

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

Disya Aflaha Aulia<sup>1</sup>, Yeni Yulianti<sup>2</sup>, Rina Febriana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>[aflahaaulia@gmail.com](mailto:aflahaaulia@gmail.com), <sup>2</sup>[yeni.yulianti@unj.ac.id](mailto:yeni.yulianti@unj.ac.id), <sup>3</sup>[rinafebriana@unj.ac.id](mailto:rinafebriana@unj.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effectiveness of applying the role-playing teaching method in improving student learning outcomes on the topic of serving food and beverages at SMKN 2 Karawang. The research used an experimental design with two groups: a control group using conventional methods and an experimental group using the role-playing method. The results show that the role-playing method is more effective than conventional methods in improving student learning outcomes across cognitive, affective, and psychomotor domains. In the cognitive domain, testing showed a significant difference between the experimental and control groups, with a t-value of 4.69, higher than the t-table value of 2.03. In the affective domain, the experimental group scored an average of 158.07 (Strongly Agree), higher than the control group's score of 125.21 (Agree). In the psychomotor domain, the experimental group's level of alignment reached 88%, significantly higher than the control group's 54%. The N-gain test results also showed that the experimental group with the role-playing method achieved 72.7% (moderately effective), while the control group only reached 49.2% (less effective). Therefore, it can be concluded that the role-playing method significantly improves student learning outcomes in various learning domains.*

*Keywords: Role Playing Method, Learning Outcomes, Conventional Teaching.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan melayani makan dan minum di SMKN 2 Karawang. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada ranah kognitif, pengujian menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t-hitung sebesar 4,69, lebih besar dari t-tabel 2,03. Di ranah afektif, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 158,07 (Sangat Setuju), lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya 125,21 (Setuju). Sedangkan untuk ranah psikomotorik, tingkat kesesuaian pada kelas eksperimen mencapai 88%, lebih

tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 54%. Hasil uji N-gain juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan metode role playing mencapai 72,7% (cukup efektif), sementara kelas kontrol hanya 49,2% (kurang efektif). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode role playing secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai ranah pembelajaran.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar, Pembelajaran Konvensional.

## **A. Pendahuluan**

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah *Role playing*. Metode *Role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Metode ini mengharuskan peserta didik bermain peran pada suatu drama secara spontan untuk memperagakan peran-perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia Nurgiansah (2021). *Role playing* Memiliki kelebihan- kelebihan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, kelebihannya diantaranya sebagai alat penyampaian materi pembelajaran, selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik Yusnarti dan Sutyaningsih (2021). Menurut Endang Mukyatningsih (2014) metode *Role*

*playing* ataupun bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak peserta didik untuk menirukan suatu aktifitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu. *Role playing* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati.

Metode *Role playing* dapat diaplikasikan dalam berbagai jenjang Pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA/SMK untuk semua mata pelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian penerapan *metode Role playing* oleh Mustafa M (2018) dalam jurnal ilmiahnya menyebutkan bahwa Penelitian tindakan kelas dilaksanakan kepada peserta didik kelas VI SD Negeri 016

Kundur dengan menggunakan metode bermain peran (*Role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas VI SD Negeri 016 Kundur. Selain itu, penelitian lainnya yang dilakukan oleh Djamarah (2020) dalam jurnal ilmiahnya tentang Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar IPS-Ekonomi Pada Peserta didik Kelas X SMK Global Nusantara Halmahera Selatan mengemukakan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar IPS-Ekonomi pada peserta didik kelas XI SMK Global Nusantara Halmahera Selatan.

Penelitian ini menitik beratkan menggunakan metode *Role playing* pada tingkat SMK, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai institusi pendidikan nasional memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memberikan bekal pengetahuan, teknologi, dan keterampilan. Hal ini sesuai dengan fungsi kurikulum yakni sebagai alat untuk membantu peserta didik untuk mengembangkan pribadinya kearah tujuan pendidikan Duludu Ummysalam (2017). Lulusan SMK diharapkan dapat menguasai materi pelajaran, baik secara teori maupun

praktek agar dapat mandiri dengan penerapan ilmu yang diperolehnya sesuai dengan bidangnya di lapangan kerja. Untuk mencapai hal tersebut, maka peserta didik dituntut agar lebih memahami dan menguasai setiap mata pelajaran yang diterimanya di sekolah karena setiap mata pelajaran saling mendukung dan saling mempengaruhi pada peningkatan ilmu serta keterampilan.

SMKN 2 Karawang merupakan salah satu sekolah yang memiliki program keahlian jasa boga. Program keahlian di SMKN 2 Karawang merupakan program baru sehingga pada pendidik khususnya untuk jurusan keahlian boga masih terbilang belum menerapkan berbagai metode pembelajaran yang variatif. Umumnya guru mengajar menggunakan metode ceramah, materi yang disampaikan menggunakan metode ceramah hanya mengandalkan ingatan guru sehingga peserta didik kurang melakukan eksplorasi terhadap materi yang disampaikan. Salah satu mata pelajaran produktif pada program keahlian jasa boga di SMKN 2 Karawang adalah mata pelajaran Tata hidang.

Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran tata hidang diperoleh data hasil belajar peserta

didik dengan metode yang biasa digunakan oleh guru pada mata pelajaran Tata hidang cenderung memperoleh nilai di bawah rata-rata yaitu <70. Dalam Penelitian ini alasan peneliti memilih materi pelayanan makan dan minum dalam mata pelajaran Tata hidang adalah karena belum pernah diterapkan metode pembelajaran dengan metode *Role playing*, khususnya pada materi *table service* jenis *American service*.

Berdasarkan survey pendahuluan pada peserta didik kelas XI Jurusan boga di SMKN 2 Karawang menganggap Mata Pelajaran Tata hidang khususnya materi melayani makan dan minum di anggap sulit dipahami. Keberadaan sarana penunjang pembelajaran belum dilakukan secara maksimal untuk praktek program jasa boga. Setelah program jasa boga ada di SMK Negeri 2 karawang sarana pendukung untuk jasa boga langsung dibuat oleh sekolah melalui bantuan pemerintah seperti mini resto dan dapur. Metode pembelajaran *Role playing* dianggap mampu memaksimalkan keberadaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMKN 2 Karawang untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tata hidang khususnya materi

melayani makan dan minum karena praktik pembelajarannya bisa langsung dilakukan di mini resto yang sarannya sudah ada.

Berdasarkan hasil *survey* pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada guru pengampu mata pelajaran Tata hidang bahwa pada proses pembelajaran guru memang menggunakan metode pembelajaran yaitu metode Ceramah dan diskusi, namun guru masih merasa bahwa metode yang digunakan belum efektif. Kelebihan metode pembelajaran ceramah dan diskusi adalah, pendidik akan lebih mampu memberikan materi secara tuntas kepada peserta didik. Terdapat kekurangan dari hasil pembelajaran metode ceramah dan diskusi yaitu peserta didik hanya mampu menyerap materi yang diajarkan hanya sebatas teori sehingga peserta didik hanya dapat membayangkan praktek-praktek tanpa mengalami pengalamam secara langsung. Kekurangan lain menggunakan metode ceramah dan diskusi adalah sulitnya peserta didik dalam menghafal istilah-istilah dalam bahasa Inggris pada materi ini, selain itu peserta didik dirasa sulit memahami materi ini khususnya pada tahapan *table set-up* dan menghafal *cutleries* yang digunakan.

