Jurnal Penelitian Pendidikan, Agustus, 26 (2), 2026, hal. 267-278
DOI: https://doi.org/10.17509/jpp.v26i2.105170

Penerapan *Role Play* dalam Pembelajaran *Bartending*: Studi Persepsi Mahasiswa

The Implementation of Role-Play in Bartending Instruction: A Study of Student Perceptions

Annisa Fairuz Zakiah Hendrawan, Jaka Marsita, Bimo Kuncoro Jati
Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
annisafzhn@gmail.com

Naskah diterima tanggal 14 Juli 2026, direvisi akhir tanggal 1 Agustus 2026, disetujui tanggal 6 Agustus 2026.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penerapan metode *role play* dalam pembelajaran *bartending* pada mata kuliah Tata Hidang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel ditetapkan melalui *total sampling*, yaitu 82 mahasiswa angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta. Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup yang diadaptasi dari *A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability* dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Instrumen mencakup lima dimensi, yaitu kemampuan meniru, keterlibatan dalam imajinasi, daya ingat dan perhatian, kemampuan memerankan peran, serta kemampuan memainkan berbagai peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa secara umum memiliki persepsi positif terhadap penerapan *role play*, ditunjukkan oleh dominannya respons "Setuju" pada hampir seluruh pernyataan dengan persentase 43,9%–65,9%. Persepsi lebih kuat pada aspek prosedural, seperti mengikuti alur pelayanan dan menjalankan skenario. Sebaliknya, aspek yang berkaitan dengan kepercayaan diri, penghayatan peran, kemampuan membayangkan situasi pelayanan, serta kemampuan mengingat gerakan, gestur, dan ekspresi *bartender* masih menunjukkan keterbatasan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *role play* perlu dilengkapi dengan refleksi, evaluasi, pengulangan pemeranan, dan pendampingan yang memadai. Karena bersifat deskriptif, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menentukan pengaruh maupun efektivitas *role play* terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: *bartending*, pendidikan vokasi, persepsi mahasiswa, *role play*, Tata Hidang.

Abstract

This study aims to describe students' perceptions of the implementation of the role-play method in bartending instruction in the Food and Beverage Service course. The study employed a quantitative method with a descriptive approach. Total sampling was used, involving all 82 students of the 2024 cohort in the Family Welfare Education Study Program, Universitas Negeri Jakarta. Data were collected through a closed-ended questionnaire adapted from A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability and through observation, and were analyzed using descriptive statistics. The instrument covers five dimensions: ability to imitate, fantasy involvement, memory and attention, ability to fake, and ability to play unusual roles. The results show that students generally hold positive perceptions of role-play, as indicated by the predominance of "Agree" responses on nearly all statements, ranging from 43.9% to 65.9%. Perceptions were stronger for procedural aspects, such as following the service flow and carrying out scenarios. In contrast, aspects related to confidence, role immersion, imagining service situations, and remembering the bartender's movements, gestures, and expressions still showed limitations. These findings indicate that the implementation of role-play should be complemented by reflection, evaluation, repeated role enactment, and adequate mentoring. As a descriptive study, it is not intended to determine the effect or effectiveness of role-play on learning outcomes.

Keywords: *bartending, Food and Beverage Service, role-play, student perceptions, vocational education.*

How to cite (APA Style) : Hendrawan, A. F. Z., Marsita, J., & Jati, B. K. (2026). Penerapan *role play* dalam pembelajaran *bartending*: Studi persepsi mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 26*(2), 267–278. https://doi.org/10.17509/jpp.v26i2.105170

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memenuhi tuntutan dunia kerja. Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan, sikap profesional, kemandirian, kreativitas, dan kemampuan

Copyright © authors, 2026

berpikir peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pemerintah Indonesia, 2003) yang menempatkan pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan vokasi, proses pembelajaran diarahkan pada pengembangan kompetensi kerja melalui keterpaduan antara pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktik. Oleh karena itu, pembelajaran vokasi perlu dikembangkan secara kontekstual agar mahasiswa tidak hanya menguasai konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kondisi yang mendekati situasi kerja profesional.

Pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman tersebut sejalan dengan berbagai teori yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. *Constructivism Theory* yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky memandang pengetahuan sebagai sesuatu yang dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi sosial, dan proses refleksi (Almulla, 2023). Pandangan tersebut selaras dengan konsep *Experiential Learning* yang dikemukakan David Kolb, bahwa pembentukan pengetahuan berlangsung melalui tahapan pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (Xu et al., 2023). Pengalaman belajar secara langsung memungkinkan mahasiswa memahami materi secara lebih bermakna karena mahasiswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya, bukan hanya menerima informasi. Prinsip tersebut juga sejalan dengan pendekatan *Active Learning* yang mendorong mahasiswa terlibat dalam kegiatan praktik, kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi (Price-Howard & Lewis, 2023). Dalam pendidikan perhotelan, prinsip-prinsip tersebut dapat diterapkan melalui *Hospitality Simulation Learning*, yaitu pembelajaran berbasis simulasi yang dirancang menyerupai situasi pelayanan di industri sehingga mahasiswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional secara terpadu.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengintegrasikan berbagai prinsip tersebut adalah *role play*. Huertas-Valdivia (2021) menjelaskan bahwa metode *role play* memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar melalui simulasi situasi kerja sehingga konsep yang dipelajari dapat dihubungkan secara langsung dengan praktik profesional. Hal tersebut diperkuat oleh He dan Zhou (2026) yang menunjukkan bahwa *role play* dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui aktivitas komunikasi, kolaborasi, pengalaman langsung, serta refleksi terhadap situasi yang diperankan. Dengan demikian, *role play* tidak hanya dapat dipandang sebagai teknik pembelajaran, tetapi juga sebagai bentuk penerapan prinsip *constructivism*, *experiential learning*, *active learning*, dan *hospitality simulation learning* dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual.

Penerapan *role play* menjadi relevan dalam pendidikan perhotelan karena pembelajarannya banyak menekankan penguasaan keterampilan praktik yang sesuai dengan standar industri. Salah satu mata kuliah yang memiliki karakteristik tersebut adalah Tata Hidang pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini memberikan pembelajaran mengenai pelayanan makanan dan minuman melalui perpaduan antara penguasaan teori dan praktik. Pada kurikulum yang berlaku bagi mahasiswa angkatan 2024, mahasiswa tidak lagi dikelompokkan berdasarkan konsentrasi perhotelan, tetapi seluruh mahasiswa tetap memperoleh materi Tata Hidang sebagai bagian dari kompetensi vokasional. Salah satu materi yang terdapat dalam mata kuliah tersebut adalah *bartending*, yang mencakup kemampuan menggunakan peralatan, menerapkan prosedur penyajian minuman, memberikan pelayanan, serta melakukan komunikasi dengan pelanggan. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran *bartending* membutuhkan pengalaman praktik secara langsung sehingga metode *role play* dapat digunakan untuk menghadirkan kondisi pembelajaran yang menyerupai situasi pelayanan di industri perhotelan.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran praktik pada mata kuliah Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta telah memanfaatkan berbagai metode yang melibatkan mahasiswa secara aktif, antara lain demonstrasi, praktik langsung, dan *role play*. Berdasarkan dokumen akademik program studi, capaian pembelajaran pada mata kuliah praktik

Copyright © authors, 2026

bidang perhotelan menunjukkan hasil yang baik. Pada mahasiswa angkatan 2023, rata-rata nilai *Food and Beverage Service* (Tata Hidang) mencapai 86, *Bartending* sebesar 87, sedangkan *Front Office* dan *Banquet* masing-masing sebesar 85. Capaian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran praktik telah memberikan hasil akademik yang baik. Namun, nilai akademik belum dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana mahasiswa memahami, menerima, dan mengalami penerapan metode *role play* selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, persepsi mahasiswa menjadi penting untuk dikaji karena mahasiswa merupakan pihak yang secara langsung mengalami proses dan metode pembelajaran yang diterapkan.

Hasil studi pendahuluan melalui observasi kelas dan wawancara dengan mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran Tata Hidang menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan dengan memadukan metode ceramah, demonstrasi, praktik, dan *role play*. Selama proses pembelajaran, mahasiswa tampak terlibat dalam diskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta melakukan praktik secara langsung dengan bimbingan dosen. Meskipun demikian, masih ditemukan mahasiswa yang kurang aktif ketika mengikuti kegiatan praktik. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan pemberian pendampingan secara individual belum dapat dilakukan secara optimal. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan praktik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan teori. Mahasiswa juga menilai bahwa *role play* membantu memahami prosedur pelayanan karena memberikan pengalaman yang mendekati situasi kerja nyata. Di sisi lain, beberapa mahasiswa masih menghadapi kendala dalam mengingat istilah-istilah berbahasa Inggris, mengenali nama dan fungsi peralatan *bartending*, serta menerapkan prosedur pelayanan secara tepat. Mahasiswa juga mengungkapkan kebutuhan akan waktu latihan yang lebih banyak dan pendampingan yang lebih intensif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *role play* telah digunakan dalam pembelajaran Tata Hidang, tetapi persepsi mahasiswa terhadap penerapannya belum dikaji secara sistematis.

Penggunaan *role play* sebagai metode pembelajaran juga telah didukung oleh sejumlah penelitian sebelumnya. Huertas-Valdivia (2021) menunjukkan bahwa simulasi melalui *role play* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih menghadapi situasi pelayanan yang menyerupai kondisi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Role *play* juga dapat mendorong keterlibatan mahasiswa melalui interaksi, kolaborasi, dan simulasi pemecahan masalah. Selanjutnya, keterlibatan mahasiswa secara langsung melalui *role play* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam konteks pendidikan perhotelan, *role play* dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui simulasi pelayanan sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan materi dalam situasi yang mendekati dunia kerja. Adhikari et al. (2026) juga menunjukkan bahwa *role play* dapat dimanfaatkan sebagai media simulasi pelayanan bagi mahasiswa *Hospitality Studies* untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi dengan pelanggan.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, *role play* secara umum digunakan sebagai metode pembelajaran yang memberikan pengalaman melalui simulasi, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dan menghadirkan kondisi belajar yang menyerupai lingkungan kerja. Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak membahas penerapan *role play* serta pengaruhnya terhadap hasil pembelajaran. Kajian yang secara khusus melihat bagaimana mahasiswa memersepsikan penerapan *role play*, terutama dalam pembelajaran *bartending* pada mata kuliah Tata Hidang, masih terbatas.

Kesenjangan penelitian juga terlihat dari fokus penelitian terdahulu yang umumnya menempatkan *role play* sebagai metode yang dikaitkan dengan berbagai hasil pembelajaran, seperti kemampuan komunikasi, keterampilan berbahasa Inggris, hasil belajar, kepercayaan diri, dan kompetensi pelayanan (Anggarsari et al., 2020; Anggrawati et al., 2021; Aura et al., 2023; Pinatih, 2021). Dengan demikian, perhatian penelitian lebih banyak diarahkan pada dampak penerapan *role play*

Copyright © authors, 2026

dibandingkan pengalaman dan persepsi mahasiswa selama metode tersebut digunakan. Padahal, persepsi mahasiswa dapat memberikan informasi mengenai tingkat penerimaan, pemahaman, dan pengalaman mahasiswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Selain itu, penelitian *role play* dalam bidang perhotelan umumnya dilakukan pada konteks pelayanan secara umum, *front office*, komunikasi pelayanan, atau pembelajaran bahasa Inggris. Kajian yang secara spesifik membahas penerapan *role play* dalam pembelajaran *bartending*, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi di Indonesia, masih relatif terbatas. Pembelajaran *bartending* memiliki karakteristik tersendiri karena mahasiswa dituntut mengintegrasikan kemampuan komunikasi pelayanan, penggunaan peralatan, prosedur penyajian minuman, serta interaksi dengan pelanggan dalam satu rangkaian kegiatan praktik. Oleh sebab itu, persepsi mahasiswa terhadap penerapan *role play* dalam konteks tersebut penting untuk dikaji secara lebih spesifik.

Kesenjangan lainnya berkaitan dengan instrumen yang digunakan untuk mengukur persepsi terhadap *role play*. Berdasarkan penelusuran literatur, penelitian mengenai *role play* dari perspektif mahasiswa umumnya menggunakan instrumen yang dikembangkan sendiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing penelitian. Sementara itu, penggunaan instrumen baku seperti *A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability* yang dikembangkan oleh Fletcher dan Averill (1984) masih relatif jarang ditemukan dalam penelitian pendidikan di Indonesia. Kondisi tersebut membuka peluang untuk mengadaptasi instrumen tersebut ke dalam konteks pembelajaran *bartending* sehingga persepsi mahasiswa terhadap penerapan *role play* dapat dikaji secara lebih sistematis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan metode *role play*, mengingat metode tersebut telah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian terletak pada fokus kajian terhadap persepsi mahasiswa mengenai penerapan *role play* dalam pembelajaran *bartending* pada mata kuliah Tata Hidang. Selain itu, penelitian ini mengadaptasi *A Scale for the Measurement of Role-Playing Ability* yang dikembangkan Fletcher dan Averill (1984) ke dalam konteks pembelajaran *bartending*. Adaptasi dilakukan dengan mempertahankan struktur konseptual instrumen asli sekaligus menyesuaikan pernyataan dengan karakteristik pembelajaran praktik pelayanan makanan dan minuman. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif yang lebih sistematis mengenai pengalaman mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis *role play*.

Mata kuliah Tata Hidang dipilih sebagai konteks penelitian karena karakteristik pembelajarannya menekankan keterampilan praktik dan simulasi pelayanan yang sesuai dengan standar industri perhotelan. Berbeda dengan pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan konsep, mata kuliah Tata Hidang menuntut mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan komunikasi pelayanan dalam kegiatan praktik. Pada kurikulum yang berlaku bagi mahasiswa angkatan 2024, materi *bartending* menjadi bagian dari mata kuliah Tata Hidang sehingga seluruh mahasiswa memperoleh pengalaman praktik tersebut meskipun program studi tidak lagi menerapkan sistem konsentrasi perhotelan. Materi *bartending* juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan berbagai kompetensi, mulai dari penggunaan peralatan, penyajian minuman, komunikasi dengan pelanggan, hingga penerapan prosedur pelayanan berdasarkan standar industri. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran *bartending* sebagai konteks yang relevan untuk mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penerapan metode *role play*.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran *bartending* dalam mata kuliah Tata Hidang menjadi konteks yang relevan untuk mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penerapan metode *role play*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai persepsi mahasiswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut serta menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam pengembangan pembelajaran praktik pada pendidikan vokasi, khususnya bidang perhotelan. Oleh

Copyright © authors, 2026

karena itu, penelitian ini berfokus pada persepsi mahasiswa terhadap penerapan metode role play dalam pembelajaran bartending pada mata kuliah Tata Hidang.

METODE PENELITIAN

Metode

Metode penelitian merupakan prosedur ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan dan kegunaan penelitian (Sugiyono, 2022, hlm. 1). Penelitian ini menggunakan metode **kuantitatif dengan pendekatan deskriptif**. Pengumpulan data dilakukan melalui **kuesioner dan observasi** sebagai instrumen penelitian. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari responden, sedangkan observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang menjadi konteks penelitian.

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari data primer. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 213), sumber data primer merupakan sumber yang secara langsung memberikan data kepada peneliti sebagai pengumpul data. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden penelitian. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dapat berbentuk pertanyaan atau pernyataan terbuka maupun tertutup. Penelitian ini menggunakan **kuesioner tertutup**, sehingga responden memberikan jawaban dengan memilih alternatif jawaban yang telah disediakan sesuai dengan kondisi atau pengalaman yang sebenarnya.

Partisipasi Data

Populasi penelitian ini terdiri atas seluruh mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta angkatan 2024 yang berjumlah 82 mahasiswa. Populasi tersebut dipilih karena seluruh mahasiswa angkatan 2024 mengikuti pembelajaran *bartending* sebagai bagian dari mata kuliah Tata Hidang.

Karena jumlah populasi relatif terbatas, yaitu kurang dari 100 mahasiswa, penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Teknik tersebut dilakukan dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, seluruh mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta angkatan 2024 yang mengikuti pembelajaran *bartending* pada mata kuliah Tata Hidang ditetapkan sebagai sampel, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 82 mahasiswa.

.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan **statistik deskriptif** untuk mengolah dan menyajikan data secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran mengenai karakteristik data penelitian. Analisis meliputi perhitungan frekuensi, kategori, skor rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan simpangan baku. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menggambarkan kecenderungan data secara keseluruhan.

Selanjutnya, skor penelitian diklasifikasikan ke dalam **tiga kategori**, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Penentuan kategori dilakukan berdasarkan perhitungan statistik dengan mengacu pada metode kategorisasi yang dikemukakan oleh **Azwar (2012)**. Kategorisasi tersebut digunakan untuk mengetahui posisi skor responden dan memberikan gambaran mengenai tingkat variabel yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap 82 responden, mahasiswa secara umum menunjukkan persepsi yang positif terhadap penerapan metode *role play* dalam pembelajaran *bartending* pada mata

Copyright © authors, 2026

kuliah Tata Hidang. Hal tersebut terlihat dari dominannya respons "Setuju" pada hampir seluruh pernyataan dalam lima dimensi instrumen, dengan persentase berkisar antara 43,9% hingga 65,9%. Proporsi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa pada umumnya merasa mampu menjalankan peran sebagai bartender, terlibat dalam situasi yang diperankan, memperhatikan dan mengingat proses pelayanan, menampilkan karakter bartender, serta beradaptasi dengan berbagai kondisi pelayanan selama kegiatan simulasi.

Hasil tersebut dapat dipahami melalui perspektif *Constructivism Theory* (Vygotsky, dikutip dalam Almulla, 2023) dan *Experiential Learning* (Kolb, dikutip dalam Xu et al., 2023), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Respons positif mahasiswa terhadap kemampuan menirukan, menghayati, dan menjalankan peran bartender menunjukkan bahwa kegiatan *role play* memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Kondisi tersebut juga sejalan dengan prinsip *Hospitality Simulation Learning* (Price-Howard & Lewis, 2023), yang menekankan penggunaan simulasi untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang mendekati situasi kerja di industri perhotelan.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai penerapan *role play* dalam pembelajaran perhotelan. Huertas-Valdivia (2021) menunjukkan bahwa simulasi berbasis *role play* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih menghadapi situasi pelayanan yang menyerupai kondisi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Hal tersebut tercermin dalam penelitian ini melalui tingginya kecenderungan mahasiswa untuk terlibat dalam situasi pelayanan yang disimulasikan. Role play juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif melalui simulasi pelayanan dalam konteks pendidikan perhotelan.

Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan fokus yang berbeda. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji hubungan penerapan *role play* dengan hasil belajar atau pengembangan kompetensi tertentu, seperti komunikasi. Sementara itu, penelitian ini secara khusus menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis *role play*. Dengan demikian, hasil penelitian memberikan kontribusi terhadap kajian mengenai penerapan *role play* dari perspektif mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran *bartending* yang masih relatif terbatas dalam konteks pendidikan vokasi di Indonesia.

Meskipun persepsi mahasiswa secara umum positif, hasil penelitian menunjukkan bahwa respons tersebut tidak sepenuhnya seragam pada setiap aspek. Beberapa butir menunjukkan persentase mahasiswa yang mengalami kesulitan relatif lebih tinggi dibandingkan aspek lainnya, khususnya pada kemampuan mengingat gerakan, gestur, dan ekspresi bartender serta kemampuan membayangkan situasi pelayanan. Pada kedua aspek tersebut, proporsi respons yang menunjukkan adanya kesulitan berada pada kisaran 34,1%–41,5%. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan *role-playing* tidak berkembang secara sama pada setiap mahasiswa maupun pada setiap aspek yang diukur.

Variasi tersebut dapat dikaitkan dengan konsep kemampuan *role-playing* yang dikembangkan oleh Fletcher dan Averill (1984), yang memandang kemampuan *role-playing* melalui beberapa dimensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seorang mahasiswa dapat memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menirukan perilaku bartender, tetapi masih mengalami kesulitan dalam mengingat detail gerakan atau membayangkan situasi pelayanan. Sebaliknya, mahasiswa lain dapat menunjukkan kemampuan yang lebih baik pada aspek tertentu. Oleh karena itu, penerapan *role play* perlu mempertimbangkan keragaman kemampuan mahasiswa dan tidak memandang pengalaman belajar melalui metode tersebut sebagai proses yang menghasilkan respons yang seragam pada seluruh peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan gambaran bahwa mahasiswa menerima penerapan metode *role play* secara positif dalam pembelajaran *bartending* pada mata kuliah Tata Hidang. Metode ini dipersepsikan mampu memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa menjalankan peran dan menghadapi situasi pelayanan yang menyerupai kondisi kerja.

Copyright © authors, 2026

Namun, masih terdapat beberapa aspek kemampuan *role-playing* yang menunjukkan variasi, terutama kemampuan mengingat unsur nonverbal dan membayangkan situasi pelayanan. Oleh karena itu, temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memberikan penguatan pada aspek-aspek tertentu agar pengalaman *role play* dapat mendukung perkembangan kemampuan mahasiswa secara lebih menyeluruh.

Pembahasan

Secara keseluruhan, kelima dimensi menunjukkan pola yang relatif konsisten. Mahasiswa cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik pada aspek yang bersifat prosedural dan struktural, seperti mengikuti alur pelayanan, menjalankan skenario, serta menirukan perilaku dasar bartender. Sebaliknya, aspek yang berkaitan dengan kemampuan performatif dan afektif, seperti penghayatan peran secara meyakinkan, kepercayaan diri, serta kemampuan menghubungkan pengalaman simulasi dengan situasi kerja nyata, masih menunjukkan keterbatasan.

Pola tersebut menunjukkan bahwa penerapan *role play* dalam pembelajaran *bartending* tidak cukup hanya berfokus pada pelaksanaan simulasi. Proses pembelajaran perlu dilengkapi dengan refleksi, evaluasi, pengulangan pemeranan, serta pendampingan yang memadai. Strategi tersebut dapat membantu mahasiswa tidak hanya mampu mengikuti prosedur pelayanan, tetapi juga mengembangkan penghayatan peran, kepercayaan diri, dan kemampuan menerapkan pengalaman simulasi dalam konteks pelayanan yang lebih nyata.

Dimensi Kemampuan Meniru (Ability to Imitate)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa pada dimensi kemampuan meniru (*ability to imitate*) cenderung positif. Sebanyak 57,3%–58,5% mahasiswa menyatakan setuju terhadap seluruh aspek yang diukur, meliputi kemampuan menirukan cara berkomunikasi, gerakan, ekspresi, karakter, dan bahasa tubuh bartender. Persentase yang relatif konsisten pada setiap butir menunjukkan bahwa mahasiswa secara umum mampu mengadaptasi perilaku verbal maupun nonverbal bartender selama kegiatan *role play*. Hal ini menunjukkan bahwa proses simulasi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengamati dan menirukan karakteristik perilaku yang sesuai dengan peran bartender.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan bahwa *role play* menciptakan *safe learning environment* yang memungkinkan mahasiswa mencoba perilaku profesional tanpa konsekuensi nyata sebagaimana yang mungkin terjadi dalam situasi pelayanan sebenarnya. Kemampuan meniru juga dapat dipandang sebagai tahap awal dalam proses pembelajaran melalui *role play*. Sejalan dengan perspektif sosiokultural Cong-Lem (2022), proses belajar terbentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman yang kontekstual. Dalam hal ini, aktivitas menirukan perilaku bartender dapat membantu mahasiswa membangun pemahaman awal mengenai standar pelayanan sebelum berkembang menuju penghayatan peran yang lebih kompleks.

Meskipun demikian, masih terdapat 9,8%–14,6% mahasiswa yang menyatakan tidak setuju pada berbagai aspek dalam dimensi ini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menirukan perilaku bartender secara optimal. Temuan tersebut berkaitan dengan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan adanya kendala mahasiswa dalam memahami istilah dan prosedur teknis *bartending*. Penguasaan terminologi dan prosedur menjadi dasar penting sebelum mahasiswa mampu menampilkan perilaku bartender secara tepat. Oleh karena itu, pemahaman terhadap istilah, peralatan, dan prosedur *bartending* perlu diperkuat pada tahap awal pembelajaran untuk mendukung kemampuan mahasiswa dalam melakukan imitasi selama *role play*.

Copyright © authors, 2026

Dimensi Keterlibatan dalam Imajinasi (Fantasy Involvement)

Pada dimensi keterlibatan dalam imajinasi (*fantasy involvement*), persentase mahasiswa yang menyatakan setuju berada pada rentang 52%–62,2%. Persentase tertinggi ditemukan pada kemampuan mahasiswa melibatkan diri dalam situasi pelayanan yang disimulasikan, sedangkan persentase terendah terdapat pada kemampuan membayangkan penerapan peran dalam situasi nyata setelah simulasi selesai. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa relatif lebih mudah menghayati situasi ketika *role play* sedang berlangsung dibandingkan membayangkan penerapan pengalaman tersebut dalam konteks kerja yang sebenarnya.

Perbedaan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara keterlibatan mahasiswa selama simulasi dan kemampuan memproyeksikan pengalaman tersebut ke situasi kerja di masa mendatang. Kondisi ini dapat dikaitkan dengan prinsip *Experiential Learning* Kolb yang menekankan bahwa pengalaman konkret perlu dilanjutkan melalui proses refleksi dan konseptualisasi agar pengalaman tersebut dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (Xu et al., 2023). Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa selama *role play* belum secara otomatis menunjukkan bahwa pengalaman tersebut telah mampu ditransfer ke dalam gambaran situasi kerja nyata.

Tahap refleksi setelah pelaksanaan *role play* menjadi penting untuk membantu mahasiswa menghubungkan pengalaman simulasi dengan situasi profesional. Diskusi dan evaluasi setelah pemeranan, sebagaimana terdapat dalam tahapan *role play* Shaftel (dikutip dalam Herlina, 2015), dapat digunakan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi pengalaman yang diperoleh dan membayangkan penerapannya dalam kondisi kerja yang sebenarnya.

Hal yang perlu mendapat perhatian adalah tingginya persentase ketidaksetujuan pada kemampuan membayangkan situasi pelayanan, yaitu sebesar 34,1%. Angka tersebut merupakan salah satu persentase ketidaksetujuan tertinggi dalam keseluruhan instrumen. Kondisi ini dapat mengindikasikan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam membayangkan situasi pelayanan secara utuh. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah terbatasnya pengalaman mahasiswa dalam menghadapi situasi pelayanan bar secara langsung di luar lingkungan pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman praktik yang lebih beragam dan kegiatan refleksi setelah simulasi dapat dipertimbangkan untuk membantu mahasiswa menghubungkan pengalaman *role play* dengan kondisi kerja nyata.

Dimensi Daya Ingat dan Perhatian (Memory and Attention)

Pada dimensi daya ingat dan perhatian (*memory and attention*), sebagian besar mahasiswa menunjukkan persepsi yang positif dengan persentase persetujuan sebesar 58,5%–65,9%. Persentase tertinggi terdapat pada kemampuan mahasiswa mengikuti alur pelayanan yang diperagakan, yaitu sebesar 65,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa relatif mampu memperhatikan dan memahami rangkaian pelayanan yang ditampilkan selama kegiatan *role play*.

Namun, kemampuan mengingat gerakan, gestur, dan ekspresi bartender menunjukkan hasil yang berbeda. Persentase mahasiswa yang menyatakan tidak mengalami kesulitan sebesar 41,5%, sedangkan 40,2% menyatakan mengalami kesulitan. Perbedaan yang relatif kecil tersebut menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa pada aspek ini hampir terbagi secara seimbang. Kondisi ini mengindikasikan bahwa mengingat unsur nonverbal seperti gestur dan ekspresi merupakan bagian yang lebih menantang dibandingkan mengikuti alur pelayanan secara umum.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat istilah dan prosedur teknis *bartending*. Dengan demikian, kemampuan memperhatikan demonstrasi belum selalu diikuti dengan kemampuan mempertahankan informasi secara detail. Mahasiswa mungkin dapat mengikuti alur pelayanan ketika simulasi berlangsung, tetapi masih membutuhkan pengulangan agar detail gerakan, ekspresi, dan prosedur dapat tersimpan dengan lebih baik. Oleh karena itu, demonstrasi yang dilakukan secara

Copyright © authors, 2026

bertahap dan berulang dapat menjadi alternatif untuk membantu meningkatkan daya ingat mahasiswa terhadap unsur verbal maupun nonverbal dalam *role play*.

Dimensi Kemampuan Memerankan Peran (Ability to Fake)

Dimensi kemampuan memerankan peran (*ability to fake*) menunjukkan bahwa 63,4% mahasiswa menyatakan mampu memerankan bartender dengan baik. Namun, persentase tersebut menurun menjadi 54,9% pada aspek kemampuan memainkan peran secara meyakinkan. Pada aspek tersebut, persentase mahasiswa yang menyatakan tidak setuju mencapai 31,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa relatif mampu menjalankan peran berdasarkan skenario, tetapi belum seluruhnya merasa mampu menampilkan karakter bartender secara meyakinkan.

Perbedaan tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara kemampuan menjalankan struktur peran dan kemampuan menghayati peran secara performatif. Mahasiswa dapat mengikuti prosedur dan skenario yang telah diberikan, tetapi masih menghadapi tantangan ketika harus menunjukkan karakter, ekspresi, dan perilaku bartender secara alami dan meyakinkan. Temuan ini sejalan dengan karakteristik *role play* menurut Joyce et al. (2015), yang menekankan pentingnya latihan berulang dan pemberian umpan balik dalam mengembangkan kemampuan penghayatan peran.

Berdasarkan hasil tersebut, peningkatan kepercayaan diri dalam menampilkan peran menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran *bartending*. Tahap pemeranan kembali (*re-enactment*) dalam model *role play* Shaftel (dikutip dalam Herlina, 2015) dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa mengulangi pemeranan setelah memperoleh masukan dari proses diskusi dan evaluasi. Pengulangan tersebut diharapkan dapat membantu mahasiswa meningkatkan penghayatan karakter dan kepercayaan diri ketika menjalankan peran bartender.

Dimensi Kemampuan Memainkan Berbagai Peran (Ability to Play Unusual Roles)

Pada dimensi kemampuan memainkan berbagai peran (*ability to play unusual roles*), persentase persetujuan mahasiswa berada pada rentang 43,9%–59,8%. Persentase tertinggi, yaitu 59,8%, ditemukan pada kemampuan memerankan bartender dalam berbagai situasi pelayanan dan mempertahankan peran ketika menghadapi situasi yang menantang. Sementara itu, persentase terendah terdapat pada kemampuan menampilkan peran dengan percaya diri, yaitu sebesar 43,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa relatif mampu beradaptasi dengan variasi situasi pelayanan, tetapi masih menghadapi kendala dalam menampilkan peran dengan tingkat kepercayaan diri yang optimal.

Temuan tersebut memperlihatkan pola yang serupa dengan dimensi *ability to fake*. Mahasiswa cenderung mampu mengikuti skenario dan menyesuaikan diri dengan situasi pelayanan, tetapi kepercayaan diri dalam menampilkan peran secara meyakinkan masih menjadi aspek yang relatif lemah. Kemunculan pola yang sama pada kedua dimensi tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan diri performatif merupakan salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian dalam pelaksanaan *role play*, bukan hanya permasalahan yang muncul pada satu dimensi tertentu.

Kondisi tersebut sejalan dengan prinsip *Active Learning* yang menjelaskan bahwa kepercayaan diri dalam pembelajaran aktif dapat berkembang melalui pengalaman praktik yang dilakukan secara berulang (Bonwell & Eison, dikutip dalam Price-Howard & Lewis, 2023). Hasil ini juga mendukung temuan studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan pendampingan individual belum optimal, sementara mahasiswa mengharapkan kesempatan praktik yang lebih banyak. Dengan demikian, peningkatan intensitas latihan dan pendampingan selama *role*

e-ISSN: 2541-4135| p-ISSN: 1412-565 X
Copyright © authors, 2026

play dapat menjadi salah satu upaya untuk memperkuat kepercayaan diri mahasiswa dalam memainkan berbagai karakter dan situasi pelayanan.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap penerapan metode *role play* dalam pembelajaran *bartending* pada mata kuliah Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta. Persepsi mahasiswa dianalisis berdasarkan lima dimensi kemampuan *role-playing*, yaitu kemampuan meniru (*ability to imitate*), keterlibatan dalam imajinasi (*fantasy involvement*), daya ingat dan perhatian (*memory and attention*), kemampuan memerankan peran (*ability to fake*), serta kemampuan memainkan berbagai peran (*ability to play unusual roles*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2024 memiliki persepsi yang cenderung positif terhadap penerapan metode *role play* dalam pembelajaran *bartending*. Mahasiswa pada umumnya mampu mengikuti alur pembelajaran, menjalankan skenario, serta melaksanakan peran dalam situasi pelayanan yang disimulasikan.

Pada dimensi kemampuan meniru (*ability to imitate*), mahasiswa cenderung mampu mengadaptasi berbagai aspek perilaku bartender, seperti cara berkomunikasi, gerakan, ekspresi, dan bahasa tubuh. Meskipun demikian, sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menirukan beberapa unsur tertentu dari peran bartender. Pada dimensi keterlibatan dalam imajinasi (*fantasy involvement*), mahasiswa mampu melibatkan diri dalam situasi pelayanan selama *role play*, tetapi kemampuan membayangkan penerapan peran dalam situasi pelayanan yang menyerupai kondisi industri menunjukkan respons yang lebih beragam.

Pada dimensi daya ingat dan perhatian (*memory and attention*), mahasiswa secara umum mampu memperhatikan alur serta situasi pelayanan yang diperagakan. Namun, kemampuan mengingat unsur-unsur tertentu dalam pemeranan, terutama gerakan, gestur, dan ekspresi, menunjukkan variasi persepsi yang lebih besar. Sementara itu, pada dimensi kemampuan memerankan peran (*ability to fake*), mahasiswa cenderung mampu menjalankan peran bartender sesuai dengan skenario yang diberikan, tetapi kemampuan menampilkan karakter secara meyakinkan masih menunjukkan perbedaan antarmahasiswa.

Pada dimensi kemampuan memainkan berbagai peran (*ability to play unusual roles*), mahasiswa menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan variasi situasi pelayanan dan merespons kondisi yang muncul selama *role play*. Namun, kemampuan mempertahankan penghayatan dan kepercayaan diri ketika menghadapi situasi yang lebih menantang masih menunjukkan respons yang beragam.

Secara keseluruhan, persepsi mahasiswa lebih kuat pada aspek *role-playing* yang berkaitan dengan pelaksanaan peran secara langsung, seperti mengikuti alur pelayanan, menjalankan skenario, dan merespons situasi yang diperankan. Sebaliknya, aspek yang membutuhkan penghayatan karakter, keterlibatan imajinatif, dan kemampuan menampilkan peran secara meyakinkan menunjukkan persepsi yang lebih beragam. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *role play* telah dapat diikuti oleh mahasiswa dalam pembelajaran *bartending*, meskipun beberapa aspek kemampuan *role-playing* masih memerlukan penguatan melalui pengalaman praktik dan proses pembelajaran yang lebih intensif.

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai persepsi mahasiswa terhadap penerapan metode *role play* dalam konteks pembelajaran *bartending* pada mata kuliah Tata Hidang. Karena penelitian menggunakan pendekatan deskriptif, hasil penelitian terbatas pada penggambaran persepsi

Copyright © authors, 2026

mahasiswa dalam konteks penelitian dan tidak dimaksudkan untuk menentukan pengaruh maupun efektivitas metode *role play* terhadap hasil belajar atau keterampilan tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

Adhikari, A., Shrestha, S., Shrestha, J., Khatiwada, D., & Shrestha, R. (2026). Effectiveness of role-play in improving communication skills: Evidence from university students of hospitality studies. *The Batuk, 12*(1), 1–7. https://doi.org/10.3126/batuk.v12i1.90007

Almulla, M. A. (2023). Constructivism learning theory: A paradigm for students' critical thinking, creativity, and problem solving to affect academic performance in higher education. *Cogent Education, 10*(1), Article 2172929. https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2172929

Anggarsari, K. M., Adnyawati, N. D. M. S., & Marsiti, C. I. R. (2020). Penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran layanan porter siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan 1 SMK Pariwisata Triatmajaya Singaraja. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, *11*(2), 45–56.

Anggrawati, D., Kasih, F., & Kardo, R. (2021). Model bimbingan kelompok dengan menggunakan metode role playing dalam mengurangi kecemasan berkomunikasi. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, *2*(2), 51–61.

Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *The Journal of Educational Research*, *116*(3), 159–170. https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596

Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi* (Ed. 2). Pustaka Pelajar.

Cong-Lem, N. (2022). Vygotsky's, Leontiev's and Engeström's cultural-historical (activity) theories: Overview, clarifications and implications. *Integrative Psychological and Behavioral Science, 56*(4), 1091–1112. https://doi.org/10.1007/s12124-022-09703-6

Fletcher, K. E., & Averill, J. R. (1984). A scale for the measurement of role-playing ability. *Journal of Research in Personality*, *18*(2), 131–149. https://doi.org/10.1016/0092-6566(84)90025-4

He, J., & Zhou, W. (2026). Using online role-play to teach business negotiation in hospitality and tourism education: Student perceptions and teaching tips. *Journal of Teaching in Travel & Tourism, 26*(3), 333–345. https://doi.org/10.1080/15313220.2026.2649204

Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, *2*(1), 94–107.

Huertas-Valdivia, I. (2021). Role-playing a staffing process: Experiential learning with undergraduate tourism students. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 29*, Article 100334. https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100334

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.

Copyright © authors, 2026

Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara.

Pinatih, I. G. A. D. P. (2021). Improving students' speaking skill through role-play technique in 21st century. *Journal of Educational Study*, *1*(1), 103–108.

Price-Howard, L. K., & Lewis, H. (2023). Perceived usefulness of simulation learning in hospitality education. *International Hospitality Review, 37*(2), 384–393. https://doi.org/10.1108/IHR-05-2022-0028

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Xu, C., Wang, M., Luo, Q., & Zhang, Y. (2023). A study on experiential learning model of tourism management in higher education in China: A case study of Chongqing Normal University. *Open Journal of Social Sciences, 11*(3), 232–242. https://doi.org/10.4236/jss.2023.113016

Copyright © authors, 2026