

***ROLE-PLAYING ABILITY* MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN
BARTENDING PADA MATA KULIAH
TATA HIDANG**



Intelligentia - Dignitas

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Oleh:
ANNISA FAIRUZ ZAKIAH HENDRAWAN

NIM: 1504619080

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
TAHUN 2026**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
BENTUK: SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan

NIM : 1504619080

Judul Penelitian : *Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran
Bartending pada Mata Kuliah Tata Hidang

Ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 12 Agustus 2026

Pembimbing I,



Bimo Kuncoro Jati, M.Par
NIP 199507082025061005

Pembimbing II,



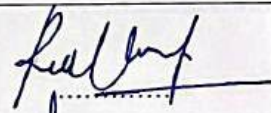
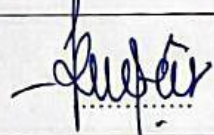
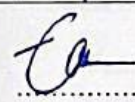
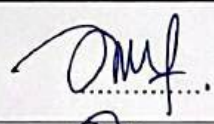
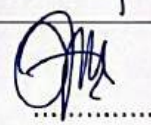
Jaka Marsita, M.Par.
NIP 198901132025211047

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK: SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan
 NIM : 1504619080
 Program Studi/Fakultas : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga/Teknik
 Judul Penelitian : *Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran *Bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/Tidak Lulus*) * Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 13 Agustus 2026

Tim Penguji,

Ketua Penguji	Rachmadina Rafika Triani, M.Par.	
	NUPTK 1845773674230292	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 1)	Prastiti Laras Nugraheni, M.Si.	
	NIDN 0017078909	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Riswano, M.Pd.	
	NUPTK 1542774675130192	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Bimo Kuncoro Jati, M.Par	
	NUPTK 5040773674130303	
Anggota Penguji (Pembimbing 2)	Jaka Marsita, M.Par.	
	NUPTK 4445767668137042	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si, Apt., M.Si.
 NIDN 0029027204

Koordinator Program Studi
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,



Elmanora, S.Si., M.Si.
 NIDN 0008039001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Nama Mahasiswa : Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan
NIM : 1504619080
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga/Teknik
Judul Penelitian : *Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran
Bartending pada Mata Kuliah Tata Hidang

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 12 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan

NIM 1504619080



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

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

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

Nama : Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan
NIM : 1504619080
Fakultas/Prodi : Teknik / S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Alamat email : annisafzhn@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Role-Playing Ability Mahasiswa dalam Pembelajaran *Bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 ijin 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, 12 Agustus 2026

Penulis,

Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, atas seluruh limpahan rahmat, taufik, dan hidayat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran *Bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penulis banyak memperoleh bantuan berupa pengajaran, arahan, serta bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

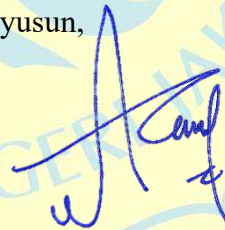
1. Elmanora, S.Si., M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, atas arahan dan dukungan selama proses penyelesaian studi penulis.
2. Bimo Kuncoro Jati, M.Par. selaku dosen pembimbing I atas waktu, bimbingan, arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
3. Jaka Marsita, M.Par. selaku dosen pembimbing II atas waktu, bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, atas ilmu, pengalaman, dan pengetahuan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan.
5. Kedua orang tua tercinta dan kakak tercinta penulis, atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tidak pernah berhenti diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi tempat penulis memperoleh kekuatan, ketenangan, dan keyakinan dalam menjalani setiap proses. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, serta membalas seluruh kasih sayang dan pengorbanan yang telah diberikan dengan kebaikan yang berlipat ganda.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2019, atas kebersamaan, kepedulian, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama menempuh pendidikan.

7. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2024, yang telah bersedia meluangkan waktu dan berpartisipasi sebagai subjek penelitian sehingga proses pengumpulan data dapat terlaksana.
8. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, yang telah berani percaya pada kemampuan diri sendiri, terus belajar dari setiap proses, dan tetap memberikan yang terbaik dalam setiap kesempatan. Terima kasih atas keberanian untuk mencoba, kesediaan untuk memperbaiki kesalahan, serta kemauan untuk terus berkembang tanpa harus membandingkan diri dengan siapa pun. Setiap usaha, keputusan, dan langkah yang telah diambil menjadi bagian dari pencapaian ini.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa selama proses penelitian maupun penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala kebaikan yang telah diberikan.

Sebagai manusia yang tidak pernah luput dari salah dan dosa, penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karenanya atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 12 Agustus 2026.

