

Pembelajaran Menata Meja Hidangan Bersama Si Letup

Regina Henderina Porwata*, Syukeyath Da Trus Pandong

SMK Negeri 1 Rote Barat – NTT, Kab. Rote Ndao, NTT;

Abstract

Terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah untuk pembelajaran praktik Penataan Meja Hidangan pada mata pelajaran Food and Beverage bagi peserta didik kelas XII SMK Negeri 1 Rote Barat menjadi suatu masalah yang mendorong dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan. PTK dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas XII Kompetensi Keahlian Perhotelan. Fokus tindakan adalah pemanfaatan media pembelajaran pada kegiatan inti. Pada siklus pertama digunakan media presentasi PowerPoint, sedangkan pada siklus kedua digunakan aplikasi Si Letup yang dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran materi Penataan Meja Hidangan. Aplikasi Si Letup merupakan media pembelajaran berbasis Android yang dapat dioperasikan secara offline serta memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Aplikasi ini diharapkan berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Analisis data terhadap hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan dari siklus pertama hingga siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan. Pada siklus kedua, hasil belajar mencapai nilai rata-rata kelas sebesar 86,25 untuk aspek pengetahuan dan 92,50 untuk aspek keterampilan. Tingkat ketuntasan juga meningkat, yaitu 96% untuk aspek pengetahuan dan 100% untuk aspek keterampilan.

Keywords: aplikasi android, hasil belajar, media, pembelajaran praktik, penataan meja

Riwayat Artikel:

Diterima: 14 Juni 2025

Direvisi: 2 Agustus 2025

Dipublikasikan: 23 September 2025

1. Pendahuluan

Mata pelajaran *Food And Beverage* pada Kompetensi Keahlian Perhotelan bagi peserta Mata pelajaran *Food and Beverage* pada Kompetensi Keahlian Perhotelan memerlukan adanya pembelajaran praktik. Pembelajaran praktik ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki keterampilan menata meja secara memadai. Namun, kenyataannya SMK Negeri 1 Rote Barat memiliki keterbatasan sarana dan prasarana praktik penataan meja, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik

sehingga hasil belajar yang kurang memuaskan. Keterbatasan sarana dan prasarana tersebut tidak hanya terletak pada kurangnya ragam dan jenis peralatan standar penataan meja, tetapi juga pada jumlah peralatan praktik yang terbatas serta belum tersedianya tempat praktik yang memadai. Pengadaan sarana dan prasarana praktik memerlukan biaya yang cukup besar. Dalam penerapannya, pembelajaran praktik *Food And Beverage* juga menyita banyak waktu karena peserta didik harus bergiliran melakukan praktik penataan meja. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang berbiaya murah, namun mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dari beberapa alternatif yang dipertimbangkan, dipilihlah inovasi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran. Wahid menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah guru dalam mengajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, serta memperlancar dan meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik agar lebih

*Penulis korespondensi

Email address: ginaporwata@gmail.com (Regina Henderina Porwata)

termotivasi untuk belajar [1].

Saat ini, penggunaan teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran sudah menjadi kebutuhan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas, muncul ide inovasi media pembelajaran berbasis digital, yaitu berupa aplikasi Android pada smartphone, yang dinilai sebagai pilihan tepat. Dengan menggunakan smartphone, peserta didik dapat belajar di berbagai tempat dan kesempatan melalui jaringan internet. Kehadiran teknologi baru dalam pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Pengembangan dan pemanfaatan aplikasi berbasis Android untuk media pembelajaran telah banyak dilakukan dalam penelitian dan penerapan pada berbagai topik. Hasil penelitian Kumala menunjukkan bahwa pembelajaran materi besaran dan satuan menggunakan *Media Pembelajaran Berbasis Android Sififi* dapat meningkatkan hasil belajar [2]. Demikian pula, penggunaan aplikasi *Ume Mu'a Sero-bar* berbasis Android terbukti meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran pengolahan dan penyajian makanan Indonesia [3]. Selain itu, penggunaan smartphone di kalangan peserta didik sudah tidak asing lagi, bahkan semakin hari semakin banyak peserta didik yang memilikinya.