Metode *Role playing* merupakan metode yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dirasakan oleh peserta didik dalam memahami materi Tata hidang , hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hadaina Farida et al., 2017) dengan judul penelitian “Manfaat penerapan metode pembelajaran *Role playing* pada praktikum seni Tata hidang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role playing* pada praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang pada kemampuan well groomed sebagai sikap menjadi seorang waiter di restoran ada pada kategori sangat bermanfaat, pada kemampuan mise en scan dan mise en place sebagai keterampilan persiapan area restoran ada pada kategori bermanfaat, serta pada kemampuan teknik prosedur pelayanan secara umum di restoran ada pada kategori bermanfaat. Secara keseluruhan dari kemampuan sikap dan keterampilan berada pada kategori bermanfaat.

Berdasarkan diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran Tata Hidang di SMKN 2 Karawang tentang metode pembelajaran *Role playing* maka diperoleh asumsi bahwa metode *Role playing* dapat diterapkan untuk mata pelajaran tata hidang

khususnya materi Melayani makan dan minum mata pelajaran tata hidang. Program keahlian jasa boga di SMKN 2 Karawang sudah menerapkan kurikulum merdeka dimana setiap materi yang diajarkan memiliki alur tujuan pembelajaran. Metode *Role playing* diasumsikan sesuai dengan ATP yang ada karena akan memfasilitasi siswa untuk melakukan eksplorasi tentang kegiatan melayani makan dan minum sehingga akan lebih mamahami konsep mulai dari tahap persiapan, *table set-up*, tahap pelayananan dan dapat melaksanakan praktikum secara maksimal.

Mata pelajaran Tata hidang merupakan mata pelajaran produktif pada program keahlian jasa boga. Salah satu materi yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik yaitu materi melayani makan dan minum. Peserta didik pada kelas XI akan melaksanakan Program kerja Lapangan di industri jasa boga salah satunya hotel. Pada program PKL ini peserta didik akan ditugaskan menjadi *waiter* dan melakukan pelayanan makan dan minum kepada tamu. Namun pada kenyataannya kurangnya pemahaman peserta didik terhadap tahapan pelayanan makan dan minum menjadi kendala Ketika

peserta didik melaksanakan PKL di industri. mengingat pentingnya pemahaman secara praktik mengenai pelayanan makan dan minum bagi peserta didik menjadi landasan peneliti melakukan penelitian ini karena peserta didik menganggap pembelajaran materi melayani makan dan minum sulit difahami. Hal ini berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil survey pendahuluan terhadap 69 Peserta didik kelas XI di SMKN 2 Karawang yang sudah menempuh mata pelajaran Tata hidang diketahui bahwa 60% Peserta didik menganggap mata pelajaran Tata hidang materi melayani makan dan minum sulit difahami, 87,7% peserta didik setuju jika pembelajaran Tata hidang khususnya materi melayani makan dan minum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, 83,1% setuju bahwa metode pembelajaran yang bervariasi mempengaruhi semangat peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Tata hidang materi melayani makan dan minum. 64,6% tidak pernah belajar materi melayani makan dan minum dengan menggunakan metode *Role*

*playing* (*Bermain peran*), 86,2% peserta didik senang jika pembelajaran Tata hidang khususnya materi melayani makan dan minum disajikan dengan metode *Role playing*, 92,3% peserta didik merasa metode bermain peran menarik dan lebih mudah dalam memahami materi. Alasan lain yang melatar belakangi peneliti adalah agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi melayani makan dan minum karena ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga menambah pengetahuan dan kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran Tata hidang.

Menurut Riadi Muchlisin (2019) Metode bermain peran mengajarkan keterampilan seperti Kerjasama, komunikasi dan interpretasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bermain peran peserta didik mencoba mempelajari hubungan antara manusia dengan menamoiikan dan mendiskusikannya. Hal ini memungkinkan mereka untuk berdiskusi tentang perasaan, sikap nilai dan strategi pemecahan masalah, sehingga Metode *Role playing* ini dirasa sesuai dengan permasalahan yang ada. Agar pemahaman peserta didik terhadap materi melayani makan dan minum

menjadi lebih maksimal, karena pada penerapan metode *Role playing* ini peserta didik akan berperan seolah-olah mereka menjadi tamu dan pelayan sehingga diharapkan dapat lebih memahami konsep dan praktek pelayanan makan dan minum.

Pada sub-Bab materi melayani makan dan minum terdapat tujuan pembelajaran yaitu peserta didik bukan hanya mampu mengimplementasikan layanan makan dan minum namun harus mampu memahami dari mulai tahap persiapan hingga tahap penutupan area restoran. Hal ini menjadi Urgensi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pembelajaran materi melayani makan dan minum menggunakan metode *Role playing* dianggap dapat merangsang semangat peserta didik dalam memahami materi bukan hanya teori tetapi langsung pada pelaksanaan Praktiknya pada materi melayani makan dan minum mata pelajaran Tata hidang di SMKN 2 Karawang, melatih peserta didik bekerjasama dalam *team work* untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu, memberikan satu pengalaman baru dari hasil praktik yang sudah dilaksanakan, mengeksplor kemampuan peserta

didik sesuai dengan alur tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka yang berlaku, dan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam mempelajari materi Melayani makan dan minum mata pelajaran Tata Hidang di SMKN 2 Karawang sehingga diharapkan metode *Role playing* yang diterapkan memberikan dampak peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Keterbaruan dari penelitian ini adalah belum pernah dikenalkan metode *Role playing* pada peserta didik oleh guru pada mata pelajaran Tata Hidang khususnya materi Melayani Makan dan Minum di SMKN 2 Karawang, sehingga ini akan menjadi pengalaman baru untuk peserta didik dalam mempelajari Tata hidang menggunakan metode *Role playing* di SMKN 2 Karawang. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan responden Peserta didik kelas XI Jurusan Boga di SMKN 2 Karawang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berfokus pada Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI Materi Melayani Makan dan Minum Mata Pelajaran

Tata Hidang. Metode *Role playing* diterapkan berdasarkan apa yang menjadi sebuah permasalahan yang ada di lingkungan yang membutuhkan pemecahan dalam menyelesaikannya. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di SMKN 2 Karawang”

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik di SMKN 2 Karawang, khususnya pada peserta didik kelas XI Jurusan Boga tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini mencakup seluruh peserta didik SMKN 2 Karawang, dengan sampel diambil dari dua kelas XI Jurusan Kuliner, masing-masing berjumlah 32 siswa, yang dipilih melalui purposive sampling. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group, di mana satu

kelompok eksperimen diajarkan menggunakan metode *Role Playing*, sementara kelompok kontrol menggunakan metode ceramah dan diskusi. Data yang dikumpulkan meliputi hasil kognitif, afektif (menggunakan skala Likert), dan psikomotorik (menggunakan observasi), dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *nonrandomized control group pretest-post test design*.

