

## **Estetika Table Manner dalam Pendidikan Vokasi Pariwisata: Pendekatan Experiential Roleplay**

**Enny Karmin<sup>1</sup>, Cipto Budi Handoyo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta, <sup>2</sup>Universitas Negeri Yogyakarta  
[enny.karmin@gmail.com](mailto:enny.karmin@gmail.com), [cipto\\_budihandoyo@uny.ac.id](mailto:cipto_budihandoyo@uny.ac.id)

**Abstract:** Table manner education is a fundamental component of tourism and hospitality education, particularly in shaping students' interpersonal skills, professionalism, and competitiveness in the global hospitality industry. Since its establishment, Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta has integrated an experiential learning approach through roleplay (Experiential Roleplay Approach) as part of its formal curriculum for hospitality students in the third semester. Furthermore, prior to formal academic enrollment, students are introduced to formal dining etiquette through industry exposure programs conducted at starred hotels. Although these practices have been consistently implemented, comprehensive academic research analysing the effectiveness of experiential roleplay in enhancing student engagement, conceptual understanding, and soft skills remains limited. This study aims to evaluate the effectiveness of the experiential roleplay approach within the context of vocational tourism education. The research employed a qualitative approach using a case study design, involving students from the Hospitality Study Program at AMPTA Yogyakarta. Data were collected through participatory observations of formal dining practice simulations, semi-structured interviews with students and instructors, and visual documentation. Thematic analysis was applied to identify patterns of engagement, concept retention, and professional attitude development. The findings reveal that the experiential roleplay approach significantly improves student learning engagement, accelerates the understanding of formal dining etiquette, and strengthens students' interpersonal skills. This study recommends reinforcing experiential learning methods within vocational education curricula to produce graduates who are adaptive, communicative, and competitive in the global workforce.

**Keywords:** Table manner, experiential learning, roleplay, vocational education, hospitality skills.

**Abstrak:** Pembelajaran table manner merupakan komponen fundamental dalam pendidikan pariwisata dan perhotelan, khususnya dalam membentuk keterampilan interpersonal, profesionalisme, dan daya saing mahasiswa di industri hospitality global. Sejak berdirinya Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman melalui roleplay (Experiential Roleplay Approach) telah diintegrasikan secara formal dalam kurikulum Program Studi Perhotelan, khususnya pada semester ketiga. Selain itu, sebelum memasuki perkuliahan formal, mahasiswa diperkenalkan dengan etiket makan formal melalui program industry exposure yang diselenggarakan di hotel-hotel berbintang. Meskipun praktik ini telah konsisten dijalankan, kajian ilmiah yang mendalam mengenai efektivitas pendekatan experiential roleplay dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa, pemahaman konsep, dan penguatan soft skills masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan experiential roleplay dalam konteks pendidikan vokasi pariwisata. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan mahasiswa Program Studi Perhotelan di AMPTA Yogyakarta. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif terhadap simulasi praktik jamuan makan formal, wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa dan instruktur, serta dokumentasi visual. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola keterlibatan, retensi konsep, dan pengembangan sikap profesional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan experiential roleplay secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa, mempercepat pemahaman konsep etiket makan formal, serta memperkuat keterampilan interpersonal. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya penguatan metode pembelajaran berbasis pengalaman dalam kurikulum pendidikan vokasi guna mencetak lulusan yang lebih adaptif, komunikatif, dan kompetitif di dunia kerja global.

**Kata kunci:** Table manner, experiential learning, roleplay, pendidikan vokasi, keterampilan hospitality.

## PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi dalam bidang pariwisata dan perhotelan bertujuan untuk membangun kompetensi teknis, keterampilan sosial, serta apresiasi terhadap nilai-nilai budaya layanan yang diakui secara global. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran ini adalah penguasaan *table manner*, yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis etiket makan formal, tetapi juga memperkenalkan nilai estetika, budaya, dan representasi sosial melalui perilaku makan (Walker, 2017). Data World Travel and Tourism Council (WTTC, 2022) menunjukkan bahwa sektor *hospitality* global kini semakin mengutamakan lulusan dengan keterampilan interpersonal, komunikasi lintas budaya, dan profesionalisme dalam situasi formal sebagai kompetensi kunci. Dalam konteks ini, *table manner* dapat dilihat sebagai bagian dari seni performatif dalam kehidupan sosial, di mana individu mengekspresikan etiket, estetika, dan nilai budaya dalam setting formal.

