

Application of the Paikem Model to Improve Student Creativity and Learning Outcomes in Food Processing and Serving Subjects Continental Class XI TB 2 at SMK PGRI 1 Badung

Penerapan Model Paikem untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental Kelas XI TB 2 di SMK PGRI 1 Badung

Ni Nyoman Sri Sukariasti¹, I Putu Pranatha Sentosa^{2*}, I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: pranathasentosa@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

Model *PAIKEM* (Active Learning, Innovative, Creative, Effective, and Fun), creativity, and student learning outcomes.

Abstract

This study aimed to examine the application of the PAIKEM model to increase creativity and student learning outcomes in the subject of Continental Food Processing and Serving class XI TB 2 at SMK PGRI 1 Badung. The research used is Classroom Action Research (CAR) Suharsimi Arikunto's model which is designed with 2 cycles. The sampling technique used is purposive sampling. The sample in this study were students of class XI TB 2 at SMK PGRI 1 Badung. Data collection methods used are observation and documentation. The results showed that with PAIKEM models creativity and student learning outcomes increased, namely in Pre-Action the average value of creativity was 62.56 and in cycle I the average value of creativity was 77.78, it increased from Pre-Action to Cycle I by 50% while in Cycle II the average value of creativity was 84.70, it grew from Cycle I to Cycle II by 43%. On learning outcomes in Pre-Action the average value of student learning outcomes is 73.67 and in Cycle I the average value of student learning outcomes is 75 which has increased from Pre-Action to Cycle I by 17% while in Cycle II the average value of student learning outcomes is 83.5 has increased from Cycle I to Cycle II by 43%. Creativity and student learning outcomes in Classroom Action Research (CAR) using the PAIKEM model can increase in the subjects of Processing and Serving Continental Food.

Kata kunci:

model *PAIKEM* (*Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*), kreativitas dan hasil belajar siswa.

Abstrak

Tujuan penelitian ini meneliti penerapan model *PAIKEM* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental kelas XI TB 2 di SMK PGRI 1 Badung. Penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Suharsimi Arikunto yang dirancang dengan 2 siklus. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TB 2 di SMK PGRI 1 Badung. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan

model PAIKEM kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat, yaitu dalam Pra-Tindakan nilai rerata kreativitas yaitu 62.56 dan pada siklus I nilai rerata kreativitas sebesar 77.78 mengalami peningkatan dari Pra-Tindakan ke Siklus I sebesar 50% sedangkan pada Siklus II nilai rerata kreativitas sebesar 84.70 mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 43%. Pada hasil belajar dalam Pra-Tindakan nilai rerata hasil belajar siswa yaitu 73.67 dan pada Siklus I nilai rerata hasil belajar siswa sebesar 75 mengalami peningkatan dari Pra-Tindakan ke Siklus I sebesar 17% sedangkan pada Siklus II nilai rerata hasil belajar siswa sebesar 83.5 mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 43%. Kreativitas dan hasil belajar siswa pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model PAIKEM dapat meningkat dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental.

PENDAHULUAN

Pada masa pandemic terjadi guru dituntut beradaptasi dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Berbagai media telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring atau pembelajaran online memiliki banyak kelemahan yang harus dipecahkan bersama. Banyak siswa yang tidak aktif mengikuti pembelajaran yang berlangsung baik itu melalui WA, zoom ataupun Google Classroom, pada masa *new normal* sekarang pembelajaran sudah dilakukan dengan cara *offline* atau tatap muka, namun perlu adaptasi kembali untuk mengejar ketertinggalan yang terjadi akibat pandemi tersebut. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMK PGRI 1 Badung dengan Siswa di kelas XI Tata Boga (TB) khususnya di kelas XI TB 2, bahwa pertemuan tatap muka dibidang efektif dari pada hanya menggunakan model pembelajaran *daring*, dengan pertemuan tatap muka guru bisa bertemu secara langsung untuk menjelaskan materi yang akan dibahas, Di SMK PGRI 1 Badung sudah melaksanakan pertemuan tatap muka dari hari Senin 26 Juli 2021 sampai saat ini dengan menerapkan *protokol* kesehatan yang sudah menjadi peraturan pemerintah.

