

SKRIPSI

**EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN MELAYANI
MAKAN DAN MINUM DI SMKN 2 KARAWANG**



Intelligentia - Dignitas

**Disya Aflaha Aulia
1514619012**

**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Melayani Makan Dan Minum Di SMKN 2 Karawang
Penyusun : Disya Aflaha Aulia
NIM : 1514619012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Yehi Yulianti, M.Pd
NIP. 1990061322022032007



Dr. Rina Febriana, M.Pd
NIP. 1972021122005012001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga



Dr. Annis Kandriasari, M.Pd
NIP. 198411022014042002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Melayani Makan Dan Minum Di SMKN 2 Karawang
Penyusun : Disya Aflaha Aulia
NIM : 1514619012
Tanggal Ujian : 09 Januari 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Yeni Yulianti, M.Pd
NIP. 1990061322022032007



Dr. Rina Febriana, M.Pd
NIP. 1972021122005012001

Pengesahan Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

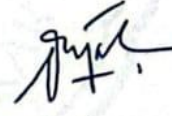
Anggota Penguji II



Dr. Rusilanti, M.Si
NIP. 196306251988112001



Dr. Nur Riska, M.Si
NIP. 197904252005012004



Dr. Ir. Mahdiyah, M.Kes
NIP. 1964020419980322001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga



Dr. Annis Kandriasari, M.Pd
NIP. 198411022014042002

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 09 Januari 2025

Yang



Disya Afaha Aulia

NIM.1514619012

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya. Proposal Skripsi Penelitian dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Efektifitas Penerapan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Di SMKN 2 Karawang" sebagai syarat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta

Proposal Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Nur Riska, S Pd , M Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tataboga.
2. Yeni Yulianti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak memberikan arahan, dorongan, semangat dan bimbingan selama penyusunan tugas akhir proposal ini.
3. Dr. Rina Febriana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, dorongan, semangat dan bimbingan selama penyusunan tugas akhir proposal ini.
4. Seluruh jajaran dosen, laboran, staff prodi di Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
5. Kedua orangtua, kakak, serta adik yang telah memberikan dukungan dan do'a selama penyusunan Skripsi ini.
6. Suami yang telah memberikan dukungan dan do'a selama penyusunan skripsi ini.

Masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 09 Januari 2025





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon / Fax : 021-4894221
Laman : lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Disya Aflaha Aulia
NIM : 1514619012
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Tata Boga
Alamat Email : aflahaaulia@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lainnya (.....)

Yang berjudul

Pengaruh Penggunaan Kentang Tess, *Granola*, Merah, Putih, dan Hitam Pada Pembuatan *Gnocchi Piemontaise* Terhadap Sifat Fisik dan Daya Terima Konsumen

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 09 Januari 2025

Penulis

Disya Aflaha Aulia

**Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada
Pokok Bahasan Melayani Makan Dan Minum Di SMKN 2 Karawang**

DISYA AFLAHA AULIA

Pembimbing: Yeni Yulianti, M.Pd dan Dr. Rina Febriana, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI Jurusan Tata boga di SMKN 2 Karawang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperiment* dengan 2 kelas yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penilaian hasil belajar peserta didik meliputi hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Jumlah responden pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing berjumlah 36 peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji “t” dihasilkan $T_{hitung} (8,51) > T_{tabel} (2,03)$ terdapat perbedaan yang signifikan artinya pembelajaran menggunakan metode *Role playing* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajar menggunakan metode konvensional ceramah dan diskusi. Pada ranah afektif hasil belajar peserta didik menggunakan metode *role playing* memperoleh nilai rata-rata 60,5% masuk dalam kategori “Baik”. Pada ranah psikomotorik pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 87,9% masuk kedalam kategori “sangat baik”. Kesimpulan akhir menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada pokok bahasan melayani makan dan minum efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai yang dihasilkan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai N-gain 80,4% dalam table N-gain masuk kedalam kategori “Efektif”.