Meski demikian, metode pembelajaran *table manner* di banyak institusi vokasi cenderung masih menggunakan pendekatan konvensional berbasis ceramah atau demonstrasi sederhana. Model pembelajaran ini, menurut Biggs dan Tang (2011), kurang mampu mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dan membangun pemahaman kontekstual yang lebih mendalam. Lagipula tantangan agar pariwisata dapat berkembang pesat seperti di Bali juga diperlukan bagi para pelaku (Priatmoko, et.al., 2021). Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan pengalaman nyata, estetika sosial, dan ekspresi personal dalam proses belajar, agar pembelajaran *table manner* tidak hanya menjadi prosedural, melainkan juga membangun kesadaran budaya dan kepekaan sosial mahasiswa.

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan paradigma pembelajaran aktif tersebut adalah *experiential learning*. Menurut Kolb (1984), pembelajaran efektif

terjadi ketika individu terlibat secara langsung dalam pengalaman nyata, merefleksikannya, dan membangun pemahaman baru. Dalam pendidikan seni, *experiential learning* mendorong peserta didik untuk mengalami, mengekspresikan, dan menginterpretasikan makna melalui praktik aktif (Eisner, 2002). Penelitian lain (Cantor, 1995) juga menunjukkan bahwa *experiential learning* efektif meningkatkan retensi konsep dalam bidang kesehatan, bisnis, dan teknik, menunjukkan bahwa pendekatan ini lintas bidang dan relevan untuk diterapkan dalam pendidikan *hospitality* berbasis seni. Dalam konteks pembelajaran *table manner*, penggunaan *experiential roleplay* memungkinkan mahasiswa untuk berperan aktif, membangun narasi sosial, serta menampilkan perilaku formal dengan mempertimbangkan estetika budaya layanan.

Di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta, *experiential roleplay* telah menjadi bagian integral dari kurikulum pembelajaran *table manner* sejak kampus ini berdiri. Mahasiswa Program Studi Perhotelan pada semester ketiga diwajibkan mengikuti pelatihan formal *table manner* berbasis *roleplay*, di mana mereka berperan sebagai tamu, waiter, maupun host dalam simulasi jamuan formal. Selain itu, sebelum memasuki perkuliahan formal, mahasiswa diperkenalkan dengan praktik *table manner* melalui program *industry exposure* di hotel-hotel berbintang. Praktik ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman estetika sosial, keterampilan profesional, serta membangun koneksi nyata antara dunia akademik dan industri pariwisata.

Meskipun *experiential roleplay* telah lama diterapkan di AMPTA, kajian ilmiah yang mengkaji efektivitas pendekatan ini dari perspektif keterlibatan mahasiswa, pemahaman konsep, penguatan keterampilan interpersonal, serta integrasi pengalaman estetis dalam pembelajaran masih terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya hanya mendeskripsikan

praktik pembelajaran tanpa analisis sistematis terhadap dampaknya terhadap pengembangan kompetensi holistik mahasiswa (Mulyana, 2021; Susanto, 2022). Oleh karena itu, diperlukan penelitian evaluatif untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan mempertimbangkan aspek keterampilan vokasional sekaligus dimensi estetika pendidikan seni.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendekatan experiential roleplay dalam pembelajaran table manner di lingkungan pendidikan vokasi pariwisata. Fokus penelitian mencakup sejauh mana experiential roleplay meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, mempercepat pemahaman terhadap konsep etiket makan formal, memperkuat keterampilan interpersonal, serta memperkaya pengalaman estetika mahasiswa sebagai bagian dari pendidikan seni terapan dalam dunia perhotelan.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Table Manner sebagai Representasi Budaya dan Seni Performatif**