Penyajian Makanan Kontinental Siswa di kelas XI TB 2 masih rendah jika dilihat ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Siswa cepat merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran, banyak siswa yang kurang *aktif* dan kreatif. Guru harus mampu menyelesaikan permasalahan yang sedang terjadi pada proses belajar mengajar, untuk menyelesaikan permasalahan, dapat disusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan model PAIKEM. PAIKEM yang diteliti menggunakan teori Ahmadi dan Amri (2011) adapun sintaks (Tahapan) yang digunakan menurut Ahmadi dan Amri 2011 yaitu tahap 1 pendahuluan, tahap 2 presentasi materi, tahap 3 membimbing kelompok belajar, tahap 4 presentasi Kelompok, tahap 5 pengembangan dan penerapan, tahap 6 menganalisis dan mengevaluasi. Menurut Munandar “kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya”. Ada pun indikator yang harus dicapai oleh siswa dalam meningkatkan kreativitas yang dikeluarkan oleh Diknas (Pendidikan Nasional) (2017) yaitu : memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah, mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, mempunyai dan menghargai rasa keindahan, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh oleh orang lain, memiliki rasa humor tinggi, mempunyai daya imajinasi yang kuat, mampu mengajukan pemikiran, gagasan

pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (*orisinal*), dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan *elaborasi*). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan adanya permasalahan seperti yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti menentukan tujuan penelitian yaitu penerapan model PAIKEM untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental kelas XI TB 2 di SMK PGRI 1 Badung.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dengan model Suharsimi Arikunto adalah bentuk penelitian yang penelitiannya digunakan di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Dalam penelitian tindakan kelas (*PTK*) ini, Guru dimohonkan untuk ikut membantu dalam observasi pada saat pelaksanaan penelitian. Kepala Sekolah juga dimohon bantuannya untuk membimbing selama penelitian dilaksanakan. Guru yang lain memberikan dukungan dan motivasi untuk melaksanakan penelitian agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Dalam Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) Tahap Perencanaan (*planning*), 2) Tahap Pelaksanaan tindakan (*action*), 3) Tahap Pengamatan (*observation*), 4) Tahap Refleksi (*reflection*). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Variabel bebas atau *independent variabel*, Variabel bebas atau *independent variabel* adalah variabel yang memengaruhi perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017).

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah PAIKEM. Variabel terikat atau *dependent variabel*, Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kreativitas dan Hasil Belajar. Penelitian *deskriptif kualitatif* bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Penelitian *deskriptif kualitatif* merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisan yang berupa pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Menurut Sugiyono (2016:59). Definisi operasional merupakan penentuan sifat yang akan dipelajari sehingga sebagai variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan sifat, serta mengembangkan cara pengukuran sifat yang lebih baik". Definisi operasional variabel tersebut adalah:

Definisi Operasional Variabel

Paikem adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan adapun sintaks yang digunakan menurut Ahmadi dan Amri 2011 yaitu tahap 1 pendahuluan, tahap 2 presentasi materi, tahap 3 membimbing kelompok belajar, tahap 4 presentasi Kelompok, tahap 5 pengembangan dan penerapan, tahap 6 menganalisis dan mengevaluasi. Kreativitas siswa merupakan di mana siswa dapat membuat suatu ide-ide yang baru yang dapat dikembangkan serta memiliki dorongan rasa ingin tahu untuk mengembangkan suatu ide yang baru. Adapun indikator kreativitas menurut Diknas 2017 yaitu Memiliki rasa ingin tahu yang besar, Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, Memberikan banyak gagasan dan usulan dalam suatu masalah, Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, Mempunyai dan menghargai rasa

keindahan, Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh oleh orang lain, Memiliki rasa humor tinggi, Mempunyai daya imajinasi yang kuat, Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (*orisinal*), Dapat Bekerja Sendiri, Senang Mencoba Hal-hal Baru, Mampu Mengembangkan atau Merinci Suatu Gagasan (Kemampuan *Elaborasi*). Hasil Belajar merupakan suatu proses dari pembelajaran yang dilakukan sehingga mendapatkan hasil baik dari ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor* yang sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa. Adapun indikator hasil belajar menurut Benjamin bloom direvisi Anderson dan Krathwohl (2001:66-88) yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam penelitian ini, *sampel* yang digunakan adalah *purposive sampling*, *purposive sampling* Menurut Notoatmodjo (2010), "*purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang berdasarkan atas pertimbangan tertentu seperti sifat-sifat populasi ataupun ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya". *sampel* yang diambil oleh peneliti merupakan seluruh siswa kelas XI TB 2 yang berjumlah 30 siswa, yaitu 19 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan Di SMK PGRI 1 Badung.