Penyusun,



Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan

NIM 1504619080

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Kegunaan Penelitian.....	8
1.6.1 Kegunaan Secara Teoritis.....	8
1.6.2 Kegunaan Secara Praktis.....	8
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR	10
2.1 Deskripsi Konseptual.....	10
2.1.1 <i>Role-Playing Ability</i> Mahasiswa	10
2.1.1.1 Pengertian <i>Ability</i>	10
2.1.1.2 Pengertian Metode <i>Role play</i>	11
2.1.1.3 Tujuan dan Karakteristik <i>Role play</i>	12
2.1.1.4 Tahapan <i>Role play</i>	13
2.1.1.5 Landasan Teoretis <i>Role-Playing Ability</i>	15
2.1.1.6 Pengertian <i>Role-Playing Ability</i>	16
2.1.1.7 Dimensi dan Pengukuran <i>Role-Playing Ability</i>	18
2.1.2 Pembelajaran <i>Bartending</i>	19
2.1.2.1 Pengertian <i>Bartending</i>	19
2.1.2.2 <i>Bartending</i> dalam Pendidikan Vokasi	20
2.1.2.3 <i>Bartending Competency</i> dalam Pembelajaran <i>Bartending</i>	22

2.2	Penelitian Relevan	27
2.3	Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1	Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	32
3.2	Metode Penelitian	32
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.4	Teknik Pengumpulan Data	33
3.4.1	Instrumen <i>Role-Playing Ability</i> Mahasiswa	34
3.4.1.1	Definisi Konseptual	34
3.4.1.2	Definisi Operasional	34
3.4.1.3	Kisi-Kisi Instrumen	35
3.4.1.4	Jenis Instrumen	36
3.4.1.5	Uji Validitas dan Reliabilitas	37
3.5	Prosedur Analisis Data	39
3.5.1	Mean	39
3.5.2	Standar Deviasi	40
3.5.3	Kategorisasi	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Deskripsi Data Karakteristik Responden	42
4.1.1	Jenis Kelamin	42
4.2	Deskripsi Data Variabel Penelitian	43
4.2.1	<i>Role-Playing Ability</i> Mahasiswa dalam Pembelajaran <i>Bartending</i>	44
4.2.1.1	Dimensi Kemampuan Meniru (<i>Ability to Imitate</i>)	46
4.2.1.2	Dimensi Keterlibatan dalam Imajinasi (<i>Fantasy Involvement</i>)	49
4.2.1.3	Dimensi Daya Ingat dan Perhatian (<i>Memory and Attention</i>)	52
4.2.1.4	Dimensi Kemampuan Memerankan Peran (<i>Ability to Fake</i>)	55
4.2.1.5	Dimensi Kemampuan Memainkan Berbagai Peran (<i>Ability to Play Unusual Roles</i>)	57
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	61
4.3.1	Dimensi Kemampuan Meniru (<i>Ability to Imitate</i>)	63
4.3.2	Dimensi Keterlibatan dalam Imajinasi (<i>Fantasy Involvement</i>)	65
4.3.3	Dimensi Daya Ingat dan Perhatian (<i>Memory and Attention</i>)	65
4.3.4	Dimensi Kemampuan Memerankan Peran (<i>Ability to Fake</i>)	67
4.3.5	Dimensi Kemampuan Memainkan Berbagai Peran (<i>Ability to Play Unusual Roles</i>)	68

4.3.6 Gambaran Role-Playing Ability Mahasiswa dalam Pembelajaran Bartending
69

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Implikasi	74
5.3 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahapan Pelaksanaan <i>Role play</i>	14
Tabel 2. 2 Skema Sertifikasi Okupasi Bartender	23
Tabel 2. 3 Skema Sertifikasi Okupasi Barista.....	25
Tabel 3. 1 Instrumen <i>Role-Playing Ability Mahasiswa</i>	35
Tabel 3. 2 Skor Instrumen <i>Role-Playing Ability Mahasiswa</i>	37
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas	38
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas	39
Tabel 4. 1 Kategorisasi Dimensi Kemampuan Meniru	48
Tabel 4. 2 Kategorisasi Dimensi Keterlibatan dalam Imajinasi.....	52
Tabel 4. 3 Kategorisasi Dimensi Daya Ingat dan Perhatian.....	55
Tabel 4. 4 Kategorisasi Dimensi Kemampuan Memerankan Peran.....	57
Tabel 4. 5 Kategorisasi Dimensi Kemampuan Memainkan Berbagai Peran	60
Tabel 4. 6 Kategorisasi Variabel <i>Role-Playing Ability Mahasiswa</i>	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Bepikir (Fletcher, K. E., & Averill, J. R., 1984).	31
Gambar 4. 1 Karakteristik Sebaran Responden	42
Gambar 4. 2 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Menirukan Cara Berkomunikasi Bartender	46
Gambar 4. 3 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Menirukan Gerakan, Gestur, dan Ekspresi Bartender.....	47
Gambar 4. 4 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Memerankan Karakter Bartender	47
Gambar 4. 5 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Menampilkan Bahasa Tubuh Sesuai Situasi Pelayanan.....	48
Gambar 4. 6 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Menghayati Peran Bartender	49
Gambar 4. 7 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Membayangkan Situasi Pelayanan.....	49
Gambar 4. 8 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Keterlibatan dalam Situasi Pelayanan yang Disimulasikan.....	50
Gambar 4. 9 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Keterlibatan Diri dalam Peran Bartender	50
Gambar 4. 10 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Mempertahankan Fokus melalui Imajinasi Situasi Pelayanan	51
Gambar 4. 11 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Membayangkan Penerapan Peran pada Situasi Nyata	51
Gambar 4. 12 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Perhatian terhadap Peragaan Peran Bartender	52
Gambar 4. 13 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Mengingat Gerakan, Gestur, dan Ekspresi Bartender.....	53
Gambar 4. 14 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Mengingat Cara Berkomunikasi dalam Simulasi Pelayanan	53