Table manner tidak hanya berfungsi sebagai aturan teknis dalam praktik makan formal, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya, estetika sosial, serta etiket yang diinternalisasi dalam konteks sosial tertentu. Menurut Walker (2017), penguasaan table manner mencerminkan kesiapan individu dalam berpartisipasi di lingkungan profesional internasional, di mana perilaku makan menjadi bagian dari citra diri dan reputasi institusi. Dalam perspektif seni, perilaku formal saat makan dapat dipandang sebagai bentuk seni performatif (Schechner, 2006), di mana individu memerankan peran sosial tertentu melalui tindakan, gestur, dan ritual makan.

### **2.2 Pendidikan Vokasi dan Pentingnya Keterampilan Soft Skills**

Pendidikan vokasi bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang tidak hanya

memiliki keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan non-teknis (soft skills) seperti komunikasi, kepekaan budaya, dan kemampuan beradaptasi. World Travel and Tourism Council (2022) menekankan bahwa soft skills kini menjadi komponen kunci dalam industri hospitality global. Pendidikan vokasi di bidang pariwisata harus mengintegrasikan pengajaran soft skills ini dalam proses belajar-mengajar, termasuk melalui penguasaan table manner, sebagai representasi keterampilan sosial dalam konteks profesional.

### **2.3 Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning)**

Kolb (1984) menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif terlibat dalam siklus pengalaman konkret, refleksi observasi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Experiential learning dalam pendidikan seni juga ditekankan oleh Eisner (2002), yang melihat pengalaman estetis sebagai fondasi utama dalam pengembangan kreativitas, empati, dan kepekaan sosial peserta didik. Disamping itu bisnis kuliner juga memerlukan pengalaman langsung dalam prakteknya (Wachyuni, dkk., 2024). Dalam konteks pembelajaran table manner, experiential learning melalui roleplay memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengalami, menghayati, dan merefleksikan praktik etiket formal dalam lingkungan belajar yang menyerupai kondisi nyata.

### **2.4 Metode Roleplay dalam Pendidikan**

Roleplay merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis pengalaman yang menempatkan peserta didik dalam situasi simulatif di mana mereka memainkan peran tertentu (Bonner, 2010). Melalui roleplay, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, empati sosial, serta kemampuan beradaptasi dengan berbagai situasi. Penelitian Cantor (1995) menunjukkan bahwa metode experiential roleplay meningkatkan keterlibatan,

motivasi, dan retensi konsep di berbagai bidang seperti pendidikan kesehatan, bisnis, dan teknik. Dalam pendidikan pariwisata, roleplay yang dikontekstualisasikan dalam praktik jamuan makan formal memberikan pengalaman estetik yang memperkuat penguasaan keterampilan hospitality.

## **2.5 Pengalaman Estetik dalam Pendidikan Seni**

Dalam pendidikan seni, pengalaman estetik bukan hanya tentang keindahan visual atau artistik, tetapi juga melibatkan keterlibatan emosional, interaksi sosial, dan penciptaan makna melalui tindakan performatif (Eisner, 2002; Dewey, 1934). Table manner sebagai ekspresi budaya dalam setting formal dapat dipahami sebagai pengalaman estetik, di mana peserta didik mengalami, menginterpretasi, dan merefleksikan nilai-nilai sosial melalui tindakan makan formal. Dengan demikian, integrasi experiential roleplay dalam pembelajaran table manner dapat dianggap sebagai bagian dari pendidikan seni terapan yang memperkaya dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

## **2.6 Penelitian Terkait**

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas metode experiential learning dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian oleh Cantor (1995) membuktikan bahwa experiential learning memperkuat retensi konsep di pendidikan kesehatan dan bisnis. Studi oleh Mulyana (2021) di bidang pendidikan vokasi pariwisata di Indonesia juga menunjukkan bahwa metode berbasis pengalaman meningkatkan keterlibatan aktif dan kepuasan belajar mahasiswa. Namun, studi yang secara khusus mengkaji penerapan experiential roleplay dalam pembelajaran table manner berbasis estetika performatif masih sangat terbatas, baik di tingkat nasional maupun internasional. Hal ini menunjukkan adanya ruang penelitian yang perlu diisi melalui studi ini.

