

MANFAAT PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA PRAKTIKUM SENI TATA HIDANG

Nida Hadaina Farida¹, Atat Siti Nurani², Ai Mahmudatussa'dah³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi bagaimana manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran di dalam praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui manfaat yang dirasakan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran mata kuliah Seni Tata Hidang dengan metode pembelajaran *role playing*, dilihat dari kemampuan *well groomed* sebagai sikap menjadi *waiter* di restoran, kemampuan *mise en scan* dan *mise en place* sebagai keterampilan persiapan area restoran, dan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan menggunakan instrumen berupa angket. Populasi yang digunakan adalah mahasiswa prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2014, dan sampel total sejumlah 45 orang mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang pada kemampuan *well groomed* sebagai sikap menjadi seorang *waiter* di restoran ada pada kategori sangat bermanfaat, pada kemampuan *mise en scan* dan *mise en place* sebagai keterampilan persiapan area restoran ada pada kategori bermanfaat, serta pada kemampuan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran ada pada kategori bermanfaat. Secara keseluruhan dari kemampuan sikap dan keterampilan berada pada kategori bermanfaat. Rekomendasi ditujukan kepada Dosen Pengampu untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada jenis restoran yang lebih besar. Mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang telah mengikuti pembelajaran mata kuliah Seni Tata Hidang mendapatkan pengetahuan serta pengalaman langsung dan dapat dijadikan bekal untuk menjadi pendidik atau pun bekerja di bidang yang berkaitan dengan restoran.

Kata kunci: Manfaat, *Role Playing*, Praktikum Seni Tata Hidang

PENDAHULUAN

Mata Kuliah Seni Tata Hidang dengan kode BG 352 merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi Tata Boga Universitas Pendidikan Indonesia yang dilaksanakan pada semester genap. Salah satu kompetensi yang dicapai dari Mata Kuliah Seni Tata Hidang adalah mahasiswa dapat melakukan teknik prosedur pelayanan dalam restoran, meliputi persiapan dan pelaksanaan. Pada pelaksanaan di dalam kelas materi Mata Kuliah Seni Tata Hidang dilakukan secara teori dan praktik. Salah satu metode pembelajaran yang telah diterapkan dalam mata kuliah ini yaitu metode

pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa. Bermain peran disini yaitu terjadinya hubungan antara siswa dalam situasi tertentu (Suharto, 1997, hlm. 85).

Menurut Roestiyah (2001, hlm. 91) langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* yaitu, pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, serta pengambilan kesimpulan dari bermain

¹⁾ Nida Hadaina Farida Alumni Prodi Pendidikan Tata Boga Departemen PKK FPTK UPI

²⁾ Atat Siti Nurani dan ³⁾ Ai Mahmudatussa'dah Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga Departemen PKK FPTK UPI

peran yang telah dilakukan. Dalam mata kuliah seni tata hidang terdapat kompetensi teknik prosedur pelayanan di dalam restoran, mahasiswa akan diajarkan menjadi *waiter* atau pramusaji. Agar mahasiswa lebih paham dan mengalami secara langsung dengan tugas yang dilakukan oleh pramusaji, maka dari itu diterapkan metode pembelajaran *role playing* pada keseharian pembelajaran. Dimana mahasiswa akan berperan menjadi pramusaji dan menjadi tamu dalam restoran secara bergantian pada saat praktikum Seni Tata Hidang, dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran. Metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan ingatan mahasiswa pada materi mata kuliah seni tata hidang khususnya materi teknik pelayanan dalam restoran, meliputi persiapan dan pelaksanaannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul “Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Praktikum SeniTata Hidang”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu memperoleh informasi yang tentang manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran mata kuliah Seni Tata Hidang dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, yang dilihat dari segi kemampuan:

1. *Well groomed* sebagai sikap seorang *waiter* di restoran
2. *Mise en Scan* dan *Mise en Place* sebagai keterampilan persiapan area restoran

3. Keterampilan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran

KAJIAN PUSTAKA

Role playing berasal dari dua suku kata yaitu *role* yang diartikan peran dan *playing* yang diartikan bermain, metode pembelajaran *role playing* biasa juga disebut metode pembelajaran bermain peran. Menurut Amri (2013, hlm. 19) metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.

