, 2) pengetahuan alat, 3) kesiapan, 4) kecekatan, 5) penataan, 6) hiasan, 7) kebersihan, 8) kerapian, 9) pewarnaan, 10) tampilan.

Dengan demikian dapat disimpulkan, hasil belajar dekorasi kue adalah kemampuan yang dimiliki siswa berupa pengetahuan sikap dan keterampilan siswa yang diperoleh setelah siswa selesai mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, yaitu mampu dan terampil memilih bahan dan alat

dekorasi kue, menerapkan teknik menghias kue, mendekorasi kue sesuai pesanan dan menghias kue sesuai dengan bentuk.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses pembelajaran di kelas. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, tenaga pengajar harus mempunyai pengetahuan tentang pengelolaan media pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi/isi pelajaran semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai oleh si belajar.

Menurut Heinich, Molenda dan Russell (1989) kata media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Dalam arti luas media berarti pengantara atau pengantar sesuatu pesan atau informasi dari seorang (*sender*) untuk disampaikan kepada orang lain (*reciever*). Jadi berkaitan dengan media dapat diartikan sebagai pengantara atau pengantar berbentuk sesuatu atau benda yang dapat dijangkau oleh panca indera manusia. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada si penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian si belajar sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Media pembelajaran juga digunakan dalam interaksi edukatif antara tenaga pengajar dan si belajar di dalam maupun di luar kelas, bahkan dari tempat yang saling berjauhan.

Dengan demikian jelaslah bahwa media pembelajaran adalah merupakan sesuatu atau benda yang dapat dilihat, diraba, didengar oleh panca indera, sehingga suatu informasi atau pesan bila disampaikan dengan menggunakan media akan lebih lebih efektif, efisien, berdaya tarik dan humanis. Demikian juga halnya dengan tenaga pengajar yang sedang bertugas memberikan pelajaran kepada anak didiknya sangat baik bila menggunakan media pembelajaran.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam teknologi pembelajaran, media sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik, latar dan peralatan. Media sebagai bahan belajar sering dikacaukan dengan peralatan. Media sebagai bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) itu sendiri merupakan sarana untuk dapat

menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (AECT, 1977). Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khasanah pendidikan seperti ilmu desain grafis (cetakan), ilmu tingkah laku, komunikasi dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, computer dst) masing-masing dengan cirri-ciri dan kemampuannya sendiri.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada proses belajar mengajar di dalam kelas, media pembelajaran mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting artinya bagi tercapainya penyampaian bahan pelajaran kepada si belajar dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Di samping berperan dalam meningkatkan semangat belajar dan membangkitkan minat belajar, media pembelajaran juga memberi pengalaman pendidikan. Misalnya hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh si belajar karena tempatnya yang terlalu jauh atau benda-benda terlalu besar atau dengan kata lain sesuatu/benda yang tidak dapat dijangkau oleh panca indera, serta mendekatkan diri si belajar pada kondisi yang sebenarnya tentang apa yang dipelajarinya. Maka dengan adanya media pembelajaran si belajar lebih mudah dapat mengetahuinya.

Media pembelajaran mempunyai EMPAT fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1. Memotivasi pendengar yang besar jumlahnya, 2. Menyajikan informasi, 3. Membangkitkan minat atau tindakan, 4. Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang si belajar atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggungjawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok anak didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian juga dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para anak didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari si belajar hanya terbatas pada persetujuan atau

ketidak setujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral atau senang.

Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan si belajar baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas dan penggunaan media pembelajaran secara nyata atau langsung sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang mampu menarik minat dan memenuhi kebutuhan perorangan si belajar.

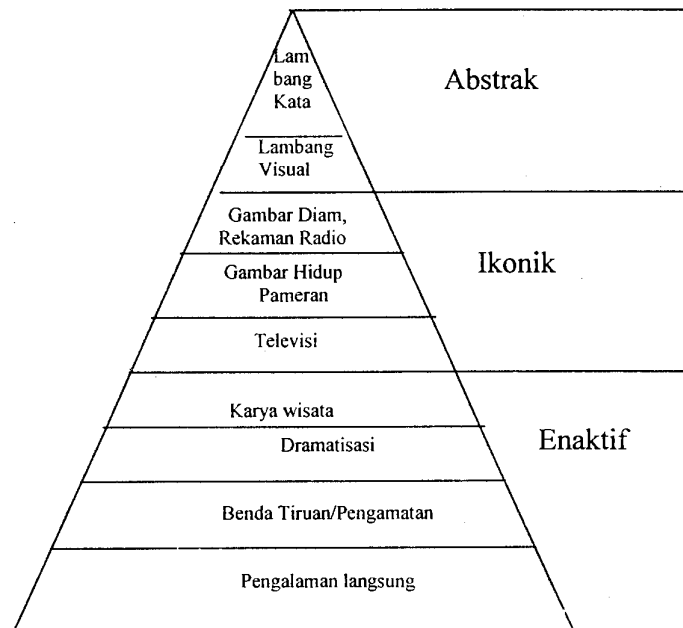
Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai teknik pembelajaran langsung, antara lain: 1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, 2. Pengajaran dapat lebih menarik, 3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi si belajar, umpan balik, dan penguatan, 4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, 5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar seperti media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik spesifik, dan jelas, 6. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu, 7. Sikap positif si belajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, 8. Peran tenaga pengajar dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban tenaga pengajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat si belajar.

c. Pengembangan Pembelajaran Bermedia

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Bruner menjelaskan ada tiga tingkatan utama modus belajar: a) pengalaman langsung (enactive), pengalaman fictural/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic).

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat “simpul”. Pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar atau image), kata “simpul” dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan symbol, si belajar membaca (atau mendengar) kata “simpul” dan mencoba mencocokkannya dengan “simpul” pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat “simpul”. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale’s Cone of Experience – kerucut pengalaman Dale (Heinich, Molenda, Russel, 1986). Kerucut ini merupakan elaborasi yang dirinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner di atas. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Makin ke atas di puncak kerucut makin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Gambar. 1 : Kerucut Pengalaman Edgar Dale
 Sumber: Heinich, Molenda, & Russel. (1989). *Instructional media and the new technologies of instruction*. p.13.

Dasar pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan – jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengar, perasaan mencium, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan perangko, melakukan percobaan laboratorium, dan lain-lain, yang kesemuanya itu memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang seperti chart, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang melibatkan untuk menafsirkan semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi berkurang, keterlibatan imajinasi semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung.

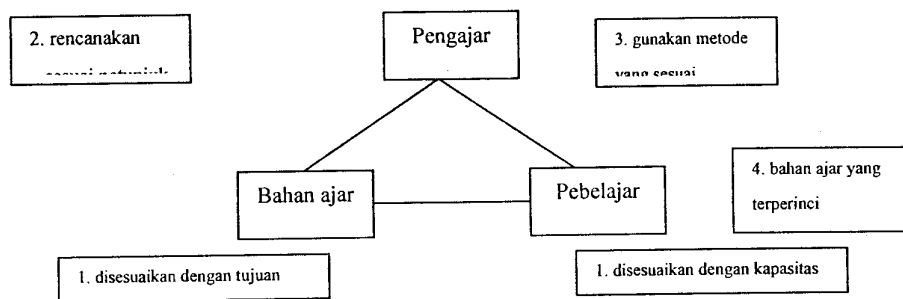
Dari bagian tersebut jelas bahwa kelancaran proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung pada bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut, sehingga terjadi suatu interaksi yang kondusif antarpengajar-pebelajar, dan media-pebelajar. Kekeliruan dalam memilih dan menetapkan media, apalagi mengabaikan kehadiran media, akan mengganggu tercapainya tujuan interaksional.

d. Pengembangan Media Pembelajaran di Laboratorium

Pembelajaran di laboratorium adalah pembelajaran keterampilan dan juga penemuan yang ditransfer kepada pebelajar agar nilai-nilai esensial dari ilmu pengetahuan dapat diterima, dihayati dan diinternalisasi untuk disosialisasikan dalam perilaku kehidupannya. Oleh sebab itu pembelajaran dan praktek laboratorium perlu disertai penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran menghendaki proses belajar dengan modeling atau contoh-contoh langsung yang dilihat oleh pebelajar. Melalui contoh-contoh tersebut diharapkan pebelajar dapat menirukan langsung perbuatan positif yang dapat dipraktekkan dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu seorang pengajar dituntut mampu melibatkan siswa, menjadi kreatif, dapat dipercaya, dan dapat menjadi pengarah dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Menurut Soekartawi (1995) dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen yang saling berhubungan yaitu : 1) pengajar (guru, instruktur, dan tutor) yang berfungsi sebagai komunikator; 2) pebelajar (siswa) yang berperan sebagai komunikan; dan 3) bahan ajar yang merupakan pesan yang akan disampaikan kepada pebelajar untuk dipelajari. Hubungan antara ketiga komponen dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Hubungan komponen proses pembelajaran

3. Hakikat Kreativitas

Definisi kreativitas dibedakan ke dalam dua definisi yaitu konsensual dan konseptual. Definisi konsensual menekankan segi produk dari kreativitas, sedangkan definisi konseptual menekankan pada kriteria tentang apa yang disebut kreatif. Menurut Supriadi (1994) terdapat enam asumsi tentang kreativitas yaitu : (1) setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut; (2) kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan; (3) aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis dengan lingkungan; (4) dalam diri seseorang dan lingkungan terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas; (5) kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului

oleh, dan merupakan pengembangan dari hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya; (6) karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat.