Kata Kunci: Efektivitas, Metode *Role Playing*, Hasil belajar, Melayani makan dan minum

Intelligentia - Dignitas

**Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada
Pokok Bahasan Melayani Makan Dan Minum Di SMKN 2 Karawang**

DISYA AFLAHA AULIA

Supervisor: Yeni Yulianti, M.Pd and Dr. Rina Febriana, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to analyze the application of the role-playing learning method on the learning outcomes of 11th-grade students majoring in Culinary Arts at SMKN 2 Karawang. The method used in this research is a Quasi-Experimental method involving two classes: a control class and an experimental class. The assessment of students' learning outcomes covers cognitive, affective, and psychomotor domains. The number of respondents in both the control and experimental classes was 36 students each. Based on the hypothesis test results using the "t-test," it was found that $T_{calculated} (8.51) > T_{table} (2.03)$, indicating a significant difference. This means that learning using the role-playing method is more effective than conventional lecture and discussion methods. In the affective domain, students' learning outcomes using the role-playing method achieved an average score of 60.5%, categorized as "Good." In the psychomotor domain, the experimental class achieved an average score with a percentage of 87.9%, categorized as "Very Good." The final conclusion shows that learning using the role-playing method on the topic of serving food and beverages is effective in improving students' learning outcomes. This is evidenced by the higher scores achieved in the experimental class compared to the control class. This is further supported by the N-gain score of 80.4%, which falls into the "Effective" category in the N-gain table.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing, Cognitive, Affective, Psychomotor, Effectiveness, Serving food and drinks

Intelligentia - Dignitas

. DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI | i |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI | v |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT</i> | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 9 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 9 |
| 1.4 Perumusan Masalah | 10 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 10 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 11 |
| 2.1 Landasan Teori | 11 |
| 2.1.1 Hasil Belajar | 11 |
| 2.1.1.1 Ranah Kognitif | 14 |
| 2.1.1.2 Ranah Afektif | 15 |
| 2.1.1.3 Ranah Psikomotorik | 15 |
| 2.1.2 Efektivitas Pembelajaran | 16 |
| 2.1.3 Melayani makan dan minum di restoran | 16 |
| 2.1.3.1 Konsep layanan makan dan minum | 16 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.1.3.2 | Persiapan pelayanan restoran | 20 |
| 2.1.3.3 | Jenis-jenis pelayanan restoran | 21 |
| 2.1.3.4 | Tahap- tahap pelayanan makan di Restoran | 24 |
| 2.1.4 | <i>Role playing</i> | 26 |
| 2.1.4.1 | Pengertian <i>Role playing</i> | 26 |
| 2.1.4.2 | Tahap- Tahap Bermain <i>Role playing</i> | 29 |
| 2.1.4.3 | Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role playing</i> ... | 32 |
| 2.2 | Penelitian yang Relevan | 33 |
| 2.3 | Kerangka Pemikiran | 39 |
| 2.4 | Hipotesis Penelitian | 41 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 42 |
| 3.1 | Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian | 42 |
| 3.2 | Populasi dan Sampel Penelitian | 42 |
| 3.3 | Definisi Operasional | 43 |
| 3.3.1 | Definisi Operasional <i>Role playing</i> | 43 |
| 3.3.2 | Definisi Operasional Hasil Belajar | 43 |
| 3.4 | Metode dan Rancangan Penelitian | 44 |
| 3.4.1 | Metode Penelitian | 44 |
| 3.4.2 | Rancangan Penelitian | 46 |
| 3.4.3 | Prosedur Penelitian | 50 |
| 3.5 | Instrumen Penelitian | 51 |
| 3.6 | Teknik Pengumpulan Data | 59 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data | 61 |
| 3.7.1 | Teknik Analisis Data Kognitif | 61 |
| 3.7.2 | Teknik Analisis Data Afektif dan Angket Efektivitas pembelajaran <i>Role Playing</i> | 66 |
| 3.7.3 | Teknik Analisis Data Psikomotorik | 67 |
| 3.8 | Hipotesis Statistika | 68 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 69 |