## **3. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan dinamika pembelajaran mahasiswa terhadap penerapan experiential roleplay dalam pembelajaran table manner. Studi kasus dipandang relevan untuk mengeksplorasi fenomena kontekstual di lingkungan pendidikan vokasi pariwisata, khususnya dalam mengkaji aspek estetika, sosial, dan keterampilan profesional yang dikembangkan melalui metode ini (Creswell, 2013).

### **3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Perhotelan semester III yang mengikuti mata kuliah table manner. Sebanyak dua puluh mahasiswa dipilih sebagai partisipan melalui teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) telah mengikuti sesi praktik experiential roleplay table manner minimal enam kali, (2) aktif berpartisipasi dalam simulasi, dan (3) bersedia memberikan informasi dalam penelitian.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi visual. Observasi partisipatif dilakukan dengan mengamati secara langsung proses simulasi jamuan makan formal berbasis experiential roleplay, fokus pada keterlibatan mahasiswa, penerapan etiket makan, serta ekspresi performatif. Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap sepuluh mahasiswa dan satu instruktur untuk mendalami persepsi, pengalaman, serta refleksi mereka terhadap proses pembelajaran experiential roleplay. Selain itu, dokumentasi visual berupa foto dan

video dikumpulkan untuk memperkuat data observasi dan memberikan bukti visual mengenai ekspresi dan keterampilan yang ditampilkan mahasiswa.

Informan dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa semester 3, dosen, dan Instruktur di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. Berikut tabel identitas informan:

Tabel 1. Daftar Informan

No	Kode Informan	Jenis Kelamin	Usia	Status/Peran
1	I-01	Perempuan	20	Mahasiswa Semester 3
2	I-02	Laki-laki	21	Mahasiswa Semester 3
3	I-03	Perempuan	22	Mahasiswa Semester 3
4	I-04	Laki-laki	30	Instruktur Table Manner
5	I-05	Perempuan	37	Dosen Etika Pelayanan

Sumber: Tim Peneliti, 2025

Untuk menjamin validitas, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan waktu. Seluruh informan telah memberikan persetujuan secara sadar (*informed consent*) sebelum wawancara dilakukan. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara semi-terstruktur.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik (Braun & Clarke, 2006). Tahapan analisis meliputi reduksi data, yaitu menyaring data yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; koding, yaitu pemberian label pada data berdasarkan tema yang muncul; dan interpretasi, yaitu penyusunan pola makna dan refleksi terhadap efektivitas experiential roleplay dalam pembelajaran table manner berbasis seni dan budaya.

### 3.5 Teknik Keabsahan Data

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validasi data juga dilakukan melalui member checking, yaitu mengonfirmasi hasil wawancara kepada partisipan untuk memastikan akurasi interpretasi. Selain itu, peer debriefing dilakukan dengan berdiskusi bersama rekan sejawat yang

memahami konteks pendidikan vokasi dan pendidikan seni untuk memperkaya perspektif analisis dan mengurangi bias subjektif peneliti.

## 4. HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan experiential roleplay dalam pembelajaran table manner di lingkungan pendidikan vokasi pariwisata. Hasil penelitian diperoleh melalui analisis data observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi visual. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola keterlibatan mahasiswa, pemahaman konsep, penguatan keterampilan interpersonal, serta dimensi estetik dalam pembelajaran.