Perancangan aplikasi berbasis Android pada smartphone yang dikembangkan memperhatikan beberapa aspek dan persyaratan, antara lain: mampu mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana praktik penataan meja, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik usia peserta didik, serta tidak menimbulkan biaya besar. Menurut Herbert Spencer dalam Musfiroh, anak bermain karena mereka memiliki energi berlebih, dan energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga terbebas dari perasaan tertekan [4]. Oleh karena itu, konten aplikasi perlu dirancang dengan memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran baik pada aspek pengetahuan maupun keterampilan, serta menghadirkan nuansa bermain dalam proses belajar.

Ide inovasi media pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android ini dapat dioperasikan secara offline, sehingga peserta didik tidak terbebani oleh biaya kuota data secara terus-menerus. Aplikasi ini diberi nama **Aplikasi Penataan Meja Hidangan** atau *Table Set Up Application*. Agar lebih mudah diingat, aplikasi ini disebut **Si Letup**. Dalam implementasinya, Si Letup digunakan sebagai media praktik penataan meja dalam mata pelajaran *Food and Beverage*. Penggunaan **Si Letup** dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). secara khusus adalah PTK Partisipan. karena peneliti sebagai guru mata pelajaran terlibat langsung dalam proses penelitian dari awal sampai dengan dihasilkan laporan penelitian.. Penelitian ini juga memenuhi beberapa prinsip PTK seperti: tidak mengganggu kegiatan mengajar guru. pengumpulan data tidak menuntut waktu berlebihan. mengangkat permasalahan real di kelas. sesuai dengan perspektif visi misi sekolah. hal ini seperti yang dikemukakan oleh Subyantoro [5]. Tujuan penelitian ini secara real yaitu mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. dalam hal ini keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran praktik (Penataan Meja Hidangan). yang tentunya berdampak pada kualitas dan hasil belajar peserta didik. seperti disebutkan sebelumnya bahwa penggunaan Si Letup diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sesuai dengan prosedur PTK [5]. penelitian ini mengikuti alur siklus: perencanaan. tindakan. observasi dan refleksi. dalam hal ini dilaksanakan untuk dua siklus seperti dideskripsikan pada bagian selanjutnya.. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Perhotelan kelas XII SMK Negeri 1 Rote Barat yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan data menggunakan penilaian objektif berupa tes.

2.1. Siklus Pertama

Sebagai pra-refleksi yaitu dengan kenyataan adanya keterbatasan sarana dan prasarana praktik pembelajaran pada materi Penataan Meja Hidangan dari tahun ke tahun. secara logis pemahaman akan pengetahuan dan kemampuan keterampilan peserta didik pada materi ini pasti kurang memadai.. Pada PTK ini diambil langkah-langkah sesuai dengan prosedur PTK. Diawali pada langkah perencanaan. guru merencanakan dan menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa tayangan presentasi menggunakan proyektor untuk menampilkan berbagai gambar/foto perlengkapan dan peralatan penataan meja hidangan. dengan harapan peserta didik dapat mempunyai gambaran dan melihat peralatan-peralatan yang tidak dimiliki sekolah namun harus diketahui peserta didik jurusan Perhotelan.

Sebagai langkah tindakan guru menyampaikan pembelajaran di kelas. kegiatan inti pembelajaran menyampaikan teori/pengetahuan tentang penataan meja (table set up) menggunakan media tayangan presentasi (Power Point) dengan bantuan proyektor. dilanjutkan demonstrasi penataan meja dengan peralatan dan perlengkapan yang dimiliki sekolah.. Selanjutnya kegiatan praktik

oleh peserta didik secara kelompok. Langkah observasi dilakukan saat peserta didik melaksanakan praktik penataan meja dan saat melakukan penilaian baik pengetahuan maupun keterampilan.