Buzan (2001) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktifitas kerja. Sementara Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, lebih lanjut ia menjelaskan secara operasional kreativitas ini dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan).

Selanjutnya Buzan (2001) mengatakan, kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktivitas kerja. Getzels dan Jackson juga menjelaskan seperti yang ditulis oleh Hawadi (2001) seseorang yang memiliki kreativitas tinggi cenderung memiliki kemampuan belajar yang baik. Dari penjelasan tersebut dapat dikemukakan bahwa tingkat kreativitas yang dimiliki oleh mahasiswa akan berpengaruh terhadap kualitas keterampilan yang dikuasainya.

Berdasarkan hal ini maka dapat dikemukakan bahwa yang disebut dengan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi sehingga dapat menciptakan suatu produk baru yang berupa gagasan atau peralatan, serta memecahkan suatu masalah.

Kreativitas merupakan sifat dan keterampilan seseorang yang dimiliki dalam tingkatan yang berbeda. Kreativitas dalam diri seseorang dapat dilihat dari ciri-ciri kreativitas seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1999) sebagai berikut : dorongan ingin tahu besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam salah satu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah dipengaruhi orang lain, rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslian tinggi dalam ungkapan gagasan, karangan serta hal lainnya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara

orisinal yang jarang diperlihatkan oleh orang lain, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan seseorang dalam berfikir kreatif. Hasil pengukuran dikonversikan ke dalam skala tertentu hingga menghasilkan CQ (*creativity quotient*) yang konsepnya sama dengan IQ (*intelligence quotient*). Ada tiga kegunaan utama dari tes kreativitas yaitu : (1) untuk mengidentifikasi anak berbakat kreatif; (2) untuk penelitian, dalam hal ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi orang-orang kreatif dan membandingkan orang kreatif dari orang-orang biasa; (3) tes kreativitas digunakan untuk melakukan bimbingan dan konseling.

Terdapat jenis tes untuk mengukur bakat kreatif yaitu tes yang mengukur kreativitas secara langsung, tes yang mengukur unsur-unsur kreativitas, tes yang mengukur ciri kepribadian kreatif, pengukuran bakat kreatif secara non tes, dan pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif. Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kreativitas mahasiswa digunakan tes yang mengukur kreativitas secara langsung yaitu Tes Kreativitas Verbal. Tes kreativitas verbal merupakan tes baku yang telah dikembangkan dan diujicobakan oleh Munandar pada tahun 1977. Tes ini terdiri dari enam sub tes yakni permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya.

4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teoretis, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir tersebut di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan.
2. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan..
3. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri Kota Medan.

B A B III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan. Penelitian ini dilakukan mulai Bulan April sampai Bulan Oktober 2008.

B. Populasi dan Sampel.

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Jurusan Tata Boga kelas XI, SMK Negeri 10 Medan sebanyak 104 siswa yang aktif belajar pada semester III.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini siswa kelas XI Jurusan Tata Boga, SMK Negeri Kota Medan yang dipilih secara acak (random) berdasarkan klasifikasi kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui *cluster simple random samplin*). Untuk menetapkan jumlah sampel ada dua persyaratan penting yang harus dipenuhi, yaitu sampel harus *representatif* (mewakili) dan besarnya harus memadai. Jumlah sampel diambil sebesar 30 %, yaitu sebesar 35 orang.

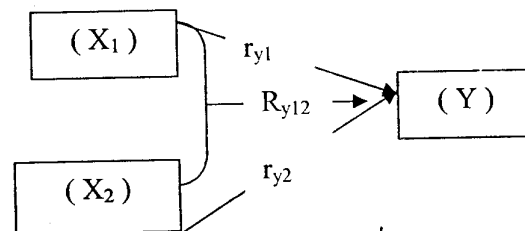
C. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan besaran koefisien korelasi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue di SMK Negeri 10 Medan baik secara parsial maupun bersama-sama. Untuk mencapai tujuan dimaksud digunakan metode deskriptif korelasional Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi dan regresi.

D. Variabel Penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua macam variabel, yakni hasil belajar dekorasi kue sebagai variabel terikat (*independent variable*) dengan variabel bebas (*dependent variable*) adalah penggunaan media pembelajaran (X_1) dan kreativitas (X_2).

Selanjutnya rancangan hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar-3: Bagan Paradigma Hubungan Antara Variabel Penelitian.

E. Definisi Operasional

Secara operasional penggunaan media pembelajaran, kreativitas dan hasil belajar dekorasi kue yang menjadi variabel dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar dekorasi kue adalah tingkat pemerolehan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran dekorasi kue. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menilai hasil akhir yang diperoleh siswa dalam mendekorasi kue yang dibuatnya sendiri sesuai dengan standar perolehan yang telah digariskan sebagai kompetensi dalam tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran adalah tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa untuk mengelola peralatan praktek untuk mendekorasi kue dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan LKS dan peralatan di laboratorium. Hal ini tercermin dalam indikator pengenalan alat-alat praktek, penggunaan media/alat peraga, kesesuaian prosedur dan penggunaan alat dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta pemeliharaan alat-alat praktek setelah proses belajar mengajar berakhir.
3. Kreativitas adalah daya cipta siswa untuk mendekorasi kue. Hal ini tercermin dalam indikator penciptaan dekorasi kue berupa karya-karya yang diciptakan siswa melalui seni hiasan, tampilan dan penciptaan bentuk, warna, dan asesoris kue.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik angket dan tes. Adapun teknik tes digunakan untuk menjaring data variabel Y atau hasil belajar dekorasi kue. Teknik angket digunakan untuk menjaring data variabel X_1 atau penggunaan media pembelajaran dan variabel X_2 atau kreativitas.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dan angket yang disebarakan kepada subjek penelitian. Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan kajian teori dari setiap variabel penelitian yang memiliki indikator dalam bentuk kisi-kisi. Penyusunan kisi-kisi ini dilakukan setelah mengadakan konsultasi dengan pakar ahli materi pelajaran agar diperoleh ketepatan instrumen yang akan digunakan. Adapun mengenai aspek-aspek yang diukur untuk setiap variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Hasil Belajar Dekorasi kue

Instrumen ini berbentuk objektif tes. Instrumen ini digunakan untuk mengukur pengetahuan kompetensi siswa mendekorasi kue. Seluruh butir soal terdapat 15 butir soal pada aspek pengetahuan, 14 butir soal pada aspek pemahaman, dan 11 butir soal pada aspek aplikasi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar (dalam hal ini dosen dan guru mata pelajaran tata boga untuk validasi pakar) dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

2. Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran

Instrumen ini berbentuk objektif tes. Instrumen ini digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Dari seluruh butir soal direncanakan terdapat 15 butir soal pada aspek pengetahuan, 21 butir soal pada aspek pemahaman, dan 4 butir soal pada aspek aplikasi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

3. Instrumen Kreativitas

Instrumen ini berbentuk kuesioner. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kreativitas siswa kelas II SMK Negeri 10 Medan. Instrumen yang digunakan diadopsi dari instrument yang dikembangkan oleh Eugene Raudsepp dalam Timpe (2001). Secara umum indikator pengukuran kreativitas adalah kepribadian, keinginan, sikap, motivasi dan ketertarikan, integritas, dan daya pribadi, Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada para pakar untuk penyempurnaannya dan melakukan uji coba untuk melihat realibilitas dan validitas tes berdasarkan data empirik.

G. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kesahihan dan keterandalan instrumen. Kesahihan meliputi isi, konstruk dan butir instrumen. Untuk itu dalam penyusunan instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pakar (*expert*) guna mendapatkan penilaian isi butir-butir instrumen telah memenuhi persyaratan. Uji coba instrumen penelitian dilakukan pada 30 orang siswa kelas XII yang sedang aktif belajar pada hari ujicoba instrumen ini di SMK Negeri 8 Medan, dengan alasan mereka telah selesai mempelajari mata pelajaran dekorasi kue pada semester sebelumnya.

H. Teknik Analisa Data

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah korelasional dengan tehnik analisis regresi linier ganda dan korelasi parsial. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: uji normalitas data , menentukan persamaan regresi y atas x_1 dan y atas x_2 , menguji linieritas. Untuk menguji hipotesis di atas dilakukan dengan analisis varians dengan menggunakan statistic Uji-F.