### 4.1 Keterlibatan Mahasiswa dalam Proses Simulasi

Hasil observasi terhadap dua puluh mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan, yaitu sebesar 85 persen, terlibat aktif dalam proses experiential roleplay. Keterlibatan ini tercermin dalam keaktifan mahasiswa saat mengikuti simulasi, kemampuan mereka dalam mengambil inisiatif untuk menyelesaikan tugas, serta antusiasme yang ditunjukkan dalam memainkan berbagai peran, baik sebagai tamu, waiter, maupun host dalam jamuan makan formal. Interaksi sosial yang

terbangun selama simulasi berlangsung cukup dinamis, terlihat dari kemampuan mahasiswa melakukan improvisasi dialog, mengatur posisi tubuh secara sopan ketika duduk, serta konsistensi dalam menerapkan aturan etiket makan. Suasana pembelajaran tampak lebih hidup, interaktif, dan tidak kaku dibandingkan dengan pembelajaran berbasis ceramah konvensional.

#### **4.2 Peningkatan Pemahaman Konsep Table Manner**

Wawancara dengan partisipan mengungkapkan bahwa experiential roleplay berkontribusi signifikan dalam mempercepat pemahaman mahasiswa terhadap konsep table manner. Sebanyak tujuh belas dari dua puluh mahasiswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami urutan penyajian makanan, penggunaan alat makan, serta gestur yang tepat dalam situasi formal. Mahasiswa merasakan bahwa keterlibatan langsung dalam simulasi lebih efektif daripada hanya mendengarkan ceramah atau membaca materi. Salah seorang mahasiswa menyatakan, "Saya lebih cepat mengingat posisi sendok, garpu, dan pisau karena langsung dipraktikkan. Kalau hanya teori, saya sering bingung membayangkannya" (Wawancara, M-07). Dokumentasi visual mendukung pernyataan tersebut, dengan mayoritas mahasiswa mampu menyusun table setting dan menggunakan alat makan sesuai standar etiket internasional. Ini juga sejalan dengan konsep bahwa penampilan sebuah area makan mempengaruhi persepsi pengunjung (Priatmoko & Lóránt, 2021).

#### **4.3 Penguatan Keterampilan Interpersonal dan Profesionalisme**

Selain peningkatan pemahaman konseptual, experiential roleplay juga memperkuat keterampilan interpersonal mahasiswa. Observasi menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi sopan kepada tamu maupun rekan satu kelompok, menjaga sikap tubuh dan ekspresi wajah saat berinteraksi dalam suasana formal, serta kemampuan

beradaptasi melalui improvisasi saat menghadapi situasi tak terduga selama simulasi. Temuan ini diperkuat oleh pernyataan salah satu mahasiswa yang mengatakan, "Di dunia kerja, kita tidak hanya tahu teori, tapi harus bisa bersikap. Lewat roleplay ini, saya belajar bagaimana menjadi waiter yang ramah, sopan, dan elegan" (Wawancara, M-11).

#### **4.4 Integrasi Dimensi Estetik dalam Pembelajaran**

Dimensi estetik juga tercermin dalam experiential roleplay, di mana mahasiswa tidak hanya berlatih secara teknis, tetapi juga belajar membangun pengalaman estetik dalam setting formal. Mahasiswa menunjukkan kemajuan dalam menyusun meja makan secara artistik, mengatur gerakan tubuh secara anggun, serta menciptakan suasana jamuan makan yang formal namun tetap nyaman. Salah satu partisipan mengungkapkan pengalaman pribadinya, "Ada kepuasan tersendiri waktu saya bisa menyusun table setting yang rapi dan cantik. Rasanya seperti menghasilkan karya seni kecil" (Wawancara, M-15). Temuan ini mendukung pandangan Eisner (2002) mengenai pentingnya pengalaman estetik dalam pendidikan, di mana estetika tidak hanya dihayati melalui karya seni formal, tetapi juga dalam praktik sosial sehari-hari yang sarat makna budaya.