Penelitian *deskriptif kualitatif* bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Penelitian *deskriptif kualitatif* merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisan yang berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik analisis sebagai berikut.

1. Menghitung rerata kreativitas dan hasil belajar.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$$\text{Mean} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}$$

Sumber: Arikunto (2010)

2. Menghitung ketuntasan klasikal

Untuk menghitung presentase ketuntasan klasikal belajar digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{siswa yang mendapat nilai } > 77 \times 100\%}{\text{siswa mengikuti tes}}$$

Sumber: Agung Purwoko, 2001: hal 130

Keterangan:

P= presentase ketuntasan

3. Penentuan indicator keberhasilan

Dalam penelitian ini indicator keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Rata – rata kreativitas siswa dengan skor di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (77) adalah lebih besar dari 80.
- b) Rata-rata hasil belajar siswa skor di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (77) adalah lebih besar dari 80.
- c) Ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu di atas 87% siswa mencapai hasil di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (77) yang telah ditentukan oleh sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TB 2 SMK PGRI 1 Badung tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 19 Siswa dan siswa perempuan 11 siswa. Disajikan pada tabel 1. dibawah ini.

Tabel 1. Jumlah Siswa kelas XI TB 2 SMK PGRI 1 Badung tahun 2021/2022

Siswa	Jumlah Siswa
Laki-laki	19
Perempuan	11
Jumlah	30

(Sumber: SMK PGRI 1 Badung)

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu melakukan pengumpulan informasi tentang situasi tempat penelitian. Informasi yang dikumpulkan adalah data siswa, kurikulum yang digunakan, materi yang harus diberikan kepada siswa, model pembelajaran yang diterapkan, penilaian yang digunakan, hambatan-hambatan yang dihadapi oleh guru pengampu mata pelajaran dalam proses pembelajaran, kreativitas serta hasil belajar siswa kelas XI Tata Boga 2 di SMK PGRI 1 Badung. Data yang telah didapatkan akan digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian pada siklus 1 dan siklus 2 sehingga dapat membandingkan perubahan yang terjadi pada setiap siklus.

Penelitian tindakan kelas (PTK) Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan waktu 1 jam pertemuan 45 menit, dilakukan dengan masing-masing pertemuan selama 7 jam (7x@45 menit). Materi yang diberikan dalam Siklus I adalah menganalisis *appetizer*. Pada hasil belajar dan kreativitas siswa digunakan lembar *observasi* untuk penilaiannya.:

a. Untuk menghitung data Kreativitas siswa dilakukan dengan cara:

Rata-rata Skor Kreativitas Siswa Siklus 1:

$$\frac{\text{Nilai Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

$$\frac{910}{1.170} \times 100 = 77.78$$

Tabel 2. Kreativitas Siswa Pada Siklus 1

NO	Keterangan	Skor
1	Skor Maksimal	1.170
2	Total Skor Kreativitas	910
3	Rata-Rata Nilai Kreativitas	77.78
4	Jumlah Siswa Tuntas	15
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15
6	Persentase Siswa Tuntas	50%

Rata-rata nilai kreativitas siswa pada siklus 1 adalah 77.78, nilai kreativitas siswa XI TB 2 pada siklus 1 yang berjumlah 30 siswa, hanya 15 siswa yang tuntas dan 15 siswa belum tuntas. Dari hasil nilai rerata kreativitas siswa pada Pra-Tindakan ke Siklus I

mengalami Peningkatan sebesar 50 %. Pada nilai kreativitas pada siklus I jumlah frekuensi 15 siswa dengan presentase 50% pada interval <60% pada kriteria “sangat kurang” (Lampiran 3(c))