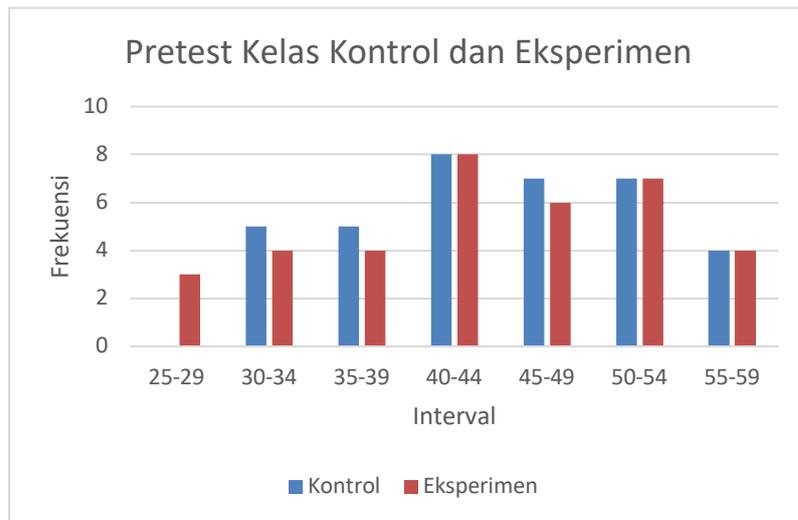
Wwwww.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Deskripsi Data**

#### **Deskripsi Data Variabel (Y)**

1. Deskripsi Data Hasil Belajar *Pretest*

Berdasarkan perhitungan data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing terdiri dari 36 peserta didik, dapat ditunjukkan pada gambar diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Diagram batang hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen

Sumber: hasil pengolahan penelitian, 2024

Pada gambar diagram di atas bahwa hasil *pretest* untuk kelas kontrol nilai terendah pada interval 30-34 sebanyak 5 peserta didik, nilai dengan perolehan terbanyak pada interval 35-39 sebanyak 5 peserta didik, dan 4 peserta didik memperoleh nilai tertinggi pada interval 55-59. Untuk kelas eksperimen nilai terendah pada interval 25-29 sebanyak 3 peserta didik, nilai dengan perolehan terbanyak pada

interval 40-44 sebanyak 8 peserta didik, dan 4 peserta didik memperoleh nilai tertinggi pada interval 55-59.

Ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berupa rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), skor terbanyak yang diperoleh peserta didik (*modus*), *varians* dan standar deviasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Data	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai tertinggi	55	55
Nilai terendah	30	25

Mean	42,5	41,5
Median	42,5	50
Modus	40	40
Varians	62,1	81,1
Standar Deviasi	7,8	9,0

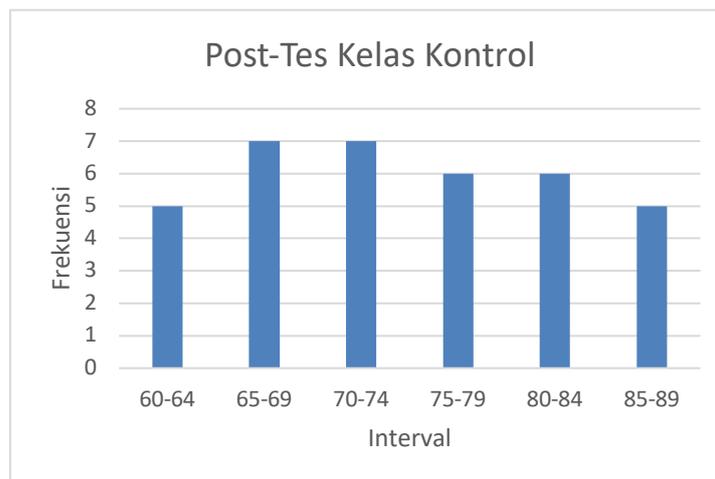
Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024

Dari skor pretest peserta didik yang dilakukan pada kelas kontrol dihasilkan nilai mean 42,5 dalam tabel konversi ada pada predikat D pada klasifikasi Kurang, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh skor 41,5 dalam tabel konversi masuk kedalam predikat D pada klasifikasi kurang. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal yang dimiliki peserta didik pada kelas eksperimen dan

kontrol sama, hal ini dibuktikan dengan nilai mean pretest yang diperoleh kedua kelas masuk kedalam predikat D dengan klasifikasi kurang.

2. Deskripsi data hasil belajar *posttest*

Berikut ini merupakan hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdiri dari 36 siswa. Data digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti berikut ini:

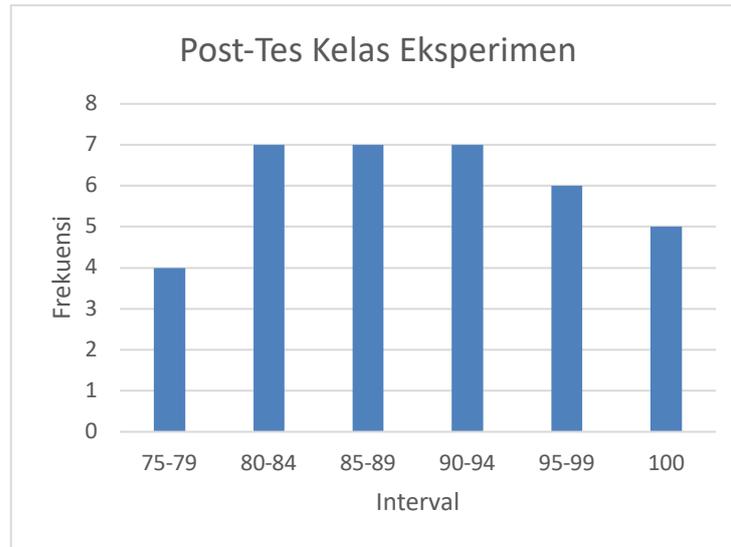


Gambar

batang hasil posttest kelas kontrol

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024.

2. Diagram



Gambar 3. Diagram batang hasil *posttest* kelas eksperimen

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024.

Berdasarkan diagram di atas, hasil *posttest* untuk kelas kontrol skor terendah pada interval 60-64 sebanyak 5 peserta didik, skor dengan perolehan terbanyak terdapat pada interval 65-69 sebanyak 7 peserta didik, dan 5 peserta didik memperoleh skor tertinggi pada interval 85-89. Untuk kelompok eksperimen skor terendah pada interval 75-79 sebanyak 4 peserta didik, skor dengan perolehan terbanyak terdapat

pada interval 90-95 sebanyak 7 peserta didik dan 5 peserta didik memperoleh skor tertinggi pada interval 100.

Ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berupa rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), skor terbanyak yang diperoleh siswa (*modus*), *varians* dan standar deviasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Data	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai tertinggi	85	100
Nilai terendah	60	75

Mean	72,2	87,6
Median	67,5	80
Modus	80	90
Varians	67,7	63,5
Standar Deviasi	8,2	7,9

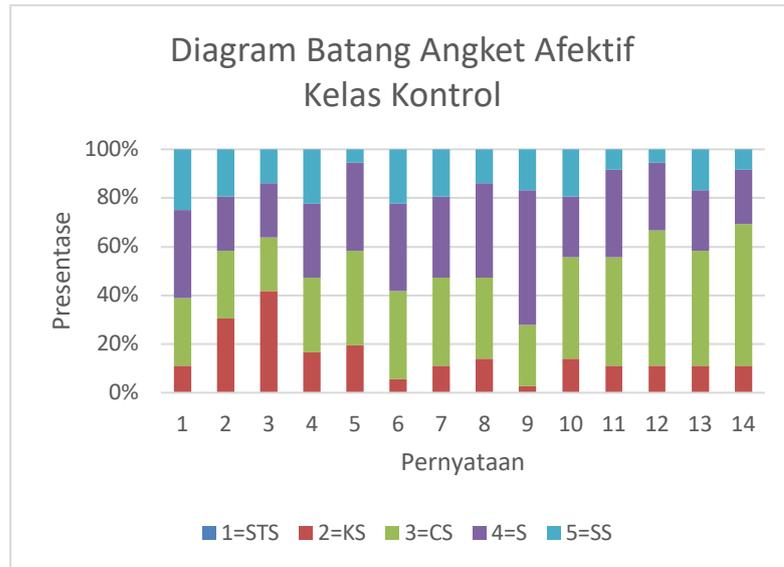
Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024.

Berdasarkan data di atas dihasilkan nilai rata-rata posttest yang berbeda pada kelas kontrol dan eksperimen. Mean pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing* sebesar 87,6 sedangkan mean pada kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional ceramah dan diskusi sebesar 72,2 sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* meningkatkan hasil belajar peserta didik ke arah yang lebih baik hal ini diperkuat oleh perolehan nilai rata-rata peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata peserta didik pada pembelajaran dengan

meggunakan metode konvensional ceramah dan diskusi. Metode *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan mengajarkan peserta didik untuk berperan langsung pada peristiwa yang terjadi pada mata pelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menyenangkan dan berorientasi pada siswa (Sriwati hutagaol R et al, 2024).

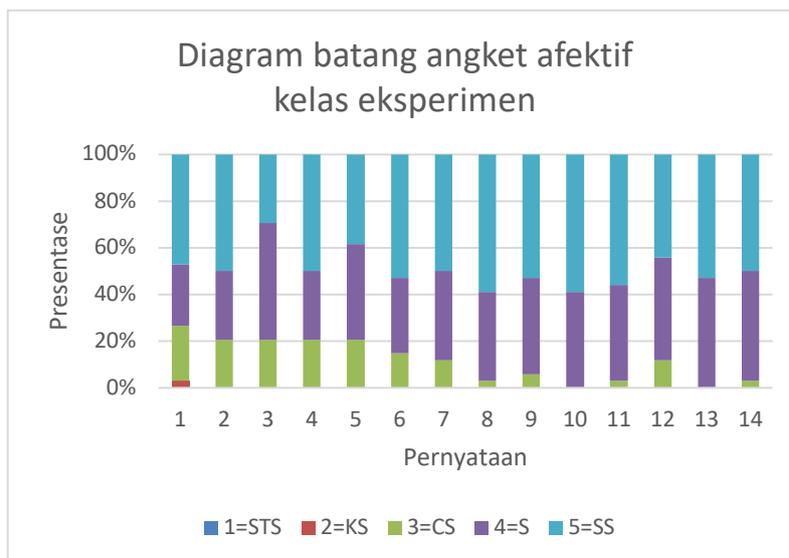
### 3. Deskripsi data hasil belajar afektif

Berikut ini merupakan hasil Angket dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdiri dari 36 siswa. Data digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti berikut ini:



Gambar 4. Diagram batang hasil angket afektif kelas kontrol

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024.



Gambar 5. diagram batang hasil angket afektif kelas eksperimen

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024.

Berdasarkan diagram di atas hasil angket afektif untuk kelas kontrol dengan 14 butir pernyataan untuk 36 peserta didik diperoleh hasil rata-rata 0% peserta didik menjawab sangat tidak setuju, 15,08% peserta didik menjawab tidak setuju,

37,50% peserta didik menjawab cukup setuju, 31,94% peserta didik menjawab setuju serta 15,48% peserta didik menjawab sangat setuju dari total jumlah persentase 100%. Kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata 0% peserta didik menjawab

sangat tidak setuju, 0,20% peserta didik menjawab tidak setuju, 10,71% peserta didik menjawab cukup setuju, 38,89% peserta didik menjawab setuju serta 50,20% peserta didik menjawab sangat setuju dari total persentase 100%.

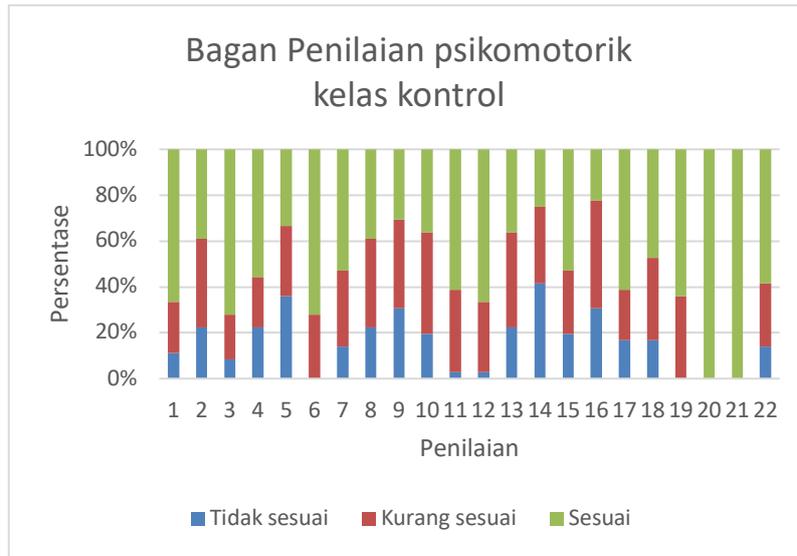
Kesimpulan hasil nilai afektif peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai afektif peserta didik pada nilai kontrol, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata afektif pada kelas eksperimen lebih unggul pada rentang sangat setuju yaitu 50,20% dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rentang skor sangat setuju pada persentase 15,48. Hasil skor tersebut