#### **4.5 Tantangan dalam Implementasi Experiential Roleplay**

Walaupun experiential roleplay menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan berbagai aspek keterampilan mahasiswa, beberapa tantangan tetap muncul selama pelaksanaan. Mahasiswa mengungkapkan bahwa tidak semua rekan satu kelompok berpartisipasi aktif secara seimbang, sehingga terkadang mengganggu dinamika simulasi. Selain itu, suasana formal yang diharapkan dalam praktik table manner kadang terganggu oleh kurangnya keseriusan beberapa partisipan. Kesulitan lain yang dilaporkan adalah terkait hafalan

terhadap urutan layanan dalam jamuan makan multi-course yang memerlukan ketelitian tinggi. Kedisiplinan juga diperlukan dalam setiap lini kerja (Supriyanto, dkk., 2024). Dari sisi instruktur, tantangan utama meliputi pengelolaan waktu simulasi dan kesiapan logistik, seperti kelengkapan alat makan dan setting ruangan, yang harus disiapkan dengan baik agar suasana simulasi mendekati situasi nyata.

#### 4.6 Ringkasan Temuan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, experiential roleplay terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, mempercepat pemahaman konsep etiket makan formal, menguatkan keterampilan interpersonal, dan memperkaya pengalaman estetik dalam proses pembelajaran. Metode ini juga memberikan ruang improvisasi yang penting dalam membangun kesiapan mahasiswa menghadapi situasi formal di dunia kerja hospitality. Namun, efektivitas metode ini sangat bergantung pada kesiapan peserta, kelengkapan fasilitas pendukung, serta kemampuan instruktur dalam mengelola dinamika kelompok.

Pembelajaran table manner berbasis experiential roleplay yang diterapkan di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek kompetensi mahasiswa. Temuan penelitian ini menguatkan berbagai teori pembelajaran aktif dan pendidikan seni performatif, serta memperkaya kajian mengenai integrasi metode berbasis pengalaman dalam pendidikan vokasi pariwisata.

#### Keterlibatan Mahasiswa dan Penguatan Learning Engagement

Tingkat keterlibatan aktif mahasiswa yang tinggi dalam experiential roleplay mendukung pandangan Biggs dan Tang (2011) tentang pentingnya konstruksi pengalaman belajar yang mendorong

keterlibatan mahasiswa secara aktif. Metode ini memungkinkan mahasiswa untuk menjadi subjek aktif, bukan sekadar penerima pasif informasi. Observasi menunjukkan bahwa experiential roleplay mendorong mahasiswa untuk membangun keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan, yang sejalan dengan prinsip experiential learning yang dikemukakan Kolb (1984).

Interaksi sosial yang terjalin selama simulasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran table manner tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun dimensi sosial dan emosional mahasiswa. Ini mendukung konsep pendidikan humanistik yang berfokus pada pengembangan individu secara holistik, sebagaimana dikemukakan oleh Dewey (1934) dalam pendidikan berbasis pengalaman.



Gambar 1. Penyusunan Table Setting Formal dalam Pembelajaran Table Manner  
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 2. Interaksi Mahasiswa dalam Simulasi Roleplay Table Manner  
Sumber: Penulis, 2025



### **Pemahaman Konseptual melalui Pengalaman Langsung**

Peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap konsep etiket makan formal mempertegas relevansi experiential learning dalam pendidikan vokasi. Sebagaimana dinyatakan oleh Kolb (1984), pembelajaran yang berakar pada pengalaman konkret mampu membentuk pemahaman konseptual yang lebih dalam dan bertahan lama dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Pengalaman langsung dalam penggunaan alat makan, urutan penyajian, hingga gestur sosial formal memberikan konteks nyata yang sulit dicapai melalui pendekatan kognitif semata.

Hasil dokumentasi visual yang menunjukkan ketepatan mahasiswa dalam table setting mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis praktik meningkatkan retensi konsep melalui proses observasi-refleksi-eksperimen yang diinternalisasi dalam siklus experiential learning. Temuan ini memperkuat laporan Cantor (1995) yang menunjukkan efektivitas experiential learning lintas bidang dalam memperkuat pemahaman konseptual dan retensi jangka panjang.