B A B IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini menyangkut tiga variabel yang terdiri dari dua variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Variabel bebas pertama adalah penggunaan media pembelajaran (X_1) dan variabel bebas kedua adalah kreativitas (X_2) sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar dekorasi kue (Y). Jumlah subjek penelitian yang dianalisis adalah 35 responden yang didapat dari siswa SMK .

Berdasarkan pengolahan data akan diuraikan berturut-turut tentang deskripsi data, tingkat kecenderungan masing-masing variabel penelitian, pengujian persyaratan analisis dan pengajuan hipotesis.

1. Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

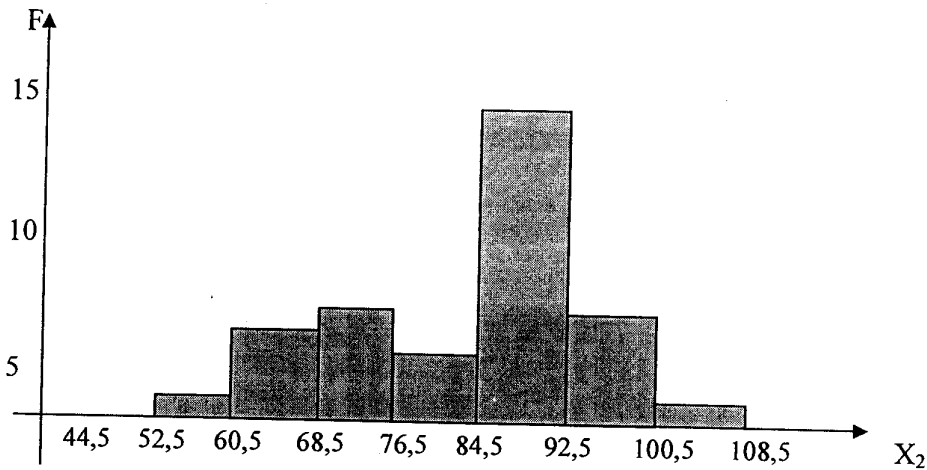
Data skor variabel hasil belajar dekorasi kue yang terkumpul, menyebar dari skor 58 sampai 103. Dari hasil perhitungan diperoleh $M_o = 88.9$, $M_e = 90.5$, Mean (M) = 83.371 dan Standard Deviasi (SD) = 11.935. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 1. Sedangkan gambar Histogram dari data variabel hasil belajar dekorasi kue dapat dilihat pada di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

No. Kelas	Kelas Interval	F. Absolut	F. Relatif
1	45 – 52	-	-
2	53 – 60	2	5.71
3	61 – 68	4	11.42
4	69 – 76	5	14.28
5	77 – 84	3	8.57
6	85 – 92	14	40.00
7	93 – 100	5	14.28
8	101 -108	2	5.71
Jumlah		35	100

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebaran data skor hasil belajar dekorasi kue siswa berada pada kelas interval rata-rata sebanyak 14 orang atau 40%; 7 orang atau 19,99% di atas rata-rata; dan 14 orang atau 40% di bawah rata-rata.

Gambar histogram yang menunjukkan hubungan antara kelompok skor dalam variabel hasil belajar dekorasi kue teknik dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar-4: Histogram Skor Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

2. Penggunaan Media Pembelajaran (X_1)

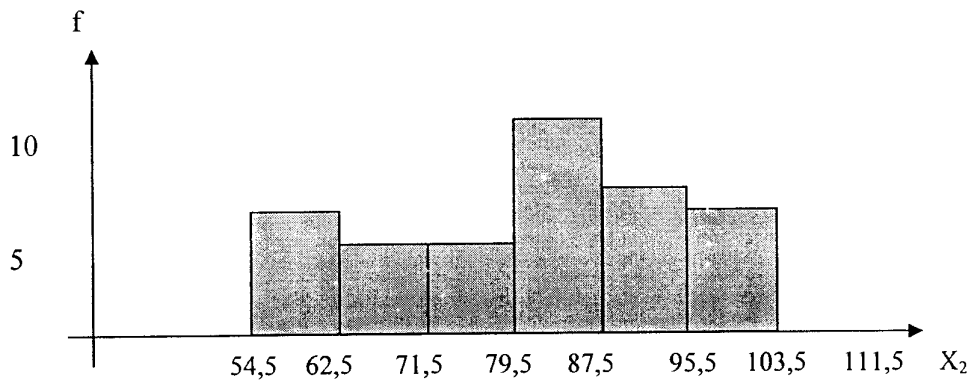
Data skor variabel penggunaan media pembelajaran yang terkumpul, menyebar dari skor 55 sampai 103. Dari hasil perhitungan diperoleh $M_o = 84.3$, $M_e = 87.9$, Mean (M) = 80 dan Standard Deviasi (SD) = 14.036. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 2 . Sedangkan gambar Histogram dari data variabel penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.

Tabel 2 . Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan Media Pembelajaran (X_1)

No. Kelas	Kelas Interval	F. Absolut	F. Relatif
1	55 – 62	6	17.14
2	63 – 71	4	11.42
3	72 – 79	4	11.42
4	80 – 87	10	28.57
5	88 – 95	6	17.14
6	96 – 103	5	14.28
7	104 - 111	-	
Jumlah		35	100.00

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebaran data skor hasil belajar dekorasi kue siswa berada pada kelas interval rata-rata sebanyak 10 orang atau 28,571%; 11 orang atau 31,427% di atas rata-rata; dan 14 orang atau 40% di bawah rata-rata.

Gambar histogram yang menunjukkan hubungan antara kelompok skor dalam variabel penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Histogram Skor Penggunaan Media Pembelajaran (X_1)

3. Kreativitas (X_2)

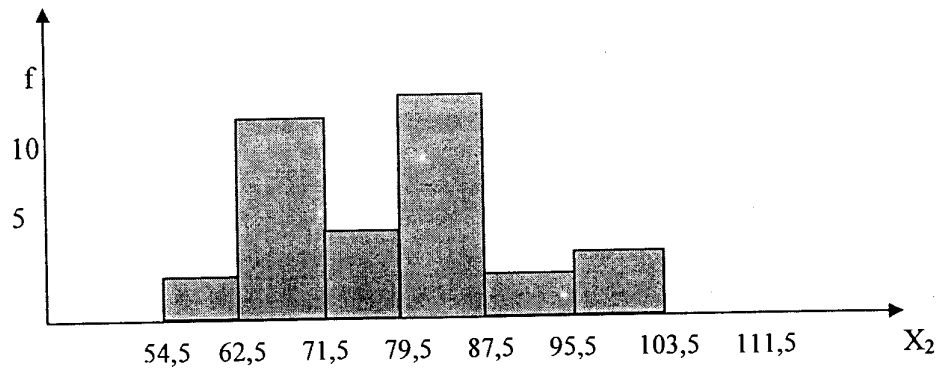
Data skor variabel kreativitas yang terkumpul, menyebar dari skor 55 sampai 100. Dari hasil perhitungan diperoleh $M_o = 82.928$, $M_e = 86.045$, Mean (M) = 77.914 dan Standard Deviasi (SD) = 11.859. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 3. Sedangkan gambar Histogram dari data variabel kreativitas dapat dilihat pada Gambar di bawah.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas (X_2)

No. Kelas	Kelas Interval	f. Absolut	f. Relatif
1	55 – 62	3	8.57
2	63 – 71	9	25.71
3	72 – 79	5	14.28
4	80 – 87	11	31.42
5	88 – 95	3	8.57
6	96 – 103	4	11.42
7	104 - 111	-	-
Jumlah		35	100

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebaran data skor hasil belajar dekorasi kue siswa berada pada kelas interval rata-rata sebanyak 5 orang atau 14,285%; 18 orang atau 61,127% di atas rata-rata; dan 12 orang atau 34,285% di bawah rata-rata.

Gambar histogram yang menunjukkan hubungan antara kelompok skor dalam variabel kreativitas dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 6. Histogram Skor Kreativitas (X₂)

B. Identifikasi Tingkat Kecenderungan Variabel Penelitian

1. Mengidentifikasi Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

Digunakan rata-rata ideal (M_i) = 75 dan Standard Deviasi ideal (SD_i) = 15. Selanjutnya dapat dibuat tingkat kecenderungan sebagaimana yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Kecenderungan Variabel Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)

Rentangan	F. Observasi	F. Relatif	Kategori
52,5 – ke bawah	-	-	Rendah
53 – 75	10	28,57%	Kurang
76 – 97,5	20	57,14 %	Sedang
98 – ke atas	5	14,28 %	Tinggi
Jumlah	35	100 %	

Pada Tabel di atas dapat dilihat frekuensi kategori rendah tidak ada, kategori kurang 10 orang (28.571 %), kategori sedang 20 orang (57.142 %) dan kategori tinggi 5 orang (14.825 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dekorasi kue dalam Kategori Sedang ditinjau dari observasi.