Berdasarkan hasil penilaian dan observasi guru melakukan refleksi pembelajaran siklus pertama ini. Saat melakukan praktik, peserta didik terlihat masih mengalami kebingungan dalam praktik menata meja. selain itu dengan keterbatasan jenis dan jumlah peralatan membuat praktik menjadi menyita banyak waktu. peserta didik yang berpraktik juga tergesa-gesa karena masih ada teman lain yang mengantri untuk praktik.. Keterbatasan jenis/ragam peralatan sekolah, juga berdampak pada terbatasnya pengetahuan peserta didik akan jenis-jenis peralatan yang ada di pasaran atau di lapangan. Dari hasil penilaian pengetahuan dalam bentuk tes tertulis juga belum memuaskan, karena baru 11 orang atau 45,8% yang tuntas KKM. Sedang hasil penilaian keterampilan baru 9 orang atau 37,5% yang tuntas KKM. Dengan demikian penelitian akan berlanjut pada siklus kedua.

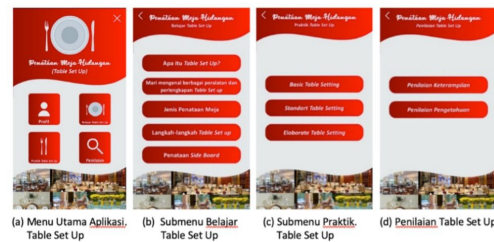
2.2. Siklus Kedua

Pada langkah perencanaan siklus kedua ini, dengan memperhatikan hasil refleksi siklus pertama, diputuskan untuk memperbaiki media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dan memahami materi pembelajaran lebih beragam dan tidak terbatas waktu.. Dibuatlah media pembelajaran berupa aplikasi berbasis Android yang dapat dioperasikan pada smartphone secara offline dan diberi nama Aplikasi Penataan Meja Hidangan atau Aplikasi Table Set Up, secara singkat disebut Si Letup, dengan struktur kontennya seperti tertampil pada Gambar 1.



Gambar 1: Struktur Konten dan Tampilan Si Letup

Si Letup dirancang sedemikian rupa sehingga berisi materi secara teori dan praktik serta dapat digunakan untuk melakukan penilaian. Hasil pengembangan rancangan menjadi aplikasi dengan tampilan menu utama dan submenu-submenunya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2: Tampilan Layar Menu Utama dan Submenu-submenu

Memasuki langkah tindakan pada siklus kedua ini yaitu mengimplementasikan pembelajaran di kelas menggunakan media Si Letup. Kegiatan inti dalam pembelajaran diawali, dimana Guru membagikan program aplikasi kepada peserta didik untuk diinstalasi di smartphone masing-masing dilanjutkan dengan memperkenalkan Si Letup dan menjelaskan cara penggunaannya. Peserta didik diberi waktu berlatih menggunakan Si Letup sampai dapat menggunakan secara mandiri. Dalam suasana diskusi secara klasikal guru menyampaikan konten materi pembelajaran, sambil menunjukkan peralatan yang ada. Untuk peralatan yang tidak dimiliki sekolah, peserta didik diminta mencermati pada aplikasi atau mencari informasi di internet atau sumber lain (jika memungkinkan). Peserta didik diberi waktu untuk mempelajari dan berlatih/praktik penataan meja menggunakan Si Letup. Selanjutnya Guru melakukan penilaian pengetahuan dan praktik/keterampilan dengan menggunakan fasilitas yang ada di Si Letup. Suasana pembelajaran menggunakan Si Letup tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3: Suasana pembelajaran menggunakan Si Letup

Selama pembelajaran berlangsung guru melakukan observasi terhadap antusias dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Secara acak bertanya secara lisan kepada peserta didik untuk mengetahui pemahamannya tentang materi ini. Peserta didik terlihat antusias dan dapat belajar tanpa dibatasi waktu karena peserta didik dapat belajar dan berlatih di luar waktu pembelajaran sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi penilaian. Penilaian dilakukan secara serentak bersamaan menggunakan Google Form yang dapat diakses link-nya melalui Si Letup, baik penilaian untuk aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan.

Sebagai langkah berikutnya adalah refleksi dan evaluasi terhadap keseluruhan proses dan data hasil penelitian. Berdasarkan penilaian hasil belajar peserta didik pada siklus kedua PTK ini didapat 23 orang atau 96% telah memenuhi KKM untuk pengetahuannya dan 24 orang atau 100% telah memenuhi KKM keterampilan. Dengan hasil demikian maka PTK ini dicukupkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pemilihan media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta memperjelas penyajian materi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik [6]. Haptanti dkk. juga mengatakan bahwa media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi informasi, dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif [7]. Dalam penelitian ini tindakan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dapat memberi dampak yang signifikan pada hasil pembelajaran. Media yang digunakan dalam kedua siklus PTK sama-sama berbasis digital namun memberikan dampak yang berbeda.