Tabel 3. Perbandingan Hasil Penilaian Kreativitas pada Pra-Tindakan dan Siklus I

No	Keterangan	Skor Pra-Tindakan	Skor Siklus 1	Peningkatan
1	Skor Maksimal	1.170	1.170	
2	Total Skor Kreativitas	732	910	178
3	Rata-Rata Nilai Kreativitas	62.56	77.78	15.216
4	Jumlah Siswa Tuntas	0	15	15
5	Persentase Siswa Tuntas	0%	50%	50%

Pada nilai kreativitas siswa pada Pra-Tindakan jumlah frekuensi 0 siswa dengan presentase 0% pada interval <60% pada kriteria “sangat kurang” dan Peningkatan pada Siklus I dengan frekuensi 15 siswa dengan presentase 50% pada interval <60% pada kriteria “sangat kurang”. Dalam Pra-Tindakan nilai rerata kreativitas siswa yaitu 62.56 dan pada Siklus I nilai rerata kreativitas siswa sebesar 77.78, mengalami Peningkatan dari Pra-Tindakan ke Siklus I sebesar 50%. Adapun Peningkatan dari pra-tindakan ke siklus I yaitu skor kreativitas meningkat 178, rata-rata kreativitas meningkat 15.216, jumlah siswa tuntas yaitu 15 siswa, dan presentase dari pra-tindakan ke siklus I meningkat 50% dan pada kreativitas siswa hanya 15 yang belum tuntas.

a. Untuk menghitung data hasil belajar siswa digunakan lembar form penilaian dengan cara:

Rata-rata Siklus 1 Hasil Belajar Kelas XI TB 2:

$$\frac{\text{Nilai Yang Diperoleh}}{\text{Total siswa}} = \frac{2.250}{30} = 75$$

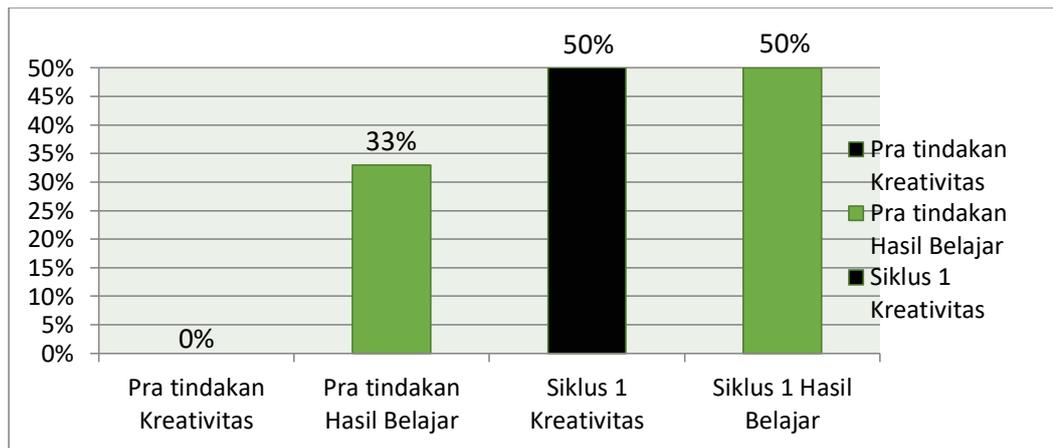
Rata-rata = 75

Tabel 4. Hasil Belajar Pada Siklus 1

NO	Keterangan	Skor
1	Total Siswa	30
2	Total Skor Hasil Belajar	2.250
3	Rata-Rata Nilai Hasil Belajar	75
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas	15
5	jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	15
6	Persentase siswa yang tuntas	50%

Pada siklus 1 hanya 15 siswa yang nilainya tuntas dan 15 siswa belum tuntas. Dengan KKM yaitu 77 Nilai rerata presentase hasil belajar pada Pra-Tindakan yaitu 33% pada interval <60% dengan kriteria “sangat kurang”, sedangkan pada Siklus I sebesar 50% pada interval “<60% pada kriteria “sangat kurang”. (Lampiran 3 (d))