#### 4. Deskripsi data hasil belajar psikomotorik

Berikut ini merupakan hasil observasi lembar unjuk kerja

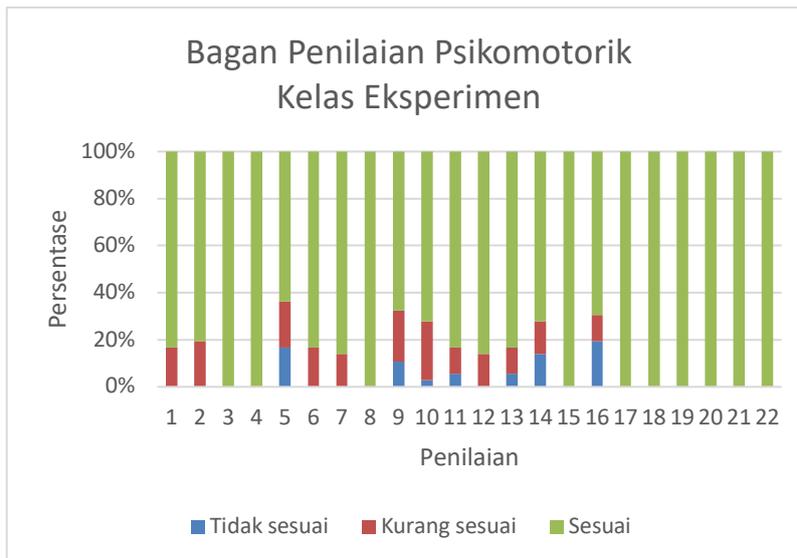
peserta didik aspek psikomotorik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdiri dari 36 peserta didik. Data digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti Gambar 7:

Berdasarkan diagram batang diperoleh hasil penilaian unjuk kerja psikomotorik untuk kelas kontrol dengan 22 butir penilaian untuk 36 peserta didik diperoleh hasil rata-rata 16% peserta didik tidak sesuai, 30,1% peserta didik kurang sesuai dan 54,2% peserta didik memperoleh penilaian melakukan unjuk kerja dengan penilaian sesuai dari jumlah total persentase 100%. Peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh hasil 3,41% tidak sesuai, 8,8% kurang sesuai dan 87,9% peserta didik memperoleh penilaian melakukan unjuk kerja dengan penilaian sesuai dari jumlah total persentase 100%.



Gambar 6. diagram batang hasil observasi unjuk kerja kelas kontrol

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024.



Gambar 7. diagram batang hasil observasi unjuk kerja kelas eksperimen

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pada aspek psikomotorik pada kelas eksperimen dengan penerapan metode role playing memperoleh persentase lebih tinggi untuk kategori penilaian Sesuai pada lembar observasi unjuk kerja peserta didik terkait praktek

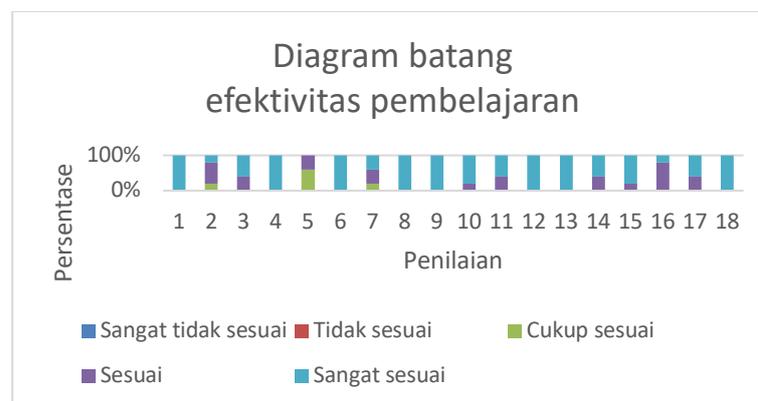
pelayanan makan dan minum menggunakan metode role playing yaitu sebesar 87,9%, sedangkan pada kelas kontrol dengan penerapan metode konvensional ceramah dan diskusi memperoleh nilai persentase lebih rendah yaitu 54,2%. Hal ini membuktikan bahwa

penerapan metode *role playing* meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum pada ranah psikomotorik sebesar 33,7%.

#### 4.1.1 Deskripsi Data Variabel (X)

Deskripsi data angket efektivitas pembelajaran, berikut ini merupakan hasil Angket efektivitas pembelajaran dengan metode *role playing* sebanyak 18 butir pernyataan yang diisi oleh 5 responden guru di SMKN 2 Karawang. Data digambarkan dalam bentuk diagram batang Gambar 4.9. Berdasarkan diagram batang diperoleh

hasil penilaian efektivitas pembelajaran dengan metode *role playing* dengan 18 butir pernyataan dan diisi oleh 5 responden guru SMKN 2 Karawang memperoleh hasil rata-rata dengan persentase 0% guru menjawab sangat tidak setuju, 0% guru menjawab tidak setuju, 5,6% guru menjawab cukup setuju, 23% guru menjawab setuju dan 71% guru menjawab sangat setuju dari total skor persentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif untuk diterapkan pada pokok bahasan melayani makan dan minum.



Gambar 8. Diagram batang hasil angket efektivitas pembelajaran dengan metode *role playing*, Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024

### Hasil Pengujian Persyaratan Analisis

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini terdiri dari validitas konstruk yang dinilai oleh dosen ahli materi dan validitas isi yang dilakukan oleh 20 siswa yang bukan termasuk sampel

penelitian baik dalam kelas kontrol maupun eksperimen.

Instrumen yang divalidasi meliputi instrumen kognitif (Butir soal), afektif (angket), efektivitas pembelajaran (angket) dan penilaian psikomotorik (lembar unjuk kerja). Validasi instrumen

dalam penelitian ini dinilai oleh 3 ahli materi yang terdiri dari 2 dosen yang ahli dalam bidang Pendidikan dan Tata hidang serta 1 orang guru yang merupakan guru mata pelajaran produktif tata hidang di

sekolah. Dosen validator pertama yaitu Dr. Annis Kandriasari, M.Pd , dosen validator kedua yaitu Dr. Nur Riska, S,Pd, M.Si dan guru mata pelajaran produktif tatahidang yaitu Talita Azura Xavier, S.Pd,Gr.