Gambar 4. 15 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Memahami Kebutuhan Pelanggan dalam Peran	54
Gambar 4. 16 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Keterlibatan dalam Alur Pelayanan.....	54
Gambar 4. 17Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Mengikuti Alur Pelayanan Sesuai Skenario	55
Gambar 4. 18 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Memerankan Bartender dengan Baik	56
Gambar 4. 19 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Memainkan Peran Bartender secara Meyakinkan	56
Gambar 4. 20 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Memerankan Bartender dalam Berbagai Situasi Pelayanan.....	57
Gambar 4. 21 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Menyesuaikan Komunikasi dengan Karakter Pelanggan	58
Gambar 4. 22 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Menjalankan Berbagai Skenario Pelayanan	58
Gambar 4. 23 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Mempertahankan Peran pada Situasi Pelayanan yang Menantang	59
Gambar 4. 24 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Mengembangkan Kreativitas dalam Memerankan Bartender	59
Gambar 4. 25 Sebaran Responden Berdasarkan Butir Kemampuan Menampilkan Peran Bartender dengan Percaya Diri.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Dosen Validator	xix
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	xxi
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	xxiii
Lampiran 4 Data Hasil Penelitian	xxiv
Lampiran 5 Lembar Observasi Penerapan Pelaksanaan Role play	xvi
Lampiran 6 Daftar Hadir Peserta	xix
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Penerapan Role play	xxi



ROLE-PLAYING ABILITY MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN BARTENDING PADA MATA KULIAH TATA HIDANG

Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan

Dosen Pembimbing:

Bimo Kuncoro Jati, M.Par. dan Jaka Marsita, M.Par.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *role-playing ability* mahasiswa dalam pembelajaran *bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kajian *role play* yang umumnya menempatkannya sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan berbagai kemampuan, sementara *role-playing ability* sebagai kemampuan individu dalam menjalankan peran belum banyak dikaji, khususnya dalam pembelajaran *bartending*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 26 mahasiswa angkatan 2024 yang mengikuti kegiatan *role play*, dengan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner *self-report* yang diadaptasi dari *A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability* oleh Fletcher dan Averill (1984), sedangkan observasi digunakan sebagai data pendukung. Instrumen terdiri atas 24 pernyataan valid yang mengukur lima dimensi, yaitu *ability to imitate*, *fantasy involvement*, *memory and attention*, *ability to fake*, dan *ability to play unusual roles*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role-playing ability* mahasiswa tergambarkan melalui kelima dimensi tersebut, dengan kemampuan yang lebih baik pada peran dalam situasi terstruktur dan variasi pada aspek imajinasi, penghayatan, serta peran tidak biasa. Penelitian ini memberikan gambaran deskriptif berdasarkan respons *self-report* dan tidak mengukur efektivitas *role play* terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: *Bartending*, Mahasiswa, *Role play*, *Role-Playing Ability*, Tata Hidang.

STUDENTS' ROLE-PLAYING ABILITY IN BARTENDING LEARNING IN THE FOOD AND BEVERAGE SERVICE COURSE

Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan

Supervisor's:

Bimo Kuncoro Jati, M.Par. and Jaka Marsita, M.Par.

ABSTRACT

This study aims to determine students' role-playing ability in bartending learning in the Table Service Course at the Family Welfare Education Study Program, Universitas Negeri Jakarta. This study was motivated by the widespread use of role play in vocational and hospitality education; however, previous studies have primarily focused on role play as a learning method and its outcomes, such as communication skills, speaking skills, self-confidence, learning independence, and learning outcomes. Meanwhile, role-playing ability, defined as an individual's ability to perform a role, has received limited attention as a distinct construct, particularly in the context of bartending learning. This study employed a quantitative approach with a descriptive method. The subjects consisted of 26 students from the 2024 cohort of the Family Welfare Education Study Program who participated in role-play activities in the context of bartending learning, selected using a total sampling technique. The primary data were collected through a self-report questionnaire adapted from A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability developed by Fletcher and Averill (1984), while observation was used as supporting data. The research instrument consisted of 24 valid statements measuring five dimensions: ability to imitate, fantasy involvement, memory and attention, ability to fake, and ability to play unusual roles. The findings showed that students' role-playing ability in bartending learning was generally reflected in their ability to perform roles across the five dimensions. Students tended to demonstrate stronger abilities in performing and following roles within structured situations, while aspects related to imaginative involvement, role portrayal, and the ability to perform unusual roles showed greater variation in responses. Thus, this study provides a descriptive overview of students' role-playing ability based on their self-reported responses in the context of bartending learning. The findings are not intended to measure the effectiveness or influence of role play on students' abilities or learning outcomes.

Keywords: *Bartending, Food And Beverage Service, Students, Role play, Role-Playing Ability.*