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian hasil belajar siswa mengalami Peningkatan jumlah frekuensi. nilai kreativitas siswa pada Pra-Tindakan jumlah frekuensi 10 siswa dengan presentase 33% pada interval <60% pada kriteria “sangat kurang” dan mengalami Peningkatan pada Siklus I dengan frekuensi 15 siswa dengan presentase 50% pada interval <60% pada kriteria “sangat kurang” Dan Dalam Pra-Tindakan nilai rerata kreativitas siswa yaitu 73.167 dan pada Siklus I nilai rerata Hasil Belajar siswa sebesar 75 mengalami Peningkatan dari Pra-Tindakan ke Siklus I sebesar 17%. Adapun Peningkatan dari pra-tindakan ke siklus I yaitu skor hasil belajar meningkat 55, rata-rata hasil belajar meningkat 1,8, jumlah siswa tuntas yaitu 15 siswa, dan presentase dari pra-tindakan ke siklus I meningkat 17% dan hasil belajar siswa hanya 15 orang yang belum tuntas.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Penilaian Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pra-tindakan dan Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian Siklus I yang mengukur kreativitas dan hasil belajar siswa, kreativitas dan hasil belajar siswa berkembang dengan cukup maksimal hal ini dikarenakan oleh penerapan metode PAIKEM yang dilaksanakan dengan menggunakan *Google Classroom*, PJJ (Pembelajaran jarak jauh) dan Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Kegiatan itu mendorong siswa untuk lebih berinisiatif dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran *online* melalui *Google Classroom* dan *offline* melalui Tatap Muka di sekolah.

Siswa sudah mulai ada respon positif saat pembelajaran Tatap Muka dan saat penggunaan *google classroom* peneliti memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pada penilaian kreativitas sebagian siswa sudah mulai memiliki rasa ingin tahu, etika dan keaktifan siswa sudah mulai meningkat, beberapa siswa sudah mulai percaya diri dan tidak malu-malu dalam memberikan suatu pendapat, beberapa siswa memberikan pendapat dan solusi dalam memecahkan suatu masalah yang ditemukan. berani mengemukakan pendapat, mengerjakan tugas dengan baik, dan beberapa siswa sudah mempunyai catatan materi yang rapi.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada Siklus I kemudian hasil refleksi tersebut dijadikan pedoman untuk memperbaiki di Siklus II. Berikut adalah solusi untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada Siklus I yaitu :

- a) Memberikan project kepada setiap anak untuk membangkitkan motivasi dan inisiatif belajar pada peserta didik tersebut.
- b) Siswa dapat memberikan pertanyaan yang berbobot dan tidak malu dalam bertanya.

- c) Memiliki imajinasi dan keindahan yang kuat pada saat menghias makanan sehingga makanan menjadi menarik.
- d) Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang disampaikan
- e) Memberikan suatu pujian atau reward kepada peserta didik yang bertanya dan menjawab.
- f) Merubah proses pembelajaran dari individu berbentuk kelompok serta membuat jeda waktu belajar dengan memberikan suatu game.
- g) Permasalahan yang diberikan kepada setiap kelompok akan dijelaskan oleh setiap siswa untuk mendapatkan hasil dari project yang diberikan dan proses Tanya jawab pada setiap siswa yang ada pada kelompok tersebut.
- h) Setiap selesai presentasi, kelompok yang mendapatkan presentasi di depan kelas memiliki kesempatan untuk memberikan pertanyaan kepada siswa lainnya.
- i) Untuk peserta didik yang mau memberikan pendapat akan mendapatkan reward dan jika tidak ada yang berani memberikan pendapat maka guru akan menunjuk beberapa peserta didiknya.
- j) Guru meminta kepada peserta didik untuk mengangkat tangan bagi yang ingin memaparkan simpulan konsep materi belajar serta mendapatkan reward terhadap hasil yang diperoleh.