2. Mengidentifikasi Tingkat Kecenderungan Penggunaan Media pembelajaran (X₁)

Digunakan rata-rata ideal (M_i) = 75 dan Standard Deviasi ideal (SD_i) = 15. Selanjutnya dapat dibuat tingkat kecenderungan sebagaimana yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran (X₁)

Rentangan	F. Observasi	F. Relatif	Kategori
52.5 – ke bawah	-	-	Rendah
53 – 75	14	40,00 %	Kurang
76 – 97.5	17	48.57 %	Sedang
98 – ke atas	4	11.42 %	Tinggi
Jumlah	35	100 %	

Pada Tabel di atas dapat dilihat frekuensi kategori rendah tidak ada, kategori kurang 14 orang (40 %), kategori sedang 17 orang (48.571 %) dan kategori tinggi 4 orang (11.428 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran dalam Kategori Sedang ditinjau dari observasi.

3. Mengidentifikasi Tingkat Kecenderungan Kreativitas (X_2)

Digunakan rata-rata ideal (M_i) = 75 dan Standard Deviasi ideal (SD_i) = 15. Selanjutnya dapat dibuat tingkat kecenderungan sebagaimana yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Tingkat Kecenderungan Kreativitas (X_2)

Rentangan	F. Observasi	F. Relatif	Kategori
52,5 – ke bawah	-	0	Rendah
53 – 75	15	42,86 %	Kurang
76 – 97,5	18	51.43 %	Sedang
98 – ke atas	2	5.71 %	Tinggi
Jumlah	35	100 %	

Pada Tabel di atas dapat dilihat frekuensi kategori rendah tidak ada (0 %), kategori kurang 15 orang (42.875 %), kategori sedang 18 orang (51.428 %) dan kategori tinggi 2 orang (5.714 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kreativitas (X_2) dalam Kategori Sedang ditinjau dari observasi.

C. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum pengujian hipotesis maka perlu dilakukan uji normalitas, uji linearitas dan keberartian regresi.

1. Uji Normalitas

Salah satu persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat mempergunakan analisis regresi adalah sebaran data dari setiap variabel harus normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Lilliefors. Data untuk setiap variabel penelitian dikatakan berdistribusi normal apabila $L_{\max \text{ hitung}} < L_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 5%. Berikut ini disajikan ringkasan analisis perhitungan normalitas untuk setiap variabel penelitian.

Tabel 7. Ringkasan Analisis Perhitungan Normalitas Setiap Data Variabel Penelitian

No.	Variabel Penelitian	N	$L_{\max \text{ hitung}}$	L_{tabel} ($\alpha = 0,05$)
1.	Uji Normalitas Penggunaan Media Pembelajaran (X_1) atas Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)	35	0,1192	0,1401
2.	Kreativitas (X_2) atas Hasil Belajar Dekorasi Kue (Y)	35	0,1109	

Untuk uji normalitas data penggunaan media pembelajaran (X_1) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) diperoleh data bahwa $L_{\max \text{ hitung}} < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,1192 < 0,1401$ pada taraf signifikan 5 % dengan $N = 35$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data penggunaan media pembelajaran (X_1) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) adalah berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas data variabel kreativitas (X_2) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) diperoleh data bahwa $L_{\max \text{ hitung}} < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,1109 < 0,1401$ pada taraf signifikan 5 % dengan $N = 35$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data variabel kreativitas (X_2) atas hasil belajar dekorasi kue (Y) adalah berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas dan Keberartian regresi

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui linier atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat yang merupakan syarat untuk menggunakan teknik statistik dan analisis regresi, maka yang diperhatikan atau diuji adalah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu penggunaan media pembelajaran, kreativitas dan hasil belajar dekorasi kue. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas (prediktor) yang diduga dapat mempengaruhi variabel terikat (kriterium). Oleh karena itu ada dua persamaan regresi yang perlu diuji kelinieritas dan keberartian masing-masing variabel Y terhadap X_1 dan Y terhadap X_2 .

Berikut ini disajikan ringkasan analisis varians yang menguji kelinieritas dan keberartian persamaan regresi hasil belajar dekorasi kue (Y) berdasarkan penggunaan media pembelajaran (X_1) dengan persamaan regresi Y atas X_1 , yaitu : $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$

Tabel 8. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$

Sumber Variansi	dk	JK	RJK	F reg h	F reg t 5%
TOTAL	35	248264	-		
Regresi (a)	1	243277.828	-		
Regresi (b/a)	1	111.945	111.945	4.324	
Sisa	33	4874.227	147.703		4,14
Tuna Cocok	19	3613.563	190.187	2.012	
Galat	14	1260.664	90.047		2.38

Dari Tabel di atas dapat dilihat bahwa F reg t dengan db (19 :14) pada taraf signifikan 5 % adalah 2.38 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 2.012. Ternyata

Freg h < Freg t sehingga persamaan regresi $\hat{Y} = 73.189 + 0.127 X_1$ adalah linier pada taraf signifikan 5 %.

Selanjutnya untuk uji keberartian persamaan regresi, F reg t dengan dk (1 : 33) pada taraf signifikan 5 % adalah 4,14 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 4.324. Ternyata F reg h > F reg t sehingga persamaan regresi tersebut adalah berarti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa koefisien arah persamaan regresi Y atas X_1 mempunyai hubungan yang linier dan berarti pada taraf $\alpha = 5 \%$.

Berikut ini disajikan ringkasan analisis varians yang menguji kelinieritas dan keberartian persamaan regresi hasil belajar dekorasi kue (Y) atas kreativitas (X_2) persamaan regresi Y atas X_2 , yaitu : $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$

Tabel 9. Anava Untuk regresi Linier $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$

Sumber Variansi	dk	JK	RJK	F reg h	F reg t 5%
TOTAL	35	248264	-		
	1	243277.828	-		
Regresi (a)	1	185.486	185.486	4.21	4.14
Regresi (b/a)	1				
Sisa	33	4800.686	145.475		
Tuna Cocok	17	2069.634	121.743		
Galat	16	2731.052	170.690	0.713	2.33

Dari Tabel di atas dapat dilihat bahwa F reg t dengan db (1 : 16) pada taraf signifikan 5 % adalah 2.33 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 0.713. Ternyata F reg h < F reg t sehingga persamaan regresi $\hat{Y} = 65.996 + 0.146 X_2$ adalah linier pada taraf signifikan 5 %.

Selanjutnya untuk uji keberartian persamaan regresi, F reg t dengan dk (1 : 33) pada taraf signifikan 5 % adalah 4.14 sedangkan F reg h yang diperoleh adalah 4.21. Ternyata F reg h > F reg t sehingga persamaan regresi tersebut adalah berarti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa koefisien arah persamaan regresi Y atas X_2 mempunyai hubungan yang linier dan berarti pada taraf signifikansi 5 %.

Sedangkan untuk kelinieran keberartian persamaan regresi ganda antara penggunaan media pembelajaran (X_1) dan kreativitas (X_2) terhadap hasil belajar

dekorasi kue (Y) digunakan Korelasi Ganda. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa persamaan regresi ganda untuk X_1 dan X_2 adalah $\hat{Y} = 38.731 + 0.252 X_1 + 0.325 X_2$

Untuk menguji keberartian regresi linier ganda digunakan statistik F. Harga F terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda

Sumber Varians	dk	JK	F reg h	F reg t 5 %
Regresi	2	532.862	3.584	3.28
Residu	32	4453.309		
Total	35	4986.171		

Dari Tabel distribusi F diperoleh taraf signifikan 5 %, dk (2 : 32) diperoleh $F_{reg h} > F_{reg t 5 \%}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran dan kreativitas secara bersama-sama mempunyai hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue atau hipotesis yang berbunyi terdapat hubungan positif yang berarti antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue adalah benar.

Besarnya hubungan korelasi tersebut ditentukan oleh Determinasi $R^2 = 0.325$ yang memberikan kesimpulan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar dekorasi kue sebesar 32,5% dapat dijelaskan penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hubungan linier melalui persamaan $\hat{Y} = 38,731 + 0,252 X_1 + 0,325 X_2$ dan sisanya ditentukan oleh keadaan lain.

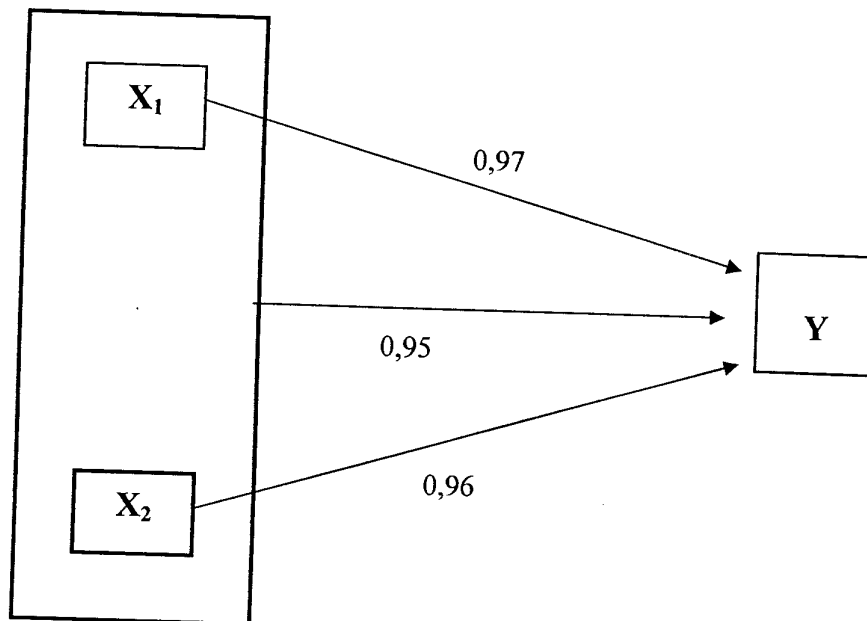
3. Korelasi parsial

Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa korelasi parsial digunakan untuk menguji hipotesis minor. Korelasi parsial yang dimaksud untuk mengetahui hubungan murni antara variabel bebas dan variabel terikat bila dibersihkan dari ketergantungan variabel lain. Pada Tabel berikut ini dijelaskan ringkasan perhitungan korelasi parsial.

Tabel 11. Ringkasan perhitungan Korelasi Parsial Variabel Penelitian

Korelasi	Koefisien Korelasi Parsial	Harga t_{hitung}	Harga t_{tabel} ($\alpha = 0,05$)
$r_{y,1.2}$	0.487	3.154	2.042
$r_{y,2.1}$	0.384	2.352	

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 7 berikut ini :



Gambar 7. Hubungan Variabel Bebas dengan Variabel Terikat

Keterangan :

0,97 = Koefisien korelasi parsial antara X_1 dengan Y

0,95 = Koefisien korelasi ganda antara X_1 dan X_2 dengan Y

0,96 = Koefisien korelasi parsial antara X_2 dan Y

D. Pengujian Hipotesis Penelitian

Dari hasil pengujian persyaratan analisis di atas, karakteristik kedua jenis variabel yang akan dikorelasikan memiliki bentuk distribusi normal dan linier. Untuk mengetahui seberapa besar koefisien regresi dan kontribusi variabel X terhadap variabel Y digunakan teknik perhitungan Product Moment dari Karl Pearson dan kemudian dilanjutkan dengan Uji -t menunjukkan bahwa setiap variabel bebas mempunyai hubungan yang berarti dengan variabel terikat pada taraf signifikan 5 %.

Untuk mengetahui koefisien korelasi dan kontribusi masing-masing variabel bebas (X_1 atau X_2) terhadap variabel tidak bebas (Y) digunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Sedangkan untuk korelasi dan kontribusi kedua variabel secara bersama-sama digunakan teknik analisis regresi ganda. Besarnya koefisien determinasi untuk ketiga hipotesis tersebut yang menentukan besarnya hubungan dan kontribusi setiap persyaratan hipotesis yang akan diuji.

1. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dekorasi Kue

$$H_0 : \rho_{y.1} = 0$$

$$H_a : \rho_{y.1} > 0$$

Berdasarkan perhitungan korelasi antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue diperoleh koefisien sebesar $r_{y.1} = 0.490$. Dengan harga $r_{y.1} = 0.97$ di dapat $t_{hitung} = 3.229$. Harga $t_{tabel} = 2.031$ pada taraf signifikan 5 %. Oleh karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.229 > 2.031$), maka hipotesis nol ($H_0 : \rho_{y.1} = 0$) dapat ditolak dan hipotesis alternatif ($H_a : \rho_{y.1} > 0$) diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang positif dan berarti antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue teruji kebenarannya.

2. Hubungan Antara Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Dekorasi Kue

$$H_0 : \rho_{y.2} = 0$$

$$H_a : \rho_{y.2} > 0$$

Berdasarkan perhitungan korelasi antara kreativitas terhadap hasil diperoleh koefisien sebesar $r_{y.2} = 0.96$. Dengan harga $r_{y.2} = 0.388$ di dapat $t_{hitung} = 2.418$. Harga $t_{tabel} = 2.031$ pada taraf signifikan 5 %. Oleh karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.418 > 2.031$), maka hipotesis nol ($H_0 : \rho_{y.2} = 0$) dapat ditolak hipotesis alternatif ($H_a : \rho_{y.2} > 0$) diterima.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang positif dan berarti antara kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue teruji kebenarannya. Dari hasil uji persyaratan normalitas disimpulkan bahwa data galat taksir Y atas X_2 adalah normal dan hasil uji linieritas menyimpulkan bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 4,91 + 0,32 X_2$ adalah linier. Selanjutnya dapat dilakukan analisis kebermaknaan garis regresi tersebut untuk meramal Y atas X_2 yang diberikan.

3. Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Dekorasi Kue

$$H_0 : R_{y.1.2} = 0$$

$$H_a : R_{y.1.2} > 0$$

Koefisien korelasi parsial ganda antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar dekorasi kue teruji kebenarannya.

Untuk melihat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam korelasi ganda, dilakukan pengontrolan secara statistik dengan menggunakan analisis korelasi parsial sebagai berikut : Jika kreativitas dikontrol. Maka koefisien korelasi parsial antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dekorasi kue adalah sebesar $R_{y, 1. 2} = 0.95$. di dapat $t_{hitung} = 3.154$. Harga $t_{tabel} = 2.031$ pada taraf signifikan 5 %. Oleh karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.154 > 2.031$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan yang positif dan berarti terhadap hasil belajar dekorasi kue meskipun pengaruh variabel kreativitas dikontrol atau konstan.

Tabel 12. Signifikansi Garis Regresi

Sumber variasi	dk	JK	RJK	Fh	Ft	Ket
res		68658.82				
reg	2	65769.44	32884.72	1069.84	2.72*	5%
sis	94	2889.38	30.74			Signifikan

Dari hasil perhitungan koefisien relasi linier ganda Y atas X_1 dan X_2 pada lampiran-13, diperoleh $R_{y.12} = 0,95$. Berdasarkan hasil pengujian keberartian koefisien korelasi ganda dengan menggunakan statistik F; diperoleh harga $F_{hit} = 1069,84$. Selanjutnya menggunakan daftar distribusi F untuk $\alpha = 5 \%$, dan derajat kebebasan (2, 94), diperoleh $F_{tab} = 2,72$. Dengan demikian, $F_{hit} > F_{tab}$. Ini berarti bahwa, terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue.

Selanjutnya besarnya kontribusi penggunaan media pembelajaran dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar dekorasi kue sebesar 90,25 %. Artinya, 90,25 % hasil belajar dekorasi kue ditentukan oleh kemampuan penggunaan media pembelajaran dan kreativitas. Secara keseluruhan korelasi antar variabel (bivariat) disajikan pada Tabel-13 berikut.

Tabel-13: Koefisien Korelasi Antar Variabel

Variabel	X_1	X_2	Y
X_1	$r_{11} = 1$	$r_{12} = 0,68$	$r_{y1} = 0,97$
X_2	$r_{21} = 0,52$	$r_{22} = 1$	$r_{y2} = 0,96$
$X_1 \& X_2$	-	-	$R_{y12} = 0,95$

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa secara tersendiri variabel X_1 dan X_2 memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap variabel Y jika dibandingkan dengan kontribusi parsialnya. Sementara korelasi parsial variabel X_1 dan X_2 saling berkorelasi. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel baik kemampuan penggunaan media pembelajaran maupun kemampuan komunikasi organisasional, baik secara parsial maupun secara bersama-sama memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap hasil belajar dekorasi kue.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil Analisis Regresi dan Korelasi Variabel Penggunaan media pembelajaran dengan Hasil belajar dekorasi kue

Pasangan data penggunaan media pembelajaran dan data hasil belajar dekorasi kue dapat diprediksi secara garis linier yang bergradien positif dengan model regresi $\hat{Y} = 2,82 + 0,99 X_1$. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa jika skor penggunaan media pembelajaran semakin tinggi maka skor hasil belajar dekorasi kue juga cenderung semakin tinggi. Demikian sebaliknya, jika skor penggunaan media pembelajaran semakin rendah maka skor hasil belajar dekorasi kue cenderung rendah. Dari hasil analisis juga diketahui bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 2,82 + 0,99 X_1$ adalah berarti secara signifikan. Hal ini dapat dimaknai bahwa, melalui persamaan regresi, $\hat{Y} = 2,82 + 0,99 X_1$ skor hasil belajar dekorasi kue dapat diramalkan jika skor penggunaan media pembelajaran diberikan. Jika diberikan satu unit X_1 maka diperoleh 0,99 unit Y .

Terdapat hubungan parsial yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar dekorasi kue dengan koefisien korelasi parsial $r_{y,12} = 0,97$ dan kontribusinya 94,09 %. Kesimpulan ini diterima pada taraf kepercayaan 95% (kekeliruan penduga $\alpha = 5\%$). Hal ini dapat diartikan bahwa diterima kebenaran kesimpulan tersebut 95 % dan menerima kesalahan kesimpulan tersebut sebesar 5 %. Sebesar 94,09 % perolehan hasil belajar dekorasi kue adalah dari penggunaan media pembelajaran. Kontribusi sebesar 94,09 % cukup meyakinkan para siswa harus mempelajari dan menguasai kemampuan penggunaan media pembelajaran.

Temuan ini menjadi dasar bagi pencapaian dalam hasil belajar dekorasi kue. Dengan demikian hasil belajar dekorasi kue tidak akan tercapai apabila penggunaan media pembelajaran memiliki sumbangan yang rendah, dan demikian pula sebaliknya.

1. Hasil Analisa Regresi dan Korelasi Variabel Kreativitas dengan Hasil belajar dekorasi kue

Pasangan data kreativitas dan data hasil belajar dekorasi kue dapat didekati secara garis linier yang bergradien positif dengan model regresi. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa jika skor kreativitas semakin tinggi maka skor hasil belajar dekorasi kue juga cenderung semakin tinggi. Dari hasil analisis juga diketahui bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 4,91 + 0,32 X_2$ adalah berarti secara signifikan. Hal ini dapat dimaknai bahwa, melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 4,91 + 0,32 X_2$, skor hasil belajar dekorasi kue dapat diramalkan melalui skor kreativitas diketahui. Jika diberikan satu unit X_2 maka diperoleh 0,32 unit Y.

Terdapat hubungan parsial yang positif antara kreativitas dengan hasil belajar dekorasi kue dengan koefisien korelasi parsial $r_{y.12} = 0,96$ dan kontribusinya 92,16 %. Kesimpulan ini diterima pada taraf kepercayaan 95% (kekeliruan penduga $\alpha = 5\%$). Hal ini dapat diartikan bahwa diterima kebenaran kesimpulan tersebut 95 % dan menerima kesalahan kesimpulan tersebut sebesar 5 %. Sebesar 92,16 % hasil belajar dekorasi kue diperoleh dari kemampuan kreativitas. Kontribusi sebesar 92,16 % cukup meyakinkan para siswa harus memiliki kreativitas agar hasil belajarnya meningkat.

Temuan ini menjadi dasar bagi pencapaian hasil belajar dekorasi kue dapat diwujudkan, jika para siswa mempunyai kreativitas yang baik dapat memberikan bekal yang dapat menunjang akan pelaksanaan tugas sebagai siswa, yang merupakan sumber daya manusia dalam hal pengelolaan dalam dunia pendidikan dan pengajaran khususnya. Dengan demikian hasil belajar dekorasi kue tidak akan tercapai apabila kreativitas tidak memberikan nilai tambah bagi peningkatan kinerja.

2. Hasil Analisis Regresi dan Korelasi Ganda antara Penggunaan media pembelajaran dan Kreativitas Dengan Hasil belajar dekorasi kue

Model persamaan regresi ganda $\hat{Y} = 0,94 + 0,62 X_1 + 0,44 X_2$ adalah linier dengan koefisien korelasi ganda $R_{y12} = 0,95$ dan kontribusi 90,25 %. Hal ini dapat dimaknai bahwa tinggi-rendahnya skor hasil belajar dekorasi kue sangat ditentukan tinggi-rendahnya skor penggunaan media pembelajaran dan skor kreativitas. Dengan kata lain, secara bersama-sama penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru dapat memprediksi hasil belajar dekorasi kue dimana 90,25 % variasi yang terjadi pada hasil belajar dekorasi kue dapat dijelaskan oleh kedua variabel bebas tersebut.

Temuan ini menunjukkan, bahwa terhadap hubungan positif yang sangat berarti antara variabel bebas secara bersama-sama dengan hasil belajar dekorasi kue. Hal ini juga memiliki makna, apabila terjadi perubahan pada penggunaan media pembelajaran dan kreativitas akan diikuti pula perubahan pada hasil belajar dekorasi kue. Dengan demikian perubahan ke arah positif dari kedua variabel bebas tersebut akan memberikan pengaruh yang positif pula pada hasil belajar dekorasi kue, begitu pula sebaliknya.

Secara relatif, dengan mengambil satu unit secara bersama-sama variabel bebas penggunaan media pembelajaran dan kreativitas maka diperoleh 0,62 dan 0,44 unit hasil belajar dekorasi kue (Y) dan secara efektif, 90,25 % skor hasil belajar dekorasi kue ditentukan oleh skor penggunaan media pembelajaran dan kreativitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
2. Kreativitas mempunyai hubungan yang positif terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas pada diri siswa, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
3. Penggunaan media pembelajaran mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .
4. Kreativitas mempunyai hubungan yang positif terhadap hasil belajar dekorasi kue siswa SMK Negeri 10 Medan. Dari hasil perhitungan dapat diketahui besarnya kekuatan hubungan tersebut yang diperlihatkan oleh besarnya koefisien korelasi, koefisien determinasi dan persamaan regresi hubungan antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas pada diri siswa, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar dekorasi kue siswa .

B. Saran-Saran

1. Penggunaan media pembelajaran pada siswa perlu ditingkatkan melalui pelatihan dan bimbingan, penataran ataupun lokakarya dan sebagainya. Sedangkan kreativitas perlu ditingkatkan melalui potensi diri yang ada pada setiap siswa, hal ini untuk menambah dan memupuk rasa percaya diri dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan pada hasil belajar dekorasi kue perlu mendapatkan perhatian yang khusus agar siswa dapat belajar dengan terampil maka perlu pelatihan yang intensif, karena setiap saat metode dan penemuan baru dalam bidang teknologi pendidikan selalu berkembang dan berubah, sehingga kurikulum juga berubah, sehingga pada gilirannya akan menjadikan seorang yang handal dan mampu, serta terampil dan akhirnya akan berpengaruh yang baik terhadap mutu keluaran atau lulusan sekolah kejuruan.
2. Keadaan siswa sekolah kejuruan pada umumnya memiliki karakteristik ataupun kemampuan yang beragam, oleh karena itu para guru, perlu menyesuaikan metode dan teknik pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran agar dapat dengan mudah diterima oleh para siswa. Dengan demikian dalam diri para siswa atau para siswa timbul semangat dan gairah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.
3. Penelitian ini telah mengungkapkan dua faktor yang berhubungan dengan hasil belajar dekorasi kue. Namun masih banyak faktor lain yang belum terungkap dalam penelitian ini yang diduga memiliki kontribusi yang berarti terhadap hasil belajar dekorasi kue. Hal ini memberikan peluang yang luas kepada peneliti lain untuk melaksanakan pengembangan penelitian lebih lanjut. Untuk itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan banding dari segi teknis maupun temuannya bagi para peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Nashir. (1979). *Dasar-dasar ilmu mendidik*. Jakarta: Mutiara.
- Armanto, Dian. (2001). *Aspek perubahan pendidikan dasar matematika melalui pendidikan matematika realistik*. (Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional). Medan: Depag Propinsi Sumatera Utara.
- Bronowski, J. (1975). *The Ascent of Man*. Boston: Little Brown Co.
- Brubacher, Jhon, S. (1969). *Modern philosophies of education*. New York: Mc. Graw Hill Book Company.
- Crow, L. D. (1963). *Education psychology*. New York: Brooklyn College.
- Chester. (1985). *Management and leadership in higher education*. San Francisco: Jossey-Basa Publisher.
- Depdiknas. (2002). *Rencana strategis pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Eggen, Paul D & Kauchak. (1979). *Strategis for teachers teaching content and thinking skills*. New Jersey: Prentice Hall.
- Engkoswara. (1986). *Kecenderungan kehidupan di Indonesia menjelang tahun 2000 dan implikasinya dalam pendidikan*. Jakarta: CV Intermedia.
- Garrison, K. C. *Psychology of adolescence*. New Jersey: Englewood Cliffs, 1965.
- Goleman, D. (2002). *Emotional intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Good, Carter. V. (1985). *Dictionary of education*. New York: Mc. Graw Hill Book Company, inc 1959, Disadur M. Noor Syam Dalam *Pengertian dan hukum dasar pendidikan*. Malang: IKIP Malang.
- Gordon, T. (1974). *Teacher effectiveness training*. New Jersey: Peter H. Wyden Publisher.
- Hadi, Soetrisno. (1992). *Metodologi research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Houle, C. O. (1982). *The desingn of education*. London: Jossey - Bass Publisher.
- Hudojo, Herman. (1988). *Belajar belajar matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- (1998). *Pembelajaran matematika menurut pandang konstruktivistik*. (Makalah disajikan dalam seminar nasional). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Joyce, Bruce R. (1991). *Models of teaching*. Fourth Edition. Boston-London-Toronto- Sydney- Singapore: Allyn and Bacon Pulishers.
- Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 045/U/2002, Jakarta, 2 April 2002.
- Kresna, Yahya. Jawa Pos, 13 Maret 1998
- Kozma, Robert. B. (1978). *Instructional techniques in higer education*. New Jersey: Education Technology Publications.
- Marpaung, Y. (2001). *Implementasi pendidikan matematika realistik di Indonesia*. (Makalah disajikan dalam seminar nasional). Medan: Depag Propinsi SUMUT.
- Master, G. (1990). *Profil of hearing*. New Suoth Wales: Sie Skill Testing Program Globe Press.