Tabel 9. Komentar dan saran perbaikan validator ahli materi instrumen kognitif

<b>Validator Ahli Materi</b>	<b>Komentar dan saran perbaikan</b>
Dr. Nur Riska,S.Pd, M.Si	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ketepatan petunjuk pengerjaan soal tidak ada</li> <li>2) Bahasa yang digunakan padaa kalimat terlalu Panjang dan akan berpengaruh pada aspek bahasa</li> </ol>
Dr. Annis Kandriasari, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tidak disarankan penggunaan level kognitif C2 dan C1</li> <li>2) Setiap indikator diwakili 2 butir soal</li> <li>3) Perhatikan penulisan kalimat, setiap setelah tanda (.) dimulai dengan huruf besar</li> <li>4) Perbaiki kalimat butir soal dan level kognitif pada setiap butir soal</li> </ol>
Talita Azura Xavier, S.Pd, Gr.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Level kognitif pada setiap butir soal disarankan dimulai dari C3 agar soal bersifat HOTS karena sudah menerapkan kurikulum merdeka</li> <li>2) Perbaiki kalimat soal agar peserta didik tidak timbul persfektif ganda</li> </ol>

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dianggap relevan karena level kognitif dari setiap butir soal sudah diperbaiki sesuai dengan catatan yang diberikan. Perbaikan hasil Validasi konstruk meliputi aspek isi dan bahasa sehingga secara keseluruhan instrumen butir soal dianggap valid dan layak digunakan.

Penilaian validitas konstruk untuk instrumen afektif dan angket efektivitas pembelajaran meliputi kejelasan dan ketepatan isi. Terdapat beberapa point yang diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen dan guru sebagai validator, yaitu memperbaiki soal dan menyesuaikan soal dengan kisi-kisi yang telah dibuat serta perbaikan

kalimat soal agar bahasa pada angket yang akan diuji coba menjadi efektif dan mudah difahami oleh responden. Secara keseluruhan instrumen angket

afektif dianggap layak digunakan, dan diperbaiki sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan.

Tabel 10. hasil validasi konstruk Penilaian unjuk kerja ranah psikomotorik

No	Indikator	Nilai
1	Lembar penilaian unjuk kerja keterampilan pelayanan makan dan minum dinyatakan dengan jelas	9
2	kriteria yang diamati dengan jelas dalam rubrik penilaian	9
3	penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia	8
4	kejelasan petunjuk, arahan dan komentar	8
No	Indikator	Nilai
5	kesederhanaan struktur kalimat	8
6	bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	7
7	aspek yang diamati telah mencakup tahapan dan indikator penilaian unjuk kerja keterampilan pelayanan makan dan minum	10
8	item yang diamati untuk setiap aspek penilaian unjuk kerja pelayanan makan dan minum sesuai dengan tahapan sequence of service	10
Jumlah		69
Nilai Rata-rata		8,625
Persentase		86,25

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024

Berdasarkan hasil uji validitas konstruk yang dilakukan oleh dosen ahli sebagai ahli validator dihasilkan nilai rata-rata 8,625 jika dipersentasekan menjadi 86,25% artinya instrumen unjuk kerja ranah psikomotorik masuk

kedalam kategori sangat valid sehingga instrumen dapat digunakan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data pada penelitian.

Tabel 11. Komentar dan saran perbaikan validator ahli instrumen afektif

<b>Validator Ahli Materi</b>	<b>Komentar dan saran perbaikan</b>
Dr. Nur Riska,S.Pd, M.Si	Ganti soal nomor 1,10,12 disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen
Dr. Annis Kandriasari, M.Pd	-
Talita Azura Xavier, S.Pd, Gr.	-

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024

Pengujian validitas instrumen setelah melewati tahap validitas konstruk oleh 3 orang validator ahli dan hasil pengujian validitas konstruk masuk kedalam kategori layak dan valid maka dilanjutkan dengan pengujian validitas isi yang dilakukan oleh 20 peserta didik.

Instrumen penelitian yang sudah menyelesaikan tahap validitas konstruk kemudian dilakukan tahap validitas isi oleh 20 peserta didik sebagai responden dalam uji validitas. Berdasarkan pengujian validitas, penilaian ranah kognitif berisi 25 butir soal yang telah diisi oleh 20 orang responden peserta didik pada penelitian ini. Dari 25 butir soal terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid yaitu butir soal pada nomor 5, 10, 14, 20, dan 25. Maka jumlah butir soal yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif adalah 20 butir soal.

Penilaian validitas konstruk untuk instrumen unjuk kerja ranah

psikomotorik meliputi 8 butir aspek penilaian, dan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari Sangat Kurang (SK) memiliki Skor 1, Kurang (K) memiliki skor 2, Cukup (C) memiliki skor 3, Baik (B) memiliki skor 4 dan Sangat Baik (SB) memiliki skor 5. Berdasarkan hasil perhitungan ahli materi didapatkan nilai keseluruhan sebesar 86,25% yang memasuki kategori Baik dan instrumen layak digunakan.

Instrumen ranah afektif yang telah melewati tahap validasi konstruk oleh 3 ahli materi selanjutnya masuk kedalam tahap validasi isi. Berdasarkan pengujian validitas, penilaian ranah Afektif berisi 16 butir angket yang telah diisi oleh 20 orang responden peserta didik pada penelitian ini. Dari 16 butir pernyataan terdapat 2 soal yang dinyatakan tidak valid yaitu butir soal pada nomor 7 dan 9. Maka jumlah butir pernyataan yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam ranah afektif adalah 14 butir pernyataan.

## 2. Uji Reliabilitas

Penelitian ini harus dilakukannya uji reliabilitas untuk mengukur konsisten atau tidak instrumen ranah kognitif yang digunakan dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur pengaruh tidaknya variabel X dengan variabel Y.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji Kurder Richardson KR-20. Formula KR-20 dapat digunakan untuk analisis butir dikotomi. Pada butir instrumen dengan penskoran dikotomi, misal 1-0, benar-salah, ya-tidak, hidup-mati, dan lain-lain, estimasi reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus KR-20. Pada 25 butir soal sebelum diuji coba dihasilkan 5 soal drop dan 20 soal dapat digunakan pada penelitian,

setelah melakukan uji validitas dilanjutkan dengan uji reliabilitas pada soal yang telah valid. Hasilnya nilai reliabilitas pada 20 butir soal pada instrumen penelitian ini dihasilkan 0,915 dengan kriteria sangat tinggi sehingga dapat dikategoikan reliabilitas instrumen hasil belajarr ranah kognitif dikatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur pada penelitian.

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji Liliefors. Hasil pengujian pretest dan posttest kedua sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil uji normalitas kelas kontrol dan eksperimen

Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	36	36	36	36
$\bar{X}$	41,5	87,6	42,5	72,2
Sd	9,0	7,9	7,8	8,2
$L_{hitung}$	0,09	0,13	0,12	0,14
$L_{tabel}$	0,14	0,14	0,14	0,14
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024

Dari tabel di atas hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest baik kelas kontrol maupun eksperimen berdistribusi normal karena memenuhi kriteria yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$ .