| | |
|--|-----|
| 4.1 Deskripsi Data | 69 |
| 4.1.1 Deskripsi Data Sekolah | 69 |
| 4.1.2 Deskripsi Pokok Bahasan | 70 |
| 4.1.3 Deskripsi Data Penelitian | 71 |
| 4.1.4 Deskripsi Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i> | 72 |
| 4.1.5 Deskripsi Data Variabel (Y) | 77 |
| 4.1.6 Deskripsi Data Variabel (X) | 84 |
| 4.2 Hasil Pengujian Persyaratan Analisis | 85 |
| 4.3 Pengujian Hipotesis | 92 |
| 4.4 Pengujian N-Gain Score | 93 |
| 4.5 Hasil Penelitian Ranah Kognitif | 93 |
| 4.6 Hasil Penelitian Ranah Afektif | 97 |
| 4.7 Hasil belajar Psikomotorik | 104 |
| 4.8 Hasil observasi efektivitas metode <i>Role playing</i> | 107 |
| 4.9 Pembahasan | 112 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 118 |
| 5.1 Kesimpulan | 118 |
| 5.2 Saran | 119 |
| DAFTAR PUSTAKA | 120 |
| LAMPIRAN | 125 |

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

| Nomor | Judul Tabel | Halaman |
|-------|---|---------|
| 2.1 | Taksonomi bloom revisi | 14 |
| 2.2 | Perbandingan penelitian | 37 |
| 3.1 | Rancangan Penelitian | 46 |
| 3.2 | Kriteria Rentang Skala | 48 |
| 3.3 | Kisi-kisi instrumen butir soal ranah kognitif sebelum uji coba | 51 |
| 3.4 | Kisi-kisi instrumen butir soal ranah kognitif sesudah uji coba | 53 |
| 3.5 | Kisi-kisi angket ranah afektif sebelum uji coba | 54 |
| 3.6 | Kisi-kisi angket ranah afektif setelah diuji coba | 55 |
| 3.7 | Lembar penilaian observasi unjuk kerja ranah psikomotorik | 57 |
| 3.8 | Kisi-kisi angket efektivitas pembelajaran metode <i>role playing</i> | 58 |
| 3.9 | Konversi uji validitas konstruk | 62 |
| 3.10 | Koefisien Korelasi Reliabilitas Tes | 63 |
| 3.11 | Pengkategorikan N-gain score | 65 |
| 3.12 | Pengkategorian N-gain score dalam bentuk (%) | 65 |
| 3.13 | Konversi nilai akhir | 65 |
| 3.14 | Tabel konversi rentang skala ranah afektif | 66 |
| 3.15 | Tabel kriteria rentang skala ranah afektif | 67 |
| 3.16 | Tabel Konversi Nilai Persentase Psikomotorik | 68 |
| 4.1 | Ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen | 78 |
| 4.2 | Ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. | 79 |
| 4.3 | Distribusi frekuensi afektif kelas kontrol | 81 |
| 4.4 | Distribusi frekuensi afektif kelas eksperimen | 82 |
| 4.5 | Distribusi frekuensi psikomotorik kelas Kontrol | 84 |
| 4.6 | Distribusi frekuensi psikomotorik kelas Eksperimen | 85 |
| 4.7 | Distribusi frekuensi efektivitas pembelajaran dengan metode | 86 |