- Marsell, J. L. (1979). *Successful teaching and psychological principles*. New York: Mc. Graw Hill Company.
- Muhaimin, Yahya, A. *Sinar Medan*, 7 Januari 2000
- Nur, Muhammad. (1998). *Psikologi pendidikan: fondasi untuk siswa dan teori-teori perkembangan*. Surabaya. PPS Universitas Negeri Surabaya.
- Pasaribu, C. L. (1979). *Pendidikan nasional*. Bandung : Tarsito.
- Patton, Patricia. (2002). *Kreativitas*. Jakarta: Mitra Media.
- Percival, F and Hendry, E. A. (1996). *Handbook of education technology*. London: Kogan Page, Ltd, 1984. Disadur Toeti, S., dalam *Teori belajar dan model-model pembelajaran*. Jakarta: Dirjen dikti.
- Reynolds, A. 1995. *The knowledge base for beginning teachers: Education profesional expectation versus research findings on learning to teach*. Elementary School Journal.
- Richey, Robert, W. (1968). *Planning for teaching: an Introduction to Education*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Sax, G. (1981). *Principles of educational measurement*. Englewood New Jersey: Prentice Hill Inc.
- Silalahi, A. (2002). *Diskusi interaktif permasalahan pendidikan MIPA*. Medan: Unimed.
- Siagian, Sondang. (1995). *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, Robert, E. (1994). *Educational psychology, theories and practice*. Fourth Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon Publishers.
- Soedijarto. (1993). *Memantapkan sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soejono. (1978). *Aliran baru dalam pendidikan*. Bandung: Penerbit C.V. Ilmu.
- Soekamto, Toeti. (1996). *Teori belajar dan model-model pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Dirjen Dikti.
- Sudjana, Nana. (1989). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. (1992). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suryosubroto. (1982). *Dasar-dasar kependidikan*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Syam, Noor, M. (1987). *Pengantar dasar-dasar kependidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tampubolon, Daulat P. *Akar permasalahan pendidikan nasional*. Harian Sinar Indonesia Baru, 23 Juni 2001.
- Yahya, Umar. (2000). *Kemampuan matematika dan IPA anak Indonesia sangat rendah*. Jakarta: Harian Kompas, 8 Desember 2000. hlm 10.
- Usman, Uzer, Mohammad. (1992). *profesional*. Bandung: Penerbit PT. Rodakarya.
- William C. 1966. *The elementary school a perspective*. Chicago: Nally and Company.

RIWAYAT HIDUP

A. Ketua Peneliti

1. Nama :Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Bandar Pulau, 18 Februari 1963
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl.Binjai Km 10.Komplek STPP No. 44 Medan
7. Pendidikan : 1. Magister Pendidikan Teknologi Pendidikan, Unimed 2006
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan 1988.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Pengaruh Bahan Lemak dan Jenis Tepung Terhadap Kualitas Kue Bawang	Anggota	Unimed	2003
2.	Hubungan Pendapatan Terhadap Konsumsi Pangan dan Kaitannya dengan Status Gizi Anak Jalanan di Kota Medan.	Anggota	Unimed	2003

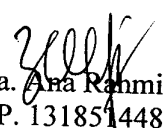
b. Pelatihan

1. Metodologi Penelitian Bagi Dosen Unimed. Diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian Unimed pada tanggal 6-9 September 2004.
2. Peningkatan Kapasitas PSW (Pusat Studi Wanita) dalam Mengalisis Studi Kebijakan dengan Mempergunakan Gender Analysis Path Ways dan Policy Outlook Plan (GAP/POP). Diselenggarakan oleh PSW Unimed pada Tanggal 20-22 Oktober 2004.

c. Seminar

1. Pemakalah : Memasyarakatkan Gerakan Konsumen Hijau Terhadap Berlakunya Eco Labeling. Disajikan pada seminar Nasional Desiminasi Protokol Cartagena, Protokol Kyoto dan Persetujuan ASEAN Tentang Gangguan Polusi Lintas Batas, PUSDIP-KLH. Tanggal 6 November 2003 di Unimed.
2. Pemakalah : Teknik Iklan Membuat Kemasan Jajanan Sehat. diselenggarakan oleh Pusdibang-KS Unimed, Tanggal 22 Mei 2003.

Medan. Oktober 2008
Peneliti

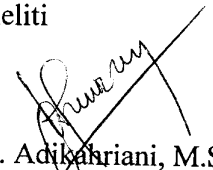

Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
NIP. 131851448

B. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Adikahriani, M.Si.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Lajoa, 6 September 1963
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl.Gajah Mada No.16 A Medan
7. Pendidikan : 1. Magister Lingkungan Hidup Ujung Pandang, 2000
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Ujung Pandang 1989.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Kreativitas Mahasiswa dalam Dekorasi Kue Program Studi Boga PKK FT Unimed	Anggota	Unimed	2003
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang.	Anggota	Unimed	2007

Medan. Oktober 2008
Peneliti


Dra. Adikahriani, M.Si
NIP. 131534241

C. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Nila Kesuma.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 26 Mei 1952
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl.Japaris No.179 A Medan
7. Pendidikan :Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan,1983
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Kreativitas Mahasiswa dalam Dekorasi Kue Program Studi Boga PKK FT Unimed	Anggota	Unimed	2003
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang.	Anggota	Unimed	2007

Medan, Oktober 2008
Peneliti


Dra. Nila Kesuma.
NIP. 130779800


D. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Siti Wahidah, M.Si.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Pakkae, 11 Agustus 1966
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl. Ngalengko No. 51 Medan
7. Pendidikan : 1. Magister GMSK IPB Bogor.2004
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan
1992.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Ketahanan Pangan Pola Pengasuhan dan Konsumsi Gizi Kota Medan, .	Anggota	Unimed	2006
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kabupaten Deli Serdang dan Kota Medan, .	Anggota	Unimed	2007

Medan. Oktober 2008

Peneliti


Dra. Siti Wahidah, M.Si.
NIP. 132056579

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Psr. V-kotak Pos No.1589 – Medan 20221 Telp. (061) 6636757, 6614002, 6613319,
e-mail: penelitian.unimed@gmail.com; penelitian_unimed@yahoo.com

SURAT PERJANJIAN KERJA
No. 162/H33.8/KEP/PL/2008

Pada hari ini Senin tanggal empat belas bulan April tahun dua ribu delapan, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan A. Sani, M.Si :Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dra. Ana Rahmi :Dosen FT bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana penelitian, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Kerja (SPK) untuk melakukan penelitian sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan SK Rektor tanggal 29 April 2008 Nomor : 0132A/H33.11/KU/2008 dan SFMK Pejabat Komitmen 5584 Unimed, tanggal 29 April 2008 Nomor : 037A/H33.11/KU/2008, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasi pelaksanaan penelitian Dana Rutin, berjudul :

"Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan. "

Yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 6 (enam) bulan, terhitung sejak SPK ini ditanda tangani.

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 3.000.000,- (Tiga juta rupiah) yang diberikan secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 70% yaitu Rp. 2.100.000,- (Dua juta seratus ribu rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 900.000,- (Sembilan ratus ribu rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan penelitian sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui oleh Rektor Unimed dan pengalokasian dana mengikuti peraturan yang berlaku.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban memungut dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan penelitian serta menyerahkan sebanyak 8 (delapan) eksemplar laporan hasil penelitian Dana rutin kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 1 (selambat-lambatnya 17 Oktober 2008) dan 2 (dua) buah naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk "Hard Copy" disertai dengan file (Soft copy) dalam 1 (satu) buah Compact Disk (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan, PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitiannya melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian UNIMED yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
3. Bahan Seminar dimaksudkan pada ayat (2) disampaikan ke Lembaga Penelitian Unimed sebanyak 5 (lima) eksemplar, diketik satu setengah spasi ukuran kuarto, disertai file elektronik dalam format MICROSOFT WORD.
4. Bukti Pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA atau PIHAK LAIN yang berkepentingan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pasal 5

1. PIHAK KEDUA harus mengirim laporan penelitian dimaksud dalam pasal 3.1 kepada :
 - 1.1. PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kepada pihak pertama sebanyak 8 eksemplar
 - 1.2. PIHAK KEDUA memberikan hasil laporan kepada anggota-anggota peneliti.
 - 1.3. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada pejabat pembuat Komitmen 5584 sebanyak 3 eksemplar.
 - 1.4. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada Dekan Fakultas 2 eksemplar.
 - 1.5. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada perpustakaan Unimed sebanyak 2 eksemplar.
 - 1.6. PIHAK PERTAMA mengarsipkan laporan sebanyak 1 eksemplar.