#### 4. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji prasyarat normalitas dan

dihasilkan kedua kelas baik kelas kontrol maupun eksperimen dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas posttest kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Hasil uji homogenitas kelas kontrol dan eksperimen

Statistik	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
$S^2$	81,1	75	63,5	67,7
$F_{hitung}$	1,08		1,06	
$F_{tabel}$	2,23		2,23	
Kesimpulan	Homogen		Homogen	

Sumber: Hasil pengolahan penelitian, 2024

Dari tabel di atas, untuk data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen di dapat hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen didapat hasil  $F_{hitung}=1,08$  sedangkan  $F_{tabel}=2,23$ , dari data tersebut didapatkan hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dari kedua sampel tersebut memiliki varians yang sama atau homogen. Sedangkan untuk data posttest didapatkan hasil  $F_{hitung}=1,06$

sedangkan  $F_{tabel}=2,23$ , dari data tersebut didapatkan hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

#### 5. Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data hasil belajar baik kelas kontrol maupun eksperimen berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan

hasil perhitungan, diperoleh  $t_{hitung}$  untuk nilai pretest sebesar -0,22 dan  $t_{hitung}$  posttest sebesar 4,69 Pada taraf signifikansi ( $\alpha$ )=0,05 dan  $df=34$ .

Berikut merupakan tabel pengujian hipotesis data hasil belajar ranah kognitif.

Tabel 16. tabel uji hipotesis uji t

Statistik	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
N	36	36	36	36
$\bar{x}$	41,5	42,5	87,6	72,2
Median	50	40	80	67,5
$S^2$	81,1	62,1	63,5	67,7
	-0,48		8,51	
	2,03		2,03	
Kesimpulan	Tidak terdapat perbedaan		Terdapat perbedaan	

Sumber: hasil pengolahan penelitian, 2024

Pada tabel di atas, nilai pretest tampak bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian kedua kelas memiliki kemampuan yang homogen dan kedua kelas layak dijadikan sampel penelitian.

Sedangkan hasil posttest tampak bahwa nilai posttest kedua kelompok setelah diberikan perlakuan yang berbeda didapat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan diteimanya  $H_a$  pada pengujian hipotesis tersebut, dapat

disimpulkan bahwa peneliti ini dapat menguji kebenaran hipotesis ini yaitu terdapat pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

## 6. Pengujian N-Gain Score

Uji N-Gain atau dikenal dengan *normalized gain* digunakan untuk mengukur keefektifan metode atau treatment. Skor N-gain kelas eksperimen (metode *role playing*) adalah 80,4% atau dalam tabel konversi termasuk dalam kategori efektif. Sedangkan *N-gain* skor pada

kelas kontrol (metode konvensional) adalah 52,7% atau dalam tabel konversi termasuk dalam kategori kurang efektif.

### **Pembahasan**

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu kualitas mutu pembelajaran. Metode pembelajaran terkadang tidak terlalu diperhatikan yang berdampak pada tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Di sekolah dalam beberapa tahun bahkan dekade strategi yang digunakan tidak jauh dari metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan (Agus Wedi, n.d. 2016). Hal ini yang mendasari peneliti melakukan penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran dan membandingkan hasil belajar metode pembelajaran konvensional yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*. Hasilnya melalui pengujian hipotesis yang dilakukan pada hasil belajar ranah kognitif setelah diteliti untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen  $t_{hitung} (-0,48) < t_{tabel} (2,03)$  artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar pretest. Hasil belajar ranah kognitif dengan perlakuan yang berbeda dimana kelas kontrol

menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *role playing* diperoleh  $t_{hitung} (4,69) > t_{tabel} (8,51)$  artinya terdapat perbedaan yang signifikan dimana pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang tepat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nasution Kalsum, 2017) menyebutkan adanya kemampuan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran yang terlihat dari kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, serta pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah memberikan bukti nyata bahwa mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Metode *role playing* memiliki kelebihan diantaranya adalah berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, menciptakan

pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran, memberikan pengetahuan yang melekat dalam memori otak, menumbuhkan semangat dan antusias dan peserta didik dapat menggambarkan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran (Arifah Nurdin et al., 2018). Metode *role playing* bukan hanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif (pengetahuan), namun juga berdampak pada peningkatan hasil belajar dalam ranah afektif. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan ((Hayatun et al., 2020) yang menyebutkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik pada kelas III Ambalawi tahun ajaran 2020/2021, Pembelajaran menggunakan metode *role playing* berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan emosional peserta didik.

Perolehan skor rata-rata perhitungan afektif kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian ini yang memuat tiga aspek penilaian yaitu motivasi diri, karakter dan keterampilan sosial menunjukan bahwa penilaian efektif untuk metode pembelajaran *role playing* lebih efektif

dibandingkan metode pembelajaran konvensional dengan perbedaan yang signifikan yaitu kelas kontrol dengan rata-rata 125,21 (Setuju) sedangkan kelas eksperimen dengan rata-rata 158,07 (Sangat setuju), hal ini menunjukan bahwa kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *role playing* lebih dapat memberikan motivasi diri, karakter dan keterampilan sosial bagi peserta didik. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan sikap sosial siswa, aspek yang dinilai meliputi 1)jujur 2)disiplin 3)tanggung jawab 4)sopan santun 5)perduli 6)percaya diri (Arifah Nurdin et al., 2018). Hal ini diperkuat oleh (Craciun, 2010) yang menyebutkan bahwa ada banyak manfaat dari metode *role playing* yaitu mengembangkan kemampuan berinteraksi peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didi, meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, dan membantu peserta didik mengkonsep masalah yang merujuk pada keterampilan sosial peserta didik.

Hasil perolehan nilai instrument unjuk kerja yang mendasari perhitungan ranah psikomotorik pada peserta didik dalam memahami pokok bahasan melayani makan dan minum sebanyak 22 butir penilaian kegiatan observasi, dengan kriteria penilaian tidak sesuai, kurang sesuai dan sesuai. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer yang terdiri dari guru pengampu mata pelajaran tata hidang sebanyak 1 orang dengan hasil perolehan rata-rata untuk kelas konvensional diperoleh tidak sesuai 16% kurang sesuai untuk kelas konvensional 30% dan sesuai 54%. Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai tidak sesuai 3%, kurang sesuai 9% dan sesuai 88%. Tingkat kesesuaian yang diperoleh dari hasil nilai psikomotorik pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, artinya pada metode pembelajaran *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang diisi oleh 5 observer guru di SMKN 2 Karawang yang menghasilkan perolehan rata-rata skor dengan jumlah 23,27 yang masuk kedalam kategori Sangat

setuju bahwa metode pembelajaran *role playing* dianggap efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum mata pelajaran Tata hidang.

Pembelajaran dengan metode *role playing* memiliki keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikemukakan oleh hasil penelitian (Craciun, 2010) yang menyebutkan bahwa metode bermain peran menarik dan menyenangkan, metode *role playing* dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan peserta didik seperti tanggung jawab, kepemimpinan peserta didik, kemampuan memecahkan masalah secara kreatif, dan meningkatkan kepercayaan diri yang sulit jika dikembangkan dengan metode konvensional. Metode *role playing* merupakan metode yang partisipatif dan lebih merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dibandingkan dengan metode ceramah (Hassanzadeh et al., 2010). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum dibandingkan metode konvensional,

hal ini diperkuat oleh hasil pengujian N-gain skor pada kelas eksperimen memperoleh hasil persentase nilai N-gain skor sebesar 72,7% dimana pada kategori tafsiran efektivitas N-gain masuk kedalam kategori cukup efektif sedangkan pada kelas kontrol diperoleh hasil persentase 49,2% yang masuk kedalam kategori kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan melayani makan dan minum lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional yang umumnya diterapkan.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan uji validitas isi instrumen kognitif oleh 20 peserta didik menunjukkan bahwa terdapat 5 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang tidak valid di drop sehingga hanya 20 butir soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif pada penelitian ini.

