

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. 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*.

#### B. Implikasi

Simpulan hasil penelitian di atas mengandung implikasi yaitu hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa selama kegiatan praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang 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.

### C. Rekomendasi

Rekomendasi yang penulis kemukakan ditujukan kepada:

#### 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.