Dalam Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan waktu 1 jam pertemuan 45 menit, dengan masing-masing pertemuan selama 7 jam (7x@45 menit). Dalam Siklus II materi yang diberikan adalah menganalisis *Soup*. Untuk penilaian kreativitas siswa digunakan lembar check list dan untuk penilaian hasil belajar siswa digunakan form penilaian.:

- a) Untuk menghitung data kreativitas siswa dilakukan dengan cara:

Rata-rata Skor Kreativitas Siswa Siklus II:

$$\frac{\text{Nilai Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

$$\frac{991}{1.170} \times 100 = 84.70$$

Tabel 5. Kreativitas Siswa Pada Siklus II

NO	Keterangan	Skor
1	Skor Maksimal	1.170
2	Total Skor Kreativitas	991
3	Rata-Rata Nilai Kreativitas	84.70
4	Jumlah Siswa Tuntas	28
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2
6	Persentase Siswa Tuntas	93%

Rata-rata nilai Kreativitas Siswa pada siklus II adalah 84.70, nilai kreativitas siswa kelas XI TB 2 pada siklus II adalah 2 siswa tidak tuntas dan 28 siswa tuntas dengan presentase 93% pada interval 87% -100% pada kriteria “baik sekali”. Nilai rerata presentase kreativitas siswa pada Siklus I yaitu 50% terletak pada interval <60% pada kriteria “baik” sedangkan pada Siklus II sebesar 93% pada interval 87%-100% pada kriteria “baik sekali”. Dari presentase nilai rerata kreativitas Siklus I ke Siklus II mengalami Peningkatan sebesar 43% (Lampiran 3 (e)).

Tabel 6. Perbandingan Hasil Penilaian Kreativitas pada Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Skor Siklus I	Skor Siklus II	Peningkatan
1	Skor Maksimal	1.170	1.170	
2	Total Skor Kreativitas	910	991	81
3	Rata-Rata Nilai Kreativitas	77.78	84.7	6,92
4	Jumlah Siswa Tuntas	15	28	13
5	Persentase Siswa Tuntas	50%	93%	43%

Peningkatan jumlah frekuensi. nilai kreativitas siswa pada Siklus I dengan jumlah frekuensi 15 siswa dengan presentase 50% terletak pada interval <60% pada kriteria “baik” mengalami Peningkatan pada Siklus II dengan frekuensi 28 siswa dengan presentase 93% pada interval 87% -100% pada kriteria “baik sekali”. Hal ini menunjukkan bahwa Peningkatan jumlah siswa yang memiliki kreativitas yang sangat baik. Peningkatan penilaian kreativitas juga diikuti oleh Peningkatan penilaian hasil belajar siswa pada Siklus II. Adapun Peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu skor kreativitas meningkat 81, rata-rata kreativitas meningkat 6.92 jumlah siswa tuntas yaitu meningkat 13 siswa, dan presentase dari siklus I ke siklus II meningkat 43% dan untuk kreativitas siswa hanya 2 siswa yang tidak tuntas.

- b) Untuk menghitung data hasil belajar siswa digunakan form penilaian. Untuk mencari data hasil belajar siswa dilakukan dengan cara:

Rata-rata Siklus II Hasil Belajar Kelas XI TB 2:

Nilai Yang Diproleh =

$$\frac{\text{Total siswa}}{30} = 83.5$$

Rata-rata = 83.5

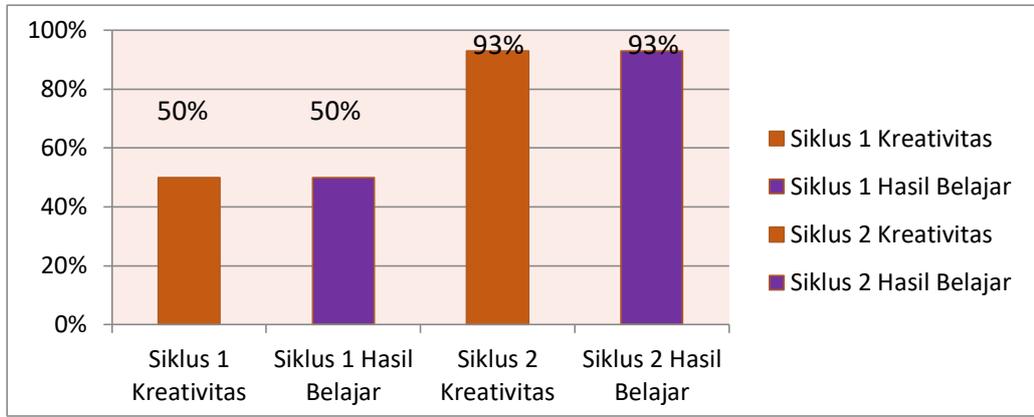
Tabel 7. Hasil Belajar Pada Siklus II

NO	Keterangan	Skor
1	Total Siswa	30
2	Total Skor Hasil Belajar	2.505
3	Rata-Rata Nilai Hasil Belajar	83.5
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas	28
5	jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	2
6	Persentase siswa yang tuntas	93%