Pada siklus pertama digunakan media presentasi Power Point untuk mengenalkan peralatan dan perlengkapan penataan meja, peserta didik hanya aktif mendengarkan penjelasan guru dan melihat gambar/foto yang ditayangkan, yang mungkin hanya terlintas beberapa detik. Sementara peserta didik belum mencerna informasi dengan baik, tayangan sudah berganti ke gambar berikutnya. Padahal daya penangkapan peserta didik berbeda-beda. Pada siklus kedua digunakan media berupa aplikasi Si Letup. Gambar/foto yang ditampilkan di Si Letup sama dengan yang ditampilkan pada melalui Power Point. Namun peserta didik dapat mempelajari materi ini sesuai dengan kecepatan dan daya tangkapnya. Disisi lain ditinjau dari aktivitas peserta didik, dengan aktif mengoperasikan Si Letup, peserta didik dapat fokus dan berolah pikir dalam usaha memahami materi pembelajaran dengan tidak tergesa-gesa, sehingga hasil pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna.

Dalam penyajian laporan ini lebih difokuskan untuk pembahasan hasil belajar peserta didik sebagai bagian dari PTK dua siklus ini. Pada Tabel 1, disajikan hasil penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan untuk masing-masing siklus pertama dan siklus kedua.

Berdasarkan hasil penilaian pada aspek pengetahuan dan keterampilan, terlihat adanya kenaikan capaian nilai yang diperoleh peserta didik dari siklus pertama dan

siklus kedua. Pada siklus pertama aspek pengetahuan nilai terendah peserta didik yaitu 30, sedangkan pada siklus kedua nilai terendah adalah 60, jadi ada kenaikan nilai 30 poin. Pada aspek keterampilan terdapat kenaikan nilai terendah sebanyak 40 poin. Demikian pula untuk nilai tertinggi aspek pengetahuan kenaikan nilai sebesar 20 poin dan aspek keterampilan mempunyai kenaikan nilai sebesar 17 poin. Nilai rata-rata dapat lebih memberikan gambaran secara klasikal untuk kenaikan nilai-nilai tersebut, yaitu untuk nilai rata-rata pada aspek pengetahuan naik sebesar 28,75 poin, sedang pada aspek keterampilan terdapat kenaikan rata-rata sebesar 29,2 poin.

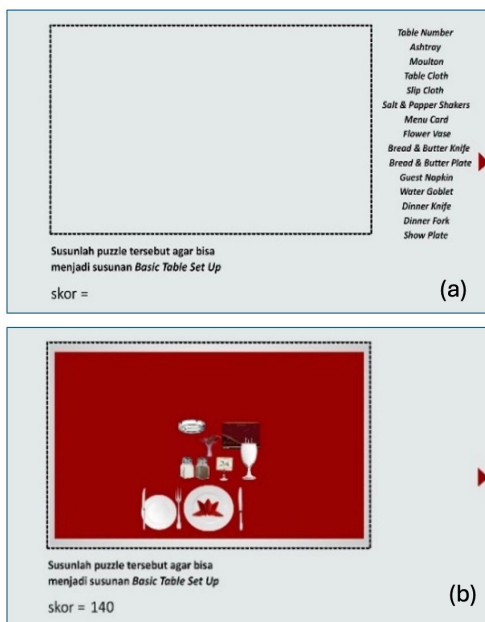
Tinjauan berdasarkan capaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dengan batasan nilai KKM yang ditentukan dalam kurikulum sekolah adalah 70, terlihat juga adanya peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas KKM, baik pada aspek penilaian pengetahuan maupun penilaian keterampilan. Pada aspek pengetahuan terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 12 orang atau 50,20%, sedangkan pada aspek keterampilan terdapat kenaikan sebanyak 15 orang atau 62,50% yang tuntas KKM. Terlihat bahwa kenaikan jumlah peserta didik yang tuntas KKM sangat signifikan, karena kenaikannya lebih dari 50% dan telah pula memenuhi ketuntasan KKM kelas. Dengan demikian pengimplementasian Si Letup sebagai media pembelajaran dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, baik pada penilaian aspek pengetahuan maupun penilaian aspek keterampilan.