Pasal 6

Laporan hasil penelitian yang tersebut dalam pasal 3 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Bentuk kuarto
- b. Warna kulit biru tua
- c. Sampul kertas jeruk
- d. Dibagian bawah kulit depan ditulis dibiayai dengan dana Dana Rutin Unimed sesuai dengan kontrak kerja Nomor : No. 162 /H33.8/KEP/PL/2008 tanggal 14 April 2008.

Pasal 7

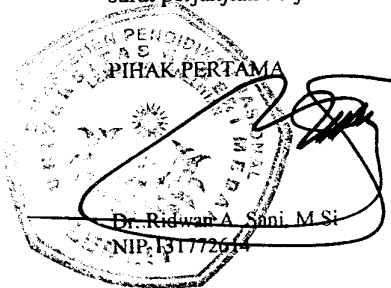
Keterlambatan PIHAK KEDUA dalam menyelesaikan penelitian ini dikenakan denda 1% perhari, dengan maksimum denda 5% dari kontrak, denda tersebut diserahkan kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 8


Hak cipta penelitian tersebut pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil penelitian berada dalam PIHAK PERTAMA.

Pasal 9

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui. Hal-hal yang belum diatur dalam surat perjanjian kerja ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.



PIHAK KEDUA


Dra. Ana Rahini
NIP. 131851448

RIWAYAT HIDUP

A. Ketua Peneliti

1. Nama :Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Bandar Pulau, 18 Februari 1963
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon : Jl.Binjai Km 10.Komplek STPP No. 44 Medan
7. Pendidikan : 1. Magister Pendidikan Teknologi Pendidikan, Unimed 2006
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan 1988.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Pengaruh Bahan Lemak dan Jenis Tepung Terhadap Kualitas Kue Bawang	Anggota	Unimed	2003
2.	Hubungan Pendapatan Terhadap Konsumsi Pangan dan Kaitannya dengan Status Gizi Anak Jalanan di Kota Medan.	Anggota	Unimed	2003

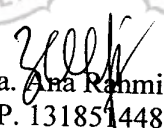
b. Pelatihan

1. Metodologi Penelitian Bagi Dosen Unimed. Diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian Unimed pada tanggal 6-9 September 2004.
2. Peningkatan Kapasitas PSW (Pusat Studi Wanita) dalam Mengalisis Studi Kebijakan dengan Mempergunakan Gender Analysis Path Ways dan Policy Outlook Plan (GAP/POP). Diselenggarakan oleh PSW Unimed pada Tanggal 20-22 Oktober 2004.

c. Seminar

1. Pemakalah : Memasyarakatkan Gerakan Konsumen Hijau Terhadap Berlakunya Eco Labeling. Disajikan pada seminar Nasional Desiminasi Protokol Cartagena, Protokol Kyoto dan Persetujuan ASEAN Tentang Gangguan Polusi Lintas Batas, PUSDIP-KLH. Tanggal 6 November 2003 di Unimed.
2. Pemakalah : Teknik Iklan Membuat Kemasan Jajanan Sehat. diselenggarakan oleh Pusdibang-KS Unimed, Tanggal 22 Mei 2003.

Medan. Oktober 2008
Peneliti

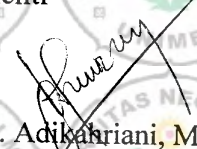

Dra. Ana Rahmi, M.Pd.
NIP. 131851448

B. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Adikahriani, M.Si.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Lajoa, 6 September 1963
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon : Jl.Gajah Mada No.16 A Medan
7. Pendidikan : 1. Magister Lingkungan Hidup Ujung Pandang, 2000
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Ujung Pandang 1989.
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Kreativitas Mahasiswa dalam Dekorasi Kue Program Studi Boga PKK FT Unimed	Anggota	Unimed	2003
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang.	Anggota	Unimed	2007

Medan, Oktober 2008
Peneliti


Dra. Adikahriani, M.Si
NIP. 131534241

C. Anggota Peneliti

1. Nama : Dra. Nila Kesuma.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 26 Mei 1952
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon : Jl. Japaris No. 179 A Medan
7. Pendidikan : Dra. Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan, 1983
8. Pelatihan yang relevan
 - a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Kreativitas Mahasiswa dalam Dekorasi Kue Program Studi Boga PKK FT Unimed	Anggota	Unimed	2003
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kota Medan dan Kabupaten Deli Serdang.	Anggota	Unimed	2007

Medan, Oktober 2008
Peneliti

Dra. Nila Kesuma.
NIP. 130779800

D. Anggota Peneliti

1. Nama :Dra. Siti Wahidah, M.Si.
2. Tempat / Tanggal Lahir : Pakkae, 11 Agustus 1966
3. Jurusan : PKK
4. Fakultas : Teknik
5. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
6. Alamat / No Telepon :Jl. Ngallengko No. 51 Medan
7. Pendidikan : 1. Magister GMSK IPB Bogor.2004
2.Dra.Pendidikan Tata Boga, IKIP Medan
1992.
8. Pelatihan yang relevan
a. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Status	Sponsor	Tahun
1.	Ketahanan Pangan Pola Pengasuhan dan Konsumsi Gizi Kota Medan, .	Anggota	Unimed	2006
2.	Ketahanan Pangan Keluarga Nelayan Kabupaten Deli Serdang dan Kota Medan,	Anggota	Unimed	2007

Medan, Oktober 2008

Peneliti

Dra. Siti Wahidah, M.Si.

NIP. 132056579

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Psr. V-kotak Pos No.1589 – Medan 20221 Telp. (061) 6636757, 6614002, 6613319,
e-mail: penelitian.unimed@gmail.com; penelitian_unimed@yahoo.com

SURAT PERJANJIAN KERJA
No. 162/H33.8/KEP/PL/2008

Pada hari ini Senin tanggal empat belas bulan April tahun dua ribu delapan, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan A. Sani, M.Si :Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dra. Ana Rahmi :Dosen FT bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana penelitian, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Kerja (SPK) untuk melakukan penelitian sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan SK Rektor tanggal 29 April 2008 Nomor : 0132A/H33.11/KU/2008 dan SFMK Pejabat Komitmen 5584 Unimed, tanggal 29 April 2008 Nomor : 037A/H33.11/KU/2008, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasi pelaksanaan penelitian Dana Rutin, berjudul :

"Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Dekorasi Kue Siswa Jurusan Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan. "

Yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 6 (enam) bulan, terhitung sejak SPK ini ditanda tangani.

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 3.000.000,- (Tiga juta rupiah) yang diberikan secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 70% yaitu Rp. 2.100.000,- (Dua juta seratus ribu rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 900.000,- (Sembilan ratus ribu rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan penelitian sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui oleh Rektor Unimed dan pengalokasian dana mengikuti peraturan yang berlaku.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban memungut dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan penelitian serta menyerahkan sebanyak 8 (delapan) eksemplar laporan hasil penelitian Dana rutin kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 1 (selambat-lambatnya 17 Oktober 2008) dan 2 (dua) buah naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk "Hard Copy" disertai dengan file (Soft copy) dalam 1 (satu) buah Compact Disk (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan, PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitiannya melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian UNIMED yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
3. Bahan Seminar dimaksudkan pada ayat (2) disampaikan ke Lembaga Penelitian Unimed sebanyak 5 (lima) eksemplar, diketik satu setengah spasi ukuran kuarto, disertai file elektronik dalam format MICROSOFT WORD.
4. Bukti Pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA atau PIHAK LAIN yang berkepentingan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pasal 5

1. PIHAK KEDUA harus mengirim laporan penelitian dimaksud dalam pasal 3.1 kepada :
 - 1.1. PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kepada pihak pertama sebanyak 8 eksemplar
 - 1.2. PIHAK KEDUA memberikan hasil laporan kepada anggota-anggota peneliti.
 - 1.3. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada pejabat pembuat Komitmen 5584 sebanyak 3 eksemplar.
 - 1.4. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada Dekan Fakultas 2 eksemplar.
 - 1.5. PIHAK PERTAMA menyerahkan laporan kepada perpustakaan Unimed sebanyak 2 eksemplar.
 - 1.6. PIHAK PERTAMA mengarsipkan laporan sebanyak 1 eksemplar.

Pasal 6

Laporan hasil penelitian yang tersebut dalam pasal 3 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Bentuk kuarto
- b. Warna kulit biru tua
- c. Sampul kertas jeruk
- d. Dibagian bawah kulit depan ditulis dibiayai dengan dana Dana Rutin Unimed sesuai dengan kontrak kerja Nomor: No. 162/H33.8/KEP/PL/2008 tanggal 14 April 2008.

Pasal 7

Keterlambatan PIHAK KEDUA dalam menyelesaikan penelitian ini dikenakan denda 1% perhari, dengan maksimum denda 5% dari kontrak, denda tersebut diserahkan kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 8

Hak cipta penelitian tersebut pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil penelitian berada dalam PIHAK PERTAMA.

Pasal 9

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui. Hal-hal yang belum diatur dalam surat perjanjian kerja ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.

PIHAK PERTAMA

Dr. Ridwan A. Sani, M.Si
NIP. 131772614

PIHAK KEDUA

Dra. Ana Rahmi
NIP. 131851448