Pada siklus II hanya 28 siswa yang nilainya tuntas dan 2 siswa belum tuntas. Nilai rerata presentase hasil belajar pada Siklus I yaitu 50% terletak pada interval <60% pada kriteria “sangat kurang” sedangkan pada Siklus II sebesar 93% terletak pada interval 87%-100% pada kriteria “baik sekali”. (Lampiran 3 (f))

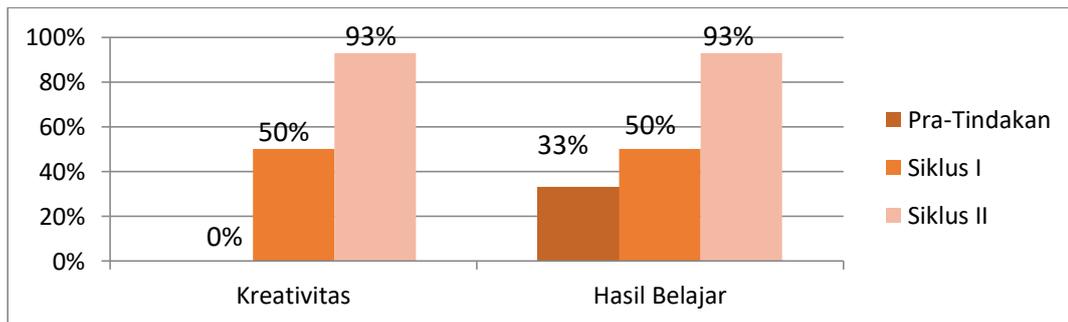
Adapun Peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu skor hasil belajar meningkat 255, rata-rata kreativitas meningkat 8,5 jumlah siswa tuntas yaitu meningkat 13 siswa, dan presentase dari siklus I ke siklus II meningkat 43% dan hasil belajar siswa hanya 2 siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa Peningkatan jumlah siswa yang memiliki hasil belajar yang sangat baik. Peningkatan terjadi pada hasil belajar siswa kelas

XI TB 2 pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental pada perbandingan Siklus I dan Siklus II Adapun sajian data rerata perbandingan penilaian pada variabel kreativitas dan hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Penilaian Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Dari penyajian data diatas, peningkatan terjadi pada penilaian Kreativitas siswa dan peningkatan Hasil Belajar siswa Kelas XI TB 2 pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental pada perbandingan rerata nilai Siklus I dan Siklus II. Adapun sajian data rerata perbandingan penilaian pada variable kreativitas dan hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Penilaian Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pra-tindakan, Siklus I dan Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model PAIKEM dengan bantuan *Google Classroom* dan PTM (Pertemuan Tatap Muka) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa Kelas XI TB 2 pada Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK PGRI 1 Badung.

Dalam penelitian Siklus I, Nilai rerata presentase kreativitas siswa pada Pra-Tindakan yaitu 0% yang terletak pada interval <60% atau pada kriteria “sangat kurang”, sedangkan pada Siklus I sebesar 50% yang terletak pada interval <60% atau pada kriteria “sangat kurang”. Pada penelitian siklus II, nilai rerata kreativitas siswa adalah 50% pada