Role playing atau bermain peran adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekompok orang yang terdiri dari para siswa. Bermain peran disini yaitu terjadinya hubungan antara siswa dengan situasi tertentu (Suharto, 1997, hlm. 85).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik atau permasalahan yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran dalam hal ini terkait pembelajaran.

Metode pembelajaran *role playing* pada praktikum Seni Tata Hidang adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk

menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan menghayati peran menjadi seorang *waiter* atau pramusaji. Tujuannya dari penerapan metode pembelajaran ini adalah agar mahasiswa lebih paham dan mengalami secara langsung tugas yang dilakukan oleh *waiter* di dalam sebuah restoran. Sehingga diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya dalam mata kuliah Seni Tata Hidang. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dosen membuat sebuah simulasi restoran dimana mahasiswa akan berperan menjadi seorang pramusaji.

Adapun langkah-langkah metode *role playing* berdasarkan dari Sha'adhah, Hobri, Setiawan (2013, hlm. 30) dalam jurnal Penerapan Metode *Role Playing*, yang disesuaikan dengan metode pembelajaran *role playing* materi teknik pelayanan dan prosedur umum di restoran di Tabel 1.

Tabel 1.

Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Teknik Pelayanan dan Prosedur Umum di Restoran

Langkah-langkah	Aktivitas	
	Dosen	Mahasiswa
Pendahuluan	Menyampaikan tujuan dan metode pembelajaran yang akan digunakan	Memperhatikan penjelasan dosen
	Menetapkan topik praktikum	Memperhatikan penjelasan

	seni tata hidang dengan materi teknik pelayanan dan prosedur umum di restoran dengan menggunakan tipe pelayanan <i>American Service</i>	dosen agar tidak mengalami kesulitan saat melaksanakan praktikum seni tata hidang yang akan dilakukan dengan bermain peran
	Memberikan gambaran situasi restoran yang akan disimulasikan yang terdiri dari persiapan area restoran dan prosedur yang harus dilakukan dalam pelaksanaan pelayanan di restoran	Memperhatikan penjelasan dosen, diharapkan mahasiswa bertanya mengenai kegiatan ujian praktikum seni tata hidang yang akan dilaksanakan
Pelaksanaan	Mengecek seluruh kesiapan praktikum seni tata hidang	Memperlihatkan kesiapan seluruh bagian yang akan digunakan pada praktikum seni tata hidang
	Membagi dua kelompok untuk pelaksanaan praktikum, kelompok pertama akan bermain peran sebagai <i>waiter</i> , sedangkan	Membagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok <i>waiter</i> dan tamu

	kelompok kedua akan bermain peran sebagai tamu. Setiap mahasiswa akan bermain peran berpasangan sebagai <i>waiter</i> dan tamu, secara bergantian	
	Menginstruksikan untuk memulai praktikum seni tata hidang	Mulai melakukan praktikum seni tata hidang dengan metode bermain peran menjadi <i>waiter</i> dan tamu
	Memperhatikan proses pelaksanaan praktikum mata kuliah seni tata hidang dengan metode bermain peran, dan menilai mahasiswa yang sedang menjalankan perannya.	Memerankan tugasnya sesuai dengan peran yang diberikan
	Memberhentikan praktikum seni tata hidang setelah selesai, dan menginstruksikan untuk bergantian	Berhenti dari aktivitas praktikum dan memulai bermain peran kembali dengan peran yang berbeda

	peran	
Penutup	Melakukan diskusi baik tentang jalannya praktikum maupun evaluasi dari materi yang telah dipelajari	Memberikan kritik dengan tanggapan terhadap proses pelaksanaan praktikum mata kuliah seni tata hidang dengan metode bermain peran, maupun materi yang telah diajarkan
	Merumuskan kesimpulan yang diambil selama proses praktikum	Memperhatikan penjelasan dari dosen

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode deskriptif, adalah teknik analisis data yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2011, hlm. 147). Penggunaan metode deskriptif dipilih karena peneliti ingin melihat gambaran manfaat penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada praktikum seni tata hidang yang telah dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Boga sehingga dapat dicari pemecahan masalah mengenai “Manfaat

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Praktikum Tata Hidang”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Angkatan 2014 yang telah mengontrak dan mengikuti praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang, jumlah populasi sebanyak 45 orang.