| | | |
|------|--|-----|
| | <i>role playing</i> | |
| 4.8 | Hasil validasi konstruk butir soal kognitif | 87 |
| 4.9 | Komentar dan saran perbaikan validator ahli materi instrumen kognitif | 88 |
| 4.10 | Hasil validasi konstruk Penilaian unjuk kerja ranah psikomotorik | 89 |
| 4.11 | Komentar dan saran perbaikan validator ahli instrumen afektif | 90 |
| 4.12 | Hasil Validasi isi butir soal | 90 |
| 4.13 | Hasil validasi isi Angket Afektif | 91 |
| 4.14 | Hasil uji normalitas kelas kontrol dan eksperimen | 93 |
| 4.15 | Hasil uji homogenitas kelas kontrol dan eksperimen | 94 |
| 4.16 | Tabel uji hipotesis uji t | 95 |
| 4.17 | Hasil belajar ranah kognitif kelas kontrol | 96 |
| 4.18 | Hasil belajar ranah kognitif kelas eksperimen | 97 |
| 4.19 | Jumlah skor perhitungan afektif kelas kontrol | 99 |
| 4.20 | Jumlah perhitungan afektif kelas eksperimen | 101 |
| 4.21 | Hasil belajar ranah afektif kelas kontrol | 104 |
| 4.22 | Hasil belajar ranah afektif kelas eksperimen | 105 |
| 4.23 | Jumlah persentase perhitungan psikomotorik kelas kontrol | 106 |
| 4.24 | Jumlah persentase perhitungan psikomotorik kelas eksperimen | 108 |
| 4.25 | Jumlah skor perhitungan efektivitas penerapan metode <i>role playing</i> | 109 |
| 4.26 | Hasil penelitian efektivitas penerapan metode <i>role playing</i> | 114 |

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

| Nomor | Judul Gambar | Halaman |
|-------|---|---------|
| 3.1 | Bar Scale | 48 |
| 3.2 | Alur rancangan penelitian | 49 |
| 4.1 | Diagram batang hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen | 77 |
| 4.2 | Diagram batang hasil posttest kelas kontrol | 78 |
| 4.3 | Diagram batang hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen | 79 |
| 4.4 | Diagram batang hasil angket afektif kelas kontrol | 80 |
| 4.5 | Diagram batang hasil angket afektif kelas eksperimen | 81 |
| 4.6 | Diagram batang hasil observasi unjuk kerja kelas kontrol | 83 |
| 4.7 | Diagram batang hasil observasi unjuk kerja kelas eksperimen | 84 |
| 4.8 | Diagram batang hasil angket efektivitas pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> | 86 |
| 4.9 | <i>Bar Scale</i> Jumlah skor rata-rata perhitungan afektif kelas kontrol | 101 |
| 4.10 | <i>Bar Scale</i> Jumlah skor rata-rata perhitungan afektif kelas Eksperimen | 103 |
| 4.11 | Bar Scale Jumlah skor rata-rata perhitungan angket efektivitas penerapan metode <i>role playing</i> | 113 |

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

| No | Judul Lampiran | Halaman |
|----|---|---------|
| 1 | Surat Izin Pengambilan Data | 126 |
| 2 | Surat Balasan SMKN 2 Karawang | 128 |
| 3 | Surat Keterangan izin melakukan penelitian | 129 |
| 4 | Surat pernyataan lulus validasi | 131 |
| 5 | Hasil Wawancara | 134 |
| 6 | Survey pendahuluan peserta didik | 136 |
| 7 | Validasi Konstruk | 139 |
| 8 | Validasi isi | 142 |
| 9 | Uji reliabilitas instrumen kognitif | 143 |
| 10 | Kisi-kisi instrumen tes kognitif setelah uji coba | 144 |
| 11 | Test kognitif | 146 |
| 12 | Validasi Konstruk angket afektif | 154 |
| 13 | Validasi isi instrumen afektif | 157 |
| 14 | Kisi-kisi instrumen afektif | 158 |
| 15 | Lembar angket instrumen afektif | 160 |
| 16 | Validasi konstruk instrumen psikomotorik | 163 |
| 17 | Lembar unjuk kerja psikomotorik | 164 |
| 18 | Rubrik penilaian psikomotorik | 165 |
| 19 | Kisi-kisi angket efektivitas metode <i>role playing</i> | 169 |
| 20 | Angket efektivitas metode <i>role playing</i> | 171 |
| 21 | Rekapitulasi dan distribusi frekuensi | 173 |
| 22 | Uji Normalitas | 175 |
| 23 | Uji Homogenitas | 179 |
| 24 | Uji N-Gain Skor | 183 |
| 25 | Uji Hipotesis | 187 |
| 26 | Dokumentasi Penelitian | 191 |
| 27 | Daftar Riwayat Hidup | 196 |



Intelligentia - Dignitas