Siklus I dengan interval <60% atau dapat dikategorikan “sangat kurang”, sedangkan pada Siklus II menjadi 93% dengan interval 87%-100% yang dikategorikan pada kriteria “baik sekali”. Hasil refleksi siklus II menunjukkan penyesuaian materi yang dilaksanakan pada perencanaan perbaikan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa saat pembelajaran online dan offline dengan penerapan model *PAIKEM* (Pembelajaran *Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif* dan Menyenangkan).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model *PAIKEM* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI TB 2 pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK PGRI 1 Badung.
2. Penerapan model *PAIKEM* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TB 2 pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK PGRI 1 Badung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih dapat disampaikan kepada kampus tercinta Universitas Dhyana Pura Bali, Rektor dan jajarannya di kampus Universitas Dhyana Pura Bali, Ibu dan Bapak pembimbing, Ibu dan Bapak Dosen di Universitas Dhyana Pura Bali, Kepala Sekolah SMK PGRI 1 Badung, Ibu dan Bapak pendidik atau tenaga kependidikan SMK PGRI 1 Badung, Orang Tua, Seluruh siswa kelas XI TB 2 di SMK PGRI 1 Badung dan seluruh rekan – rekan mahasiswa. Yang telah terlibat dan membantu proses penelitian, pendanaan dan publikasi dalam pembuatan artikel ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- A'inaul Khamidah. (2018). *Kreativitas Guru Pai Dalam Menciptakan Situasi Belajar Mengajar Yang Efektif Pada Kelas Vii di SMPN 1 Gondang Tulungagung - Institutional Repository of Uin Satu Tulungagung*.
- Cita Uki Wahyuniati. (2013). (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM dengan Pendekatan Question Student Have untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak(RPL) Mata Pelajaran Visual Basic di SMK N 11 Malang – CORE*.
- Apriliani, T. S. (2013). *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Tangram Dengan Penerapan Model Paikem*. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 38–44
- Hanifah, U. (2017). *Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab | At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*. In *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah* (Vol. 5, Issue 2, Pp. 301–330). [Http://ejournal.inismupacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/36](http://ejournal.inismupacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/36)
- Iham, M. (2020). *Pengertian Sampel Menurut Para Ahli Dan Secara Umum*. In www.materibelajar.co.id (Issue April, Pp. 1–10).
- Kasnadi, Jefpri. (2021) *Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Model Pembelajaran Paikem Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 41 Seluma Kabupaten*

- Seluma. Diploma Thesis, UIN Fatmawati Sukarno.
- Khodijah Khoirunnisa Pasaribu. (2013). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Smk Bm.*
- Silmi Nabilah .2020. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa (Studi Literasi).* Universitas Pasunda.
- Putra. (2020). *Pengertian Data: Fungsi, Sumber, Jenis Jenis Data Dan Contohnya | Salamadian.* In *Salamadian.Com* (Pp. 1–13). <https://Salamadian.Com/Pengertian-Data/>
- Rabudi. 2019. *Ranah Kognitif Taksonomi Bloom.* Detik Pendidikan.
- Rabudin 2020. (n.d.). *Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi - Detik Pendidikan*
- Rai Kumala.D. 2021. *Skripsi Penerapan Model Problem Based Instruction (Pbi) Dengan Bantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dan Motivasi Belajar Di Smk Pgri 1 Badung.*
- Rokhmatin, U. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Iv Sd Negeri Karangbenda 01 Kabupaten Cilacap.* In *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 2, Issue 1, Pp. 202–204).
- Salmaa. (2022). *Definisi Operasional: Pengertian, Ciri-Ciri, Contoh, Dan Cara Menyusunnya.* In *Penerbit Deepublish* (P. 1). https://Penerbitdeepublish.Com/Definisi-Operasional/#4_Yunanto
- Teni Nurrita. (2018). *Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/271164-Pengembangan-Media-Pembelajaran-Untuk-Me-B2104bd7.Pdf>
- Tri Hartiti 2014. (2014). Tri Hartiti, *Pengaruh Tandır Terhadap Kreativitas Pada Pembelajaran Matematika Berdasarkan Gender Siswa SD Kelas V Di Gugus Diponegoro Kota Salatiga*, (Yogyakarta: Universitas Kristen Surya Wacana, skripsi), 30. *Kreativitas*, 11–46.
- Wahyu Firmansyah. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.* Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.Academia
- Rijal. 2016. *Taksonomi Bloom Lama Dan Hasil Revisi.* <https://www.rijal.09.com./2016/12/taksonomi-bloom-lama-dan-hasil-revisi.html>. 12 Desember 2016. Diakses 20 November 2021.