Sebagai aplikasi dan media pembelajaran berbasis Android, Si Letup merupakan media pembelajaran yang lengkap, materi pembelajaran dalam Si Letup mencakup pengetahuan yang disajikan sebagai pemaparan teori dan konsep penataan meja hidangan, juga memfasilitasi pembelajaran praktik meskipun disajikan secara virtual dan dilengkapi dengan instrumen penilaian baik untuk aspek pengetahuan maupun keterampilan. Pada submenu pembelajaran praktik peserta didik dapat mengatur peralatan pada bidang yang diasumsikan sebagai meja dengan operasi drag and drop, sehingga mudah untuk dilakukan. Si Letup juga akan menilai kebenaran jumlah dan peralatan yang digunakan serta ketepatan letak peralatan tersebut. Dengan demikian peserta didik dapat belajar mandiri hingga mereka dapat paham dan benar. Sebagai ilustrasi tampilan meja praktik Si Letup tersaji pada Gambar 4.

Dalam hal penyajian soal-soal tes sebagai bagian dari penilaian dapat dilakukan secara dinamis dan terpantau oleh guru, karena soal-soal dapat diubah atau diganti setiap saat oleh guru. Soal-soal disajikan dalam platform Google Form dan pada Si Letup hanya terdapat link un-

Tabel 1: Nilai Pengetahuan dan Nilai Keterampilan pada Siklus Pertama dan Kedua

Komponen	Nilai Siklus Pertama		Nilai Siklus Kedua	
	Pengetahuan	Keterampilan	Pengetahuan	Keterampilan
Nilai Minimum	30	50	60	90
Nilai Maksimum	80	83	100	100
Nilai rata-rata	57,50	63,30	86,25	92,50
Nilai KKM	70	70	70	70
Jumlah Tuntas KKM	11	9	23	24
Persentase Tuntas KKM	45,8%	37,5%	96%	100%



Gambar 4: Bagian Submenu Praktikum pada Si Letup

tuk mengaksesnya. Dengan demikian tidak dikawatirkan bahwa peserta didik akan menghafalkan soal-soal tes sebagai alat penilaian di Si Letup.

Berdasarkan pada hasil PTK ini. dimana Si Letup memegang peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. maka model media aplikasi seperti Si Letup dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kurangnya sarana dan prasarana praktik di sekolah. Si Letup masih dapat ditingkatkan dan dikembangkan sebagai aplikasi media pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, serta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi Penataan Meja Hi-

dangan *Table Set Up* pada mata pelajaran *Food and Beverage* bagi peserta didik kelas XII Perhotelan 2 SMK Negeri 1 Rote Barat, mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini dicapai dengan menggunakan inovasi aplikasi Si Letup sebagai media praktik. Rata-rata nilai kelas yang dicapai adalah 86,25 untuk aspek pengetahuan dan 92,50 untuk aspek keterampilan, dengan tingkat ketuntasan sebesar 96% pada aspek pengetahuan dan 100% pada aspek keterampilan

Daftar Pustaka

- [1] Wahid, A., (2018), *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, Vol. V, No 2.
- [2] Kumala, S. A., Nurfidah, D. P., Widiyatun, F., (2022), *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Sififi pada Materi Besaran dan Satuan*, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol 2 No. 8, 2755-2762.
- [3] Porwata, R. H., (2024), *Penerapan Media Pembelajaran "Ume Mu'a Serobar" Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia*, Jurnal Media Edukasi dan Pembelajaran, Vol 2 No 2, 84-93.
- [4] Musfiroh, T., (2012), *Modul Teori dan Konsep Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- [5] Subyantoro, (2014), *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi ke-4). Duta Publishing Indonesia.
- [6] Arsyad, A. (2007), *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [7] Haptanti, F. S., Hikmah, M., Basuki, I. M., (2024), *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia*. Journal of Language Literature and Arts, Vol. 4 No 9, 972-980.