

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak terlepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, spiritual, maupun kematangan berpikir dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang harus diatur, disiapkan dan diberikan sarana dan prasarana dengan baik sesuai dengan kebutuhan zaman, agar generasi muda memiliki kompetensi yakni perpaduan antara pengetahuan, sikap dan keterampilan. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa

pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Studi pendidikan merupakan seperangkat kegiatan individual yang bertujuan memahami suatu prinsip, konsep atau teori pendidikan, sedangkan praktik pendidikan merupakan seperangkat kegiatan bersama yang bertujuan membantu pihak lain agar mengalami perubahan tingkah laku yang diharapkan (Mudyaharjo, 1989). Praktik pendidikan merupakan kegiatan mengimplementasikan konsep, prinsip, atau teori pendidikan oleh pendidik dengan terdidik dalam berinteraksi, yang berlangsung dalam suasana saling mempengaruhi atau terjadinya interaksi yang bersifat positif dan konstruktif selama tujuannya mengubah terdidik menjadi manusia yang diharapkan atau dewasa.

Universitas Pendidikan Indonesia merupakan salah satu lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat Program Studi Pendidikan Tata Boga. Struktur kurikulum program Sarjana Program Studi Pendidikan Tata Boga terdiri dari Mata Kuliah

Umum (MKU), Mata Kuliah Profesi (MKP), Mata Kuliah Keahlian Profesi (MKPP), Mata Kuliah Latihan Profesi (MKLP), Mata Kuliah Keahlian (MKK) dan Mata Kuliah Keahlian-Program Studi Berdasarkan Ketentuan Pokok Pengembangan Kurikulum 2011, BAB III Pasal 9, Mata Kuliah Keahlian (MKK) adalah kelompok mata kuliah yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam penguasaan keahlian studi atau bidang ilmu terkait. Mahasiswa Program Studi Tata Boga diarahkan dapat menjadi guru profesional di SMK Pariwisata setelah lulus.

Suatu kompetensi dapat dicapai oleh mahasiswa salah satunya dengan metode pembelajaran yang digunakan dosen. Proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan dosen mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran bukan sekedar transfer informasi antara dosen dan mahasiswa, tetapi juga menyangkut tindakan dan kegiatan yang dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Salah satu kegiatan yang menekankan tindakan dan kegiatan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan cara terstruktur dan teruji secara matang untuk mencapai maksud dan tujuan. Kaitannya dengan mengajar tentu lebih terukur dan sifatnya formal untuk sampai pada target kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, metode pembelajaran sebagai cara untuk mencapai kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa. Hal ini berarti bahwa dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa, aspek pendekatan pembelajaran sangat penting diperhatikan oleh dosen, sebagaimana pendapat M. Risal (dalam Sudjana, 2002, hlm. 152) mengemukakan bahwa tinggi rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh pendekatan mengajar yang digunakan guru. Sementara Hamalik (2010, hlm. 12) mengemukakan penggunaan metode yang lebih banyak memberikan peluang bagi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan belajar yang bertujuan dan bermakna baginya. Hal ini berarti dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, dan mengikutsertakan siswa agar aktif dalam pembelajaran akan memberikan kesan dan makna bagi siswa tersebut.

Mata Kuliah Seni Tata Hidang dengan kode BG 352 merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi Tata Boga dilaksanakan semester genap. Salah satu kompetensi yang dicapai dari Mata Kuliah Seni Tata Hidang adalah mahasiswa dapat melakukan teknik 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 peran yang telah dilakukan. Dalam mata kuliah seni tata hidang terdapat kompetensi teknik 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 ujian praktikum Seni Tata Hidang, dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran.

Sebagaimana penelitian Vernon Magnesen, (dalam Anni, 2004 hlm. 85) mengemukakan bahwa "ingatan yang dilakukan dengan membaca sebanyak 20%, mendengar 30%, melihat 40%, mengucapkan sebanyak 50%, melakukan sebanyak 60% dan melihat, mengucapkan, mendengar, dan melakukan sebanyak 90%". Sehingga diharapkan dengan kegiatan melihat, mengucapkan, mendengarkan dan melakukan salah satunya terdapat pada metode pembelajaran *role playing*, yang diterapkan pada mata kuliah seni tata hidang, dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada

mahasiswa. 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”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan langkah awal dalam menentukan suatu problematika dan merupakan bagian pokok dari kegiatan penelitian. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2008, hlm. 55) bahwa: “perumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana manfaat penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam Praktikum Seni Tata Hidang di Prodi Tata Boga UPI?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penerapan metode pembelajaran *role playing* ditinjau dari pendapat yang diberikan oleh mahasiswa yang telah melakukan praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Tata Boga.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan spesifikasi dari tujuan umum. Tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

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

Nida Hadaina Farida, 2016

MANFAAT PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA PRAKTIKUM SENI TATA HIDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. *Mise en Scan* dan *Mise en Place* sebagai keterampilan persiapan area restoran
3. Keterampilan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran, pengalaman dalam meneliti dan membuat karya ilmiah. Peneliti mendapatkan pengalaman dan pengetahuan mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

2. Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran tentang penggunaan manfaat metode pembelajaran *role playing* dan mengukur hasil belajar pemahaman mahasiswa terkait materi teknik pelayanan dalam restoran pada mata kuliah Seni Tata Hidang.

3. Mahasiswa

Mengetahui manfaat yang didapat selama pembelajaran mata kuliah Seni Tata Hidang dengan metode pembelajaran *role playing*.

E. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah tempat melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang berasal dari responden dan pengamatan. Lokasi yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pendidikan menurut Sugiyono (2015, hlm. 6) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan

Nida Hadaina Farida, 2016

MANFAAT PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA PRAKTIKUM SENI TATA HIDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 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)

3. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015, hlm. 117).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Angkatan 2014 yang telah melaksanakan mata kuliah Seni Tata Hidang dan mengikuti praktikum dengan metode *role playing* (bermain peran).

4. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015, hlm. 118). Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh atau sensus. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 124) teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

F. Struktur Organisasi

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang, desain penelitian, populasi dan sampel, unstrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Nida Hadaina Farida, 2016

MANFAAT PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA PRAKTIKUM SENI TATA HIDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian.