

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tuntutan kehidupan dan dunia kerja yang terus berkembang, peran pendidikan sangatlah berpengaruh. Selain mengarahkan penguasaan pengetahuan, proses pendidikan juga pada pembentukan keterampilan, sikap, kemampuan beradaptasi, serta kesiapan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan pada situasi nyata. Kebutuhan tersebut semakin menonjol dalam pendidikan vokasional yang memiliki karakteristik pembelajaran berorientasi pada praktik dan keterkaitan dengan dunia kerja. Dalam konteks tersebut, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengalami dan menerapkan pengetahuan melalui aktivitas yang mendekati situasi profesional. Pembelajaran yang demikian dapat membantu mahasiswa mengembangkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sekaligus mempertemukan pengetahuan dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam praktik.

Kebutuhan akan pengalaman belajar sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menempatkan mahasiswa sebagai pihak yang aktif saat membangun pengetahuan dari pengalaman dan interaksi. Bustomi et al. (2024) menjelaskan bahwa konstruktivisme Piaget dan Vygotsky memandang pembelajaran sebagai proses pembentukan pengetahuan yang melibatkan aktivitas individu serta interaksi sosial. Pandangan tersebut selaras dengan *Experiential Learning* yang menempatkan pengalaman sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Rudiarta et al. (2025) menjelaskan bahwa *Experiential Learning* memberikan ruang kepada peserta didik untuk terlibat dalam pengalaman, mengeksplorasi, mengambil keputusan, serta menerapkan hal yang dipelajari. Agar pengalaman tersebut menjadi bagian aktif dari proses belajar, mahasiswa perlu terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep *Active Learning* yang menempatkan aktivitas, partisipasi, dan keterlibatan mahasiswa sebagai bagian penting dalam konstruksi pengetahuan

serta mendorong keterlibatan mahasiswa melalui aktivitas dan interaksi yang bermakna (Doolittle et al., 2023).

Keterpaduan pengalaman, interaksi, dan keterlibatan aktif tersebut menjadi relevan dalam pendidikan *hospitality* karena pembelajarannya tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga membutuhkan praktik pelayanan dan kemampuan menghadapi situasi yang menyerupai kondisi kerja. Mahasiswa perlu memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi yang memungkinkan terjadinya interaksi, pengambilan respons, dan penyesuaian terhadap kondisi pelayanan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis simulasi dapat menjadi salah satu cara untuk menghadirkan situasi yang mendekati praktik profesional tanpa harus sepenuhnya berlangsung dalam lingkungan kerja yang sebenarnya. Dalam konteks pendidikan *hospitality*, aktivitas *role play* menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang dapat menghadirkan situasi tersebut karena mahasiswa ditempatkan pada peran tertentu dan berinteraksi dalam skenario yang dirancang menyerupai kondisi pelayanan.

Role play pada dasarnya memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjalankan peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Aktivitas tersebut memungkinkan mahasiswa belajar melalui keterlibatan langsung dalam suatu skenario, berinteraksi dengan pihak lain, serta memberikan respons sesuai dengan peran yang dijalankan. Karakteristik tersebut memiliki keterkaitan dengan konstruktivisme karena mahasiswa membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi, dengan *Experiential Learning* karena mahasiswa memperoleh pengalaman konkret melalui aktivitas, serta dengan *Active Learning* karena mahasiswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *role play* dapat ditempatkan sebagai salah satu aktivitas pembelajaran yang mempertemukan pengalaman konkret, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam situasi yang menyerupai praktik profesional.

Penggunaan *role play* dalam pembelajaran telah ditunjukkan oleh berbagai penelitian pada konteks pendidikan *hospitality* dan vokasional. Adhikari et al. (2026), misalnya, mengkaji penggunaan *role play* pada mahasiswa *Hospitality Studies* dan menunjukkan bahwa aktivitas tersebut digunakan dalam sesi praktik *hospitality* untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang berkaitan dengan

komunikasi. Purwanto et al. (2024) menggunakan *role play* yang dikombinasikan dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran *English for Hospitality*, dengan skenario yang berkaitan dengan situasi nyata dalam industri *hospitality*. Pada konteks pendidikan kejuruan, Barus dan Silalahi (2026) mengintegrasikan *role playing* dalam model pembelajaran dan mengaitkannya dengan hasil belajar siswa. Sementara itu, Raharjo et al. (2025) mengkaji *role play* dalam konteks pembentukan kepercayaan diri dan profesionalisme mahasiswa, sedangkan Damayanti et al. (2025) menerapkan model *role playing* pada pembelajaran *Front Office* di SMK perhotelan. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa *role play* telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran yang berkaitan dengan *hospitality*, komunikasi profesional, dan pendidikan vokasional.

Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa *role play* telah banyak digunakan sebagai metode atau aktivitas pembelajaran dalam berbagai konteks. Namun, apabila ditinjau berdasarkan konstruk yang menjadi fokus penelitian, perhatian penelitian terdahulu lebih banyak diarahkan pada hasil atau aspek yang berkaitan dengan penerapan *role play*. Adhikari et al. (2026) berfokus pada persepsi mahasiswa dan kemampuan komunikasi, Purwanto et al. (2024) pada kemampuan berbahasa Inggris, Barus dan Silalahi (2026) pada hasil belajar, Raharjo et al. (2025) pada *speaking skill*, kepercayaan diri, dan komunikasi profesional, sedangkan Damayanti et al. (2025) pada kemandirian belajar dan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian terdahulu yang direview cenderung menempatkan *role play* sebagai aktivitas pembelajaran untuk mengembangkan atau mengamati outcome tertentu. Berbeda dengan fokus tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian pada kemampuan mahasiswa dalam menjalankan peran sebagai konstruk yang dikaji secara khusus, yaitu *role-playing ability*. Fletcher dan Averill (1984) mengembangkan *A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability* sebagai instrumen berbentuk *paper-and-pencil* untuk mengukur kemampuan *acting* atau *role-playing*. Instrumen tersebut dikembangkan dan diuji sebagai alat ukur *role-playing ability* serta menunjukkan karakteristik reliabilitas dan validitas untuk digunakan dalam penelitian mengenai kemampuan menjalankan peran.

Konstruk *role-playing ability* dalam penelitian Fletcher dan Averill (1984) mencakup lima dimensi, yaitu *Ability to Imitate*, *Fantasy Involvement*, *Memory and Attention*, *Ability to Fake*, dan *Ability to Play Unusual Roles*. Kelima dimensi tersebut memberikan kerangka untuk melihat kemampuan menjalankan peran dari beberapa aspek, mulai dari kemampuan menirukan karakteristik tertentu, keterlibatan dalam situasi imajinatif, kemampuan mempertahankan perhatian dan mengingat, kemampuan menampilkan respons yang sesuai dengan peran, hingga kemampuan menjalankan peran yang tidak biasa. Penggunaan konstruk tersebut memungkinkan penelitian mengenai *role play* diarahkan pada karakteristik kemampuan menjalankan peran itu sendiri, bukan sekadar pada pengalaman mengikuti metode pembelajaran. Dalam penelitian ini, konstruk tersebut diukur berdasarkan respons *self-report* mahasiswa terhadap instrumen yang diadaptasi ke dalam konteks pembelajaran *bartending*, sehingga hasil penelitian dipahami sebagai gambaran *role-playing ability* berdasarkan respons mahasiswa dan bukan sebagai penilaian objektif terhadap performa aktual mahasiswa.

Konteks pembelajaran *bartending* relevan untuk mengkaji *role-playing ability* karena kegiatan *bartending* dalam Mata Kuliah Tata Hidang tidak hanya berkaitan dengan prosedur penyajian minuman, tetapi juga dapat melibatkan situasi pelayanan yang menuntut mahasiswa menjalankan peran dan berinteraksi dengan pihak lain. Dalam kegiatan *role play*, mahasiswa dapat ditempatkan sebagai bartender, barista, *bar waiter*, maupun tamu dan menjalankan peran tersebut secara bergantian. Situasi demikian memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk menghadapi skenario pelayanan, menyesuaikan respons terhadap kondisi yang dihadapi, serta menjalankan karakteristik peran yang berbeda. Variasi peran dan skenario tersebut menjadikan pembelajaran *bartending* sebagai konteks yang memungkinkan mahasiswa mengalami aktivitas menjalankan peran secara langsung. Dengan demikian, *bartending* dalam penelitian ini diposisikan sebagai konteks pembelajaran, sedangkan *role-playing ability* tetap menjadi satu-satunya konstruk yang menjadi fokus pengukuran.

Konteks tersebut terdapat pada pembelajaran Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta. Mata Kuliah Tata Hidang memuat pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan

dan praktik pelayanan makanan dan minuman, termasuk materi *bartending*. Pada mahasiswa angkatan 2024, materi tersebut tetap menjadi bagian dari pengalaman pembelajaran Tata Hidang meskipun perubahan kurikulum tidak lagi menempatkan mahasiswa dalam konsentrasi perhotelan. Pembelajaran *bartending* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berhadapan dengan aktivitas praktik yang memerlukan penerapan prosedur, penggunaan peralatan, serta interaksi dalam situasi pelayanan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan *role play* dapat digunakan sebagai konteks simulasi agar mahasiswa memperoleh pengalaman menjalankan peran yang berkaitan dengan situasi pelayanan tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap mahasiswa yang mengikuti pembelajaran Tata Hidang, ditemukan bahwa proses pembelajaran telah melibatkan kegiatan praktik dan *role play*. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menjalankan peran, bekerja sama, dan berinteraksi dalam situasi yang disimulasikan. Namun, pengalaman mahasiswa dalam menjalankan kegiatan tersebut menunjukkan adanya variasi. Sebagian mahasiswa dapat terlibat secara aktif, sedangkan sebagian lainnya masih cenderung pasif atau membutuhkan arahan selama kegiatan berlangsung. Studi pendahuluan juga menunjukkan adanya mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam merespons situasi tertentu, mengingat istilah yang digunakan dalam pelayanan, serta menyesuaikan diri dengan prosedur dan peran yang dijalankan. Temuan tersebut tidak dimaksudkan sebagai ukuran *role-playing ability*, tetapi memberikan gambaran mengenai kondisi pembelajaran yang menjadi konteks penelitian. Adanya variasi pengalaman dalam menjalankan peran menunjukkan pentingnya memperoleh gambaran yang lebih sistematis mengenai *role-playing ability* mahasiswa melalui instrumen yang secara khusus dirancang untuk mengukur konstruk tersebut.

Kebutuhan tersebut semakin jelas apabila dikaitkan dengan hasil telaah terhadap lima penelitian relevan. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *role play* telah digunakan pada pendidikan tinggi, pendidikan vokasional, dan konteks *hospitality*, tetapi fokus kajiannya masih diarahkan pada komunikasi, *speaking skill*, kepercayaan diri, kemandirian belajar, maupun hasil belajar. Berdasarkan lima artikel yang direview, *role-playing ability* belum ditempatkan

sebagai konstruk utama yang secara khusus dideskripsikan menggunakan instrumen Fletcher dan Averill (1984). Selain itu, konteks pembelajaran *bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang juga belum muncul sebagai konteks pengukuran konstruk tersebut dalam penelitian yang direview. Dengan demikian, kesenjangan penelitian tidak terletak pada belum digunakannya *role play* dalam pendidikan vokasional atau *hospitality*, melainkan pada belum terarahnya perhatian penelitian yang direview terhadap *role-playing ability* sebagai konstruk tersendiri dan cara pengukurannya dalam konteks pembelajaran *bartending*.

Kesenjangan tersebut memberikan dasar bagi penelitian untuk memperoleh gambaran empiris mengenai *role-playing ability* mahasiswa dalam konteks pembelajaran *bartending*. Penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji efektivitas *role play*, menguji pengaruh *role play* terhadap hasil belajar, maupun menilai kompetensi *bartending* mahasiswa. *Role play* diposisikan sebagai konteks kegiatan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjalankan berbagai peran dan menghadapi skenario yang disimulasikan, sedangkan *role-playing ability* diposisikan sebagai konstruk yang diukur berdasarkan respons *self-report* mahasiswa. Dengan menggunakan instrumen *A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability* dari Fletcher dan Averill (1984) yang diadaptasi sesuai konteks pembelajaran *bartending*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai *role-playing ability* berdasarkan lima dimensinya. Posisi tersebut menjadi pembeda penelitian ini dari penelitian terdahulu yang lebih banyak menempatkan *role play* sebagai metode pembelajaran untuk mengkaji hasil tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai *role-playing ability* mahasiswa memiliki urgensi untuk memperluas kajian *role play* dari yang selama ini banyak berfokus pada metode dan hasil pembelajaran menuju kajian terhadap kemampuan menjalankan peran sebagai konstruk yang dapat diukur secara khusus. Dalam konteks pembelajaran *bartending*, urgensi tersebut berkaitan dengan kebutuhan untuk memperoleh data empiris mengenai bagaimana *role-playing ability* mahasiswa tergambarkan ketika mereka mengikuti kegiatan simulasi dan menjalankan berbagai peran dalam pembelajaran Tata Hidang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi deskriptif mengenai *role-*

playing ability mahasiswa berdasarkan lima dimensi Fletcher dan Averill serta menjadi data awal yang dapat digunakan untuk memahami karakteristik kemampuan menjalankan peran dalam konteks pembelajaran yang diteliti. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “*Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran *Bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang.”

1.2 Identifikasi Masalah

Pemaparan latar belakang diatas mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan, diantaranya ialah:

1. Pembelajaran pada mata kuliah Tata Hidang masih menghadapi kendala dalam meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa selama proses praktik berlangsung.
2. Kepercayaan diri mahasiswa dalam melakukan praktik Tata Hidang masih belum optimal.
3. Kemampuan komunikasi pelayanan mahasiswa dalam pembelajaran Tata Hidang masih memerlukan pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan industri perhotelan.
4. Keterbatasan waktu praktik dan jumlah mahasiswa menyebabkan proses pendampingan praktik belum dapat dilakukan secara maksimal kepada setiap mahasiswa.
5. Mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami istilah, fungsi alat, dan prosedur pelayanan dalam pembelajaran *bartending*.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini dibatasi pada *Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran *Bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta. *Role-Playing Ability* mahasiswa diukur berdasarkan lima dimensi yang diadaptasi dari Fletcher dan Averill (1984), yaitu *ability to imitate*, *fantasy involvement*, *memory and attention*, *ability to fake*, dan *ability to play unusual roles*, yang telah disesuaikan dengan konteks pembelajaran *bartending*.

1.4 Perumusan Masalah

Pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana *Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran *Bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang di Universitas Negeri Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Role-Playing Ability* Mahasiswa dalam Pembelajaran *Bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang di Universitas Negeri Jakarta berdasarkan lima dimensi kemampuan *role play* yang diadaptasi dari Fletcher dan Averill (1984) dan telah disesuaikan dengan konteks pembelajaran *bartending*.

1.6 Kegunaan Penelitian

1.6.1 Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai *Role-Playing Ability* mahasiswa dalam pendidikan vokasi, khususnya pada pembelajaran *bartending* dalam mata kuliah Tata Hidang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai adaptasi instrumen *A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability* yang dikembangkan oleh Fletcher dan Averill (1984) ke dalam konteks pembelajaran *bartending*. Hasil penelitian juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji *Role-Playing Ability* mahasiswa pada pendidikan vokasi.

1.6.2 Kegunaan Secara Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti mengenai *Role-Playing Ability* mahasiswa dalam pembelajaran *bartending*, serta meningkatkan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian pada bidang pendidikan vokasi.

2. Bagi Dosen/Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi deskriptif mengenai *role-playing ability* mahasiswa dalam kegiatan *role play* pada pembelajaran *bartending*. Informasi tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dosen dalam memahami karakteristik mahasiswa ketika menjalankan berbagai peran dalam kegiatan pembelajaran berbasis simulasi.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi mengenai *role-playing ability* mahasiswa dalam konteks pembelajaran *bartending* pada Mata Kuliah Tata Hidang. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran praktik dan kegiatan simulasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta.

4. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai *role-playing ability* berdasarkan respons mahasiswa terhadap instrumen yang digunakan. Hasil tersebut dapat menjadi informasi bagi mahasiswa untuk mengenali karakteristik kemampuan menjalankan peran yang tercermin dalam pengalaman mengikuti kegiatan *role play* pada pembelajaran *bartending*.