

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab III metode penelitian memuat desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data serta analisis data yang akan diteliti oleh penulis mengenai manfaat penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang.

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian menurut Husein U (2005, hlm. 54-55) adalah: “Rencana dan struktur penyelidikan yang dibuat sedemikian rupa agar diperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian.” Sedangkan menurut Nazir M (2003, hlm.11) adalah: “Semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan, mulai tahap persiapan sampai tahap penyusunan laporan.” Berdasarkan hasil pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa desain penelitian adalah suatu rancangan prosedur kegiatan yang dilaksanakan dari tahap persiapan sampai tahap penyusunan laporan untuk memperoleh jawaban atas penelitian.

Adapun rancangan penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, merumuskan masalah penelitian, menentukan partisipan dan tempat penelitian, penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data, pengolahan data penelitian, pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan serta saran.

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”.

## **B. Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang berasal dari responden. Tempat penelitian ini berlokasi di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Setiabudhi No. 229 Bandung.

### **2. Partisipan**

Partisipan adalah orang ikut berperan dalam suatu kegiatan penelitian. Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Pendidikan Tata Boga angkatan 2014 yang telah melaksanakan praktikum mata kuliah Tata Hidang pada tanggal 27 Mei 2016 dengan jumlah populasi sebanyak 45 orang mahasiswa. Atas dasar pertimbangan inilah peneliti memilih partisipan tersebut. Data tersebut peneliti dapatkan dari tata usaha Program Studi Pendidikan Tata Boga UPI sehingga peneliti yakin untuk memilih partisipan tersebut.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” 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.

### **2. Sampel**

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh. *Sampling* jenuh atau sensus menurut Sugiyono (2013, hlm. 124)

**Nida Hadaina Farida, 2016**

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

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

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.

#### **D. Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Angket merupakan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket atau kuisioner dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tertulis dari responden yaitu 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.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur manfaat penerapan metode pembelajaran *role playing* pada praktikum seni tata hidang, berkaitan dengan ranah sikap dan ranah keterampilan mahasiswa. Angket dalam penelitian ini disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian yang telah dibuat dengan melihat manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa, berdasarkan kelebihan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pemahaman mahasiswa terkait materi yang telah diajarkan pada mata kuliah seni tata hidang.

Skala likert menurut Sugiyono (2013, hlm. 134) “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).

Kriteria penskoran menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata sebagai berikut:

- 4 : sangat setuju
- 3 : setuju

2 : tidak setuju

1 : sangat tidak setuju

Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk *checklist*, seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1  
Format Instrumen Penelitian Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*  
pada Praktikum Seni Tata Hidang

Manfaat yang saya rasakan dari penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> (bermain peran) pada Praktikum Tata Hidang yaitu...					
No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	ST	TS	STS
1.	Saya berpenampilan seragam bersih, rapih, tidak bernoda, dan menggunakan sepatu hitam, saat mata kuliah Seni Tata Hidang				
2.	Saya menjaga kebersihan telinga, hidung, gigi, kuku, wajah dan tangan.				

## 2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dengan cara peneliti menyebarkan instrumen kepada responden, kemudian responden mengisi instrumen yang telah diberikan selanjutnya peneliti memeriksa kembali kelengkapan dan kebenaran instrumen yang telah diisi tersebut.

## E. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tahap pengolahan data. Data yang diperoleh dari angket yang disebar, selanjutnya akan diolah. Proses pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut:

### a. Mengecek Data

Melakukan pengecekan dari data yang terkumpul, diawali dengan mengecek identitas pengisi, mengecek kelengkapan data dan mengecek isian data. Kemudian kelengkapan jawaban dicek pada setiap pertanyaan di dalam angket.

Nida Hadaina Farida, 2016

MANFAAT PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA PRAKTIKUM SENI TATA HIDANG

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

### b. Tabulasi Data

Tabulasi data dilakukan untuk menentukan skor hasil pengukuran, menggunakan tabel-tabel distribusi frekuensi jawaban untuk angket yang menghasilkan data nominal. Setelah data ditabulasi kemudian jawaban diberi skor, sesuai dengan pedoman yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 135) adapun untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya:

Sangat setuju diberi skor	: 4
Setuju diberi skor	: 3
Tidak setuju diberi skor	: 2
Sangat tidak setuju diberi skor	: 1

### c. Persentase Data

Persentase data digunakan untuk frekuensi jawaban dalam angket untuk melihat hasil seberapa besar dan kecilnya perbandingan dalam bentuk persentase. Persentase data ini dilakukan karena jumlah setiap jawaban setiap angket berbeda. Rumus persentase yang digunakan dalam Sudjana (2004, hlm. 129) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi (Jumlah persentasi yang dicari)

$f$  : Frekuensi jawaban responden

$n$  : Jumlah responden

100% : Bilangan tetap

Setelah didapatkan hasil presentase kemudian dianalisis dan ditafsirkan dengan menggunakan kriteria batasan berdasarkan jumag responden yang menjawab. Penafsiran data dapat dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas terhadap hasil penelitian pada alat penelitian yang dilakukan. Kriteria penafsiran persentase yang berpedoman pada Ali (2002, hlm. 184). Berikut adalah persentase batasan penafsiran tersebut:

100% : Seluruh

**Nida Hadaina Farida, 2016**

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

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

76% - 99%	: Sebagian besar
51% - 75%	: Lebih dari setengahnya
50%	: Setengahnya
26% - 49%	: Kurang dari setengahnya
1% - 25%	: Sebagian kecil
0%	: Tidak seorangpun

#### d. Perhitungan Persentase Kriteria Manfaat

Perhitungan persentase kriteria manfaat dilakukan untuk memperoleh persentase dari jawaban responden terhadap pernyataan yang diajukan dalam instrumen, yang penulis gunakan menurut Ridwan (2012, hlm. 14) dan disesuaikan dengan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Skor ideal (skor tertinggi) :  $n \times 4 = 180$ , dimana  $n$  adalah jumlah responden  
 $45 \times 4 = 180$

Skor aktual :  $(f_{ss} \times 4) + (f_{st} \times 3) + (f_{ts} \times 2) + (f_{sts} \times 1)$

Contoh perhitungan

Skor aktual :  $(f_{ss} \times 4) + (f_{st} \times 3) + (f_{ts} \times 2) + (f_{sts} \times 1)$   
 :  $(18 \times 4) + (26 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)$   
 :  $72 + 78 + 2 + 0$   
 : 152

Keterangan :

$f_{ss}$  : frekuensi responden yang menjawab sangat setuju (4)

$f_{st}$  : frekuensi responden yang menjawab setuju (3)

$f_{ts}$  : frekuensi responden yang menjawab tidak setuju (2)

$f_{sts}$  : frekuensi responden yang menjawab sangat tidak setuju (1)

Persentase kriteria manfaat :

$$\% = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Contoh perhitungan :

**Nida Hadaina Farida, 2016**

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

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

$$= \frac{152}{180} \times 100 = 84\%$$

e. Penafsiran Data

Kriteria yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain, di jadikan rujukan oleh penulis dengan bahasa penafsiran menurut penulis yaitu sebagai berikut:

86% - 100%	: Sangat Bermanfaat
66% - 85%	: Bermanfaat
50% - 65%	: Cukup bermanfaat
31% - 49%	: Kurang bermanfaat
0% - 30%	: Sangat kurang bermanfaat

Penulis memilih menggunakan penafsiran data yang di kemukakan oleh Djamarah dan Zain karena dianggap sesuai dengan judul penelitian yang penulis angkat.