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh. *Sampling* jenuh atau sensus menurut Sugiyono (2013, hlm. 124) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Angkatan 2014 yang telah mengontrak dan mengikuti praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang, jumlah populasi sebanyak 45 orang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Angket merupakan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini Skala Likert, menurut Sugiyono (2011, hlm. 93) “Digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.

Pada instrumen penelitian ini terdiri dari 40 pertanyaan yang meliputi ranah sikap menjadi seorang *waiter* di restoran (10 soal), keterampilan persiapan area restoran (13 soal) dan keterampilan teknik dan prosedur pelayanan di restoran (17 soal).

Proses analisis data diawali dengan pemberian skor pada setiap hasil tes responden, tabulasi data, persentase data dan terakhir penafsiran data. Penafsiran data berarti menganalisis hasil persentase yang telah dilakukan dan menafsirkannya kedalam beberapa kriteria yang mampu menjelaskan atau menggambarkan hal-hal yang menjadi pertanyaan atau tujuan dari penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Praktikum Seni Tata Hidang berkaitan dengan kemampuan *well groomed* sebagai sikap menjadi seorang *waiter* di restoran, mempunyai rata-rata persentase 86% berada pada kriteria Sangat Bermanfaat. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik merasa bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang memberikan manfaat pada saat kegiatan praktikum.

Sejalan dengan menurut pendapat Marsum (2005, hlm. 90), “*Waiter* adalah seseorang yang menyajikan makanan dan minuman di dalam sebuah restoran atau bar.” Seorang *waiter* atau pramusaji harus dapat melayani tamu dengan profesional dan memberikan kepuasan kepada tamu atas pelayanan yang diberikan. Tugas utama seorang *waiter* menurut Wiwoho (2008, hlm. 11) adalah melayani tamu. Disamping itu, ia juga bertanggung jawab pada persiapan restoran sebelum restoran dibuka,

yaitu melengkapi semua perlengkapan yang akan dilakukan dalam operasional. *Waiter* memiliki tugas menjaga kebersihan lingkungan kerja, keamanan dan keselamatan.

Berdasarkan hasil penelitian Daru Wahyuni, dkk (2012) mengenai Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro, menjelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi dalam mata kuliah Ekonomika mikro dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar hasil belajar mahasiswa.

Hasil penelitian Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Praktikum Seni Tata Hidang berkaitan dengan kemampuan *mise en scan* dan *mise en place* sebagai keterampilan persiapan area restoran, mempunyai rata-rata persentase 82% berada pada kriteria Bermanfaat. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik merasa bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang memberikan manfaat pada saat kegiatan praktikum.

Agar dapat menciptakan suasana restoran yang memberikan kesan baik dan nyaman bagi pengunjung, dibutuhkan adanya kreativitas dan daya seni yang diciptakan oleh pengelola restoran. Hal-hal yang dapat menunjang fasilitas sebuah restoran berkaitan dengan perlengkapan pelayanan dan tata letak restoran. *Waiter* sebagai salah satu bagian dari organisasi di dalam restoran, harus

memiliki kemampuan keterampilan dalam persiapan area restoran. Langkah-langkah yang harus dilakukan seorang *waiter* untuk persiapan area restoran meliputi mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk restoran, menata meja dan kursi dengan baik, menyusun *side stand* (meja samping), melakukan *mise en scan* dan *mise en place*.

Berdasarkan hasil penelitian Angel Permata mengenai Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Diklat Pelayanan Prima di Kelas X-PM 2 SMKN 2 Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket yang diisi oleh siswa dalam kategori baik yang berarti motivasi belajar siswa terhadap pelajaran setelah menggunakan metode *role playing* tinggi.

Hasil penelitian Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Praktikum Seni Tata Hidang berkaitan dengan kemampuan keterampilan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran, mempunyai rata-rata persentase 84% berada pada kriteria Bermanfaat. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik merasa bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang memberikan manfaat pada saat kegiatan praktikum.

Seorang *waiter* akan berhubungan langsung dengan tamu di restoran. Teknik dan prosedur pelayanan yang dilakukan di restoran oleh seorang *waiter* meliputi menyambut tamu dan

membantu duduk, melayani saat tamu memesan makanan, hingga membersihkan meja setelah tamu selesai makan, serta memberikan ucapan terima kasih saat tamu pergi meninggalkan restoran.

Berdasarkan hasil penelitian Abseni Putra (2013) mengenai Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Simulasi dengan Metode Ceramah pada Mata Pelajaran Menangani Surat atau Dokumen Kantor Kelas XI AP SMKN 2 Padang. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode simulasi lebih tinggi nilainya dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode ceramah

SIMPULAN

Berdasarkan hasil olah data dari penelitian Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Praktikum Seni Tata Hidang di Prodi Pendidikan Tata Boga UPI dapat disimpulkan bahwa:

1. Manfaat penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang, berkaitan dengan kemampuan *well groomed* sebagai sikap menjadi seorang *waiter* atau pramusaji di restoran, dapat disimpulkan berada pada kriteria sangat bermanfaat, meliputi sikap, tugas, tanggung jawab seorang *waiter*.
2. Manfaat Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang, berkaitan dengan kemampuan *mise*

en scan dan *mise en place* sebagai keterampilan persiapan area di restoran, dapat disimpulkan berada pada kriteria bermanfaat meliputi persiapan peralatan dan perlengkapan di restoran, *mise en scan*, *mise en scan*, *napkin folding*, *laying table cloth* dan *table set up*.

3. Manfaat Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang, berkaitan dengan kemampuan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran, dapat disimpulkan berada pada kriteria bermanfaat, meliputi *greeting and sitting the guest*, *unfolding guest napkin*, *give the menu list*, *taking order*, *pouring ice water*, *servicing bread*, *adjustment serving the meal*, *crumbing down*, *clean the table*, *expressing gratitude*, *resetting the table*.

IMPLIKASI

Simpulan hasil penelitian di atas mengandung beberapa implikasi yaitu hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa selama kegiatan praktikum mahasiswa merasakan manfaat dari penerapan metode pembelajaran *role playing*, khususnya dalam kemampuan *well groomed* sebagai sikap sebagai seorang *waiter*, kemampuan *mise en scan* dan *mise en place* sebagai keterampilan persiapan area di restoran, kemampuan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran.

REKOMENDASI

1. Dosen Pengampu Mata Kuliah Seni Tata Hidang

Adanya penelitian ini diharapkan menjadi salah satu bahan evaluasi bagi Dosen Pengampu Mata Kuliah Seni Tata Hidang khususnya dalam pelaksanaan praktikum menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Untuk kedepannya dapat diterapkan dan dikembangkan lagi struktur organisasi jenis restoran yang lebih besar, sehingga mahasiswa tidak bermain peran sebagai *waiter* saja namun juga bias sebagai *restaurant manajer, headwaiter, captain* dan lainnya. Praktikum dengan metode bermain peran dengan jenis restoran yang lebih besar juga harus ditunjang dengan sarana dan prasarana yang lebih memadai.

2. Mahasiswa Pendidikan Tata Boga UPI

Berdasarkan data yang diperoleh penulis menunjukkan hasil bahwa mahasiwa Prodi Pendidikan Tata Boga UPI angkatan 2014 merasakan manfaat dari penerapan metode pembelajaran *role playing*. Penulis berharap dengan telah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran dalam praktikum Seni Tata Hidang, memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung kepada mahasiswa, dan dapat menjadi bekal serta diterapkan di dunia kerja jika bekerja di restoran atau pun menjadi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Daru, Kiromin (2012). *Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro*. Yogyakarta: UNY.
- Kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia. (2011). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Permata A, Saino. (2013). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Pelayan Prima di Kelas X-PM 2 SMKN 2 Blitar*. Surabaya: UNESA.
- Putra A, (2013). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Simulasi dengan Metode Ceramah pada Mata Pelajaran Menangani Surat atau Dokumen Kantor Kelas XI AP SMKN 2 Padang*. (Skripsi). Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang, Padang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sha'adhah, dkk, (2013). *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk*

- Suharto, Bohar. (1997). *Pendekatan Dan Teknik Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- W. A. Marsum. (1999). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Wiwoho A. (2008). *Pengetahuan Tata Hidang*. Jakarta: Erlangga