Instrumen ranah afektif menggunakan penilaian dalam bentuk angket. Terdiri dari 3 indikator penilain yaitu motivasi diri, karakter dan keterampilan social dalam bentuk 16 butir pernyataan. Setelah dilakukan uji

validitas isi 2 butir pernyataan tidak valid, sehingga untuk menilai hasil belajar afektif terdiri dr 14 butir pernyataan yang diisi oleh peserta didik.

Hasil belajar ranah psikomotorik dihasilkan tingkat kesesuaian yang diperoleh persentase peserta didik lebih tinggi yaitu 88% pada kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *role playing* dibandingkan kelas kontrol yaitu 54% dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data deskriptif menunjukkan bahwa pada uji hipotesis untuk ranah kognitif menggunakan uji "t" dihasilkan nilai pretest  $t_{hitung} (-0,48) > t_{tabel} (2,03)$  sehingga pada hasil belajar pretest H0 diterima dan H1 ditolak artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada kelas kontrol dan eksperimen, Setelah kelas kontrol dan eksperimen dilakukan treatment yang berbeda didapatkan hasil post-test dengan  $t_{hitung} (8,51) > t_{tabel} (2,03)$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan eksperimen dengan perbedaan perlakuan metode pembelajaran *Role*

*playing* yang diterapkan. Hasil belajar ranah afektif menunjukkan perbedaan yang signifikan yaitu pada kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional memperoleh skor rata-rata 125,21 sedangkan kelas eksperimen memperoleh skor yang lebih tinggi yaitu 158,07.

Hasil belajar ranah psikomotorik menunjukkan tingkat kesesuaian yang diperoleh pada kelas eksperimen dengan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan metode konvensional. Kelas eksperimen dengan penggunaan metode *role playing* memperoleh 88% peserta didik dapat melakukan unjuk kerja dengan tepat sesuai rubrik penilaian, sedangkan pada kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional memperoleh 54% peserta didik berhasil melakukan unjuk kerja dengan tepat sesuai rubrik penilaian, artinya terdapat peningkatan 34% hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *role playing* pada sub melayani makan dan minum.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik baik pada ranah kognitif,

afektif maupun psikomotorik pada pokok bahasan melayani makan dan minum. Hal ini diperkuat dengan pengujian N-gain skor, diperoleh metode *role playing* pada kelas eksperimen dengan persentase 80,4% pada kategori cukup efektif sedangkan pada kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional memperoleh persentase sebesar 52,7% masuk kedalam kategori tidak efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifah Nurdin, T., Japar, M., & G. Bachtiar, I. (2018). Improving Social Attitudes and Knowledge Through Role Playing Method. *American Journal of Educational Research*, 6(7), 1040–1045. <https://doi.org/10.12691/education-6-7-23>
- Arikunto Suharsimi. (2018). *Prosedur Penelitian . Rineka Cipta .*
- Craciun, D. (2010). Role Playing As A Creative Method In Science Education. In *Journal of Science and Arts Year* (Vol. 10, Issue 1). [www.josa.ro](http://www.josa.ro)
- Duludu Ummysalam. (2017). *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS (1st ed.)*. Yogyakarta : Deepublish, 2017 ©2017.
- Djamarah, S. B. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips – Ekonomi Pada Siswa Kelas

- X Smk Global Nusantara  
Halmahera Selatan. Vol. 2. No
- Endang Mukyatiningsih. (2014).  
Metode Penelitian Terapan  
Bidang Pendidikan . CV.  
Alfabeta.
- Febriana Rina. (2019). Evaluasi  
Pembelajaran (Fatmawati Sari  
Bunga, Ed.). Bumi Aksara .
- Hadaina Farida, N., Siti Nurani, A., &  
Mahmudatussa, A. (2017).  
Manfaat Penerapan Metode  
Pembelajaran Role Playing  
Pada Praktikum Seni Tata  
Hidang. (Vol. 6, Issue 1).
- Hassanzadeh, A., Vasili, A., & Zare, Z.  
(2010). Effects of two  
educational method of lecturing  
and role playing on knowledge  
and performance of high school  
students in first aid at emergency  
scene (Vol. 15, Issue 1).
- Hayatun, M., Nurhasanah, N., &  
Istiningsih, S. (2020). The Effect  
Of The Use Of Role Playing  
Methods On The Emotional  
Social Development Of  
Elementay School Children.  
Primary: Jurnal Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar, 9(6).  
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i6.8067>
- Mustafa M. (2018). Penggunaan  
Metode Bermain Peran (Role  
playing) dalam Meningkatkan  
Hasil Belajar dan Motivasi  
Belajar PKN Siswa Kelas VI SD  
Negeri 016 Kundur . Jurnal  
PAJAR (Pendidikan Dan  
Pengajaran), 2(2580–8435).
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017.  
Penggunaan Metode  
Pembelajaran dalam  
Peningkatan Hasil Belajar
- Siswa. Jurnal Ilmiah Bidang  
Pendidikan, volume 11 artikel no  
1 Edisi Juni 2017, hlm. 9-16.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., &  
Khoerudin, C. M. (2021). Role  
Playing dalam Pembelajaran  
Pendidikan Pancasila Dan  
Kewarganegaraan. Jurnal  
Kewarganegaraan, 18(1), 56.  
<https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Riadi Muchlisin. (2019, May 2). Model  
Pembelajaran Bermain Peran.  
Kajianpustaka .
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.  
Alfabeta.
- Wiyani Sri. (2022). Meningkatkan  
Prestasi Belajar Bisnis Ritel  
Melalui Metode Role Playing  
Bagi Siswa Kelas XI BDP  
Semester Genap Smk Wikarya  
Karanganyar Tahun 2018 / 2019.  
2.
- Wedi, Agus. "Konsep dan Masalah  
Penerapan Metode  
Pembelajaran: Upaya  
Peningkatan Mutu Pembelajaran  
melalui Konsistensi Teoretis-  
Praktis Penggunaan Metode  
Pembelajaran." Edcomtech, vol.  
1, no. 1, 2016, pp. 21-28.
- Yusnarti, M., & Sutyarningsih, L. (n.d.).  
Pengaruh Model Pembelajaran  
Role Playing Terhadap Hasil  
Belajar Siswa Sekolah Dasar. In  
Ainara Journal (Vol. 2, Issue 3).  
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
-