### **Penguatan Keterampilan Interpersonal dan Profesionalisme**

Pengembangan keterampilan interpersonal melalui experiential roleplay menunjukkan bahwa pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis tetapi juga pada dimensi soft skills, yang kini menjadi tuntutan utama industri hospitality global (WTTC, 2022). Kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi sopan, berinteraksi profesional, dan mengelola improvisasi dalam situasi formal mencerminkan keberhasilan metode ini dalam mengintegrasikan keterampilan sosial dalam kurikulum vokasi. Hal ini memperkuat urgensi pengembangan kurikulum pendidikan vokasi yang berbasis kompetensi sosial dan budaya, sebagaimana dikemukakan dalam laporan

UNESCO tentang pendidikan abad ke-21, di mana keterampilan interpersonal, adaptabilitas, dan sensitivitas budaya menjadi kunci keberhasilan profesional.

### **Integrasi Dimensi Estetik dalam Pendidikan Table Manner**

Temuan terkait integrasi pengalaman estetik dalam experiential roleplay menunjukkan bahwa pembelajaran table manner dapat dipahami sebagai bagian dari pendidikan seni performatif. Mahasiswa tidak hanya mempraktikkan keterampilan teknis, tetapi juga mengalami makna estetis melalui setting meja makan, gestur anggun, serta suasana formal yang dihadirkan dalam simulasi.

Pengalaman ini mendukung pandangan Eisner (2002) bahwa pendidikan estetis melatih kepekaan, persepsi, dan apresiasi peserta didik terhadap kualitas bentuk, gerak, dan suasana. Dalam hal ini, pembelajaran table manner bukan hanya tentang keterampilan prosedural, tetapi juga tentang menginternalisasi nilai estetika sosial yang membentuk perilaku profesional. Dengan demikian, experiential roleplay dalam pembelajaran table manner memperluas kontribusi pendidikan seni dalam bidang vokasi, memperkaya pengalaman mahasiswa dalam dimensi kognitif, sosial, dan estetis sekaligus.

### **Tantangan Implementasi dan Implikasinya**

Adanya tantangan dalam implementasi experiential roleplay, seperti ketidakseimbangan partisipasi antar mahasiswa, gangguan suasana formal, dan keterbatasan logistik, menunjukkan bahwa metode ini memerlukan pengelolaan yang sistematis dan dukungan infrastruktur yang memadai. Hal ini mengonfirmasi temuan Bonner (2010) yang menyatakan bahwa efektivitas experiential roleplay sangat bergantung pada kesiapan instruktur dan kesiapan fasilitas pendukung.

Implikasi dari temuan ini adalah perlunya pelatihan bagi instruktur untuk mengelola dinamika kelompok, serta pengembangan modul experiential roleplay yang lebih terstruktur dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa. Pelatihan terus menerus diperlukan untuk membuat pekerja semakin ahli di bidangnya (Panghastuti, dkk., 2025). Selain itu, integrasi penilaian berbasis performa dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan keseriusan mahasiswa dalam berpartisipasi.

### **Kontribusi Penelitian terhadap Pengembangan Pendidikan Vokasi dan Seni**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran vokasi di bidang pariwisata, khususnya dalam memperkuat pembelajaran keterampilan berbasis pengalaman. Selain itu, penelitian ini mempertegas bahwa integrasi pengalaman estetik dalam pendidikan vokasi dapat memperkaya pembelajaran, meningkatkan keterampilan sosial, serta memperluas perspektif mahasiswa terhadap makna profesionalisme dalam konteks budaya layanan.

Dengan mengkaji experiential roleplay dalam pembelajaran table manner, penelitian ini turut berkontribusi dalam memperluas wacana pendidikan seni terapan di lingkungan pendidikan vokasi, yang selama ini masih relatif terbatas dalam literatur akademik di Indonesia.

### **Komparasi Temuan Penelitian dengan Studi Sebelumnya**

Temuan penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya mengenai efektivitas experiential learning dalam pendidikan vokasi. Penelitian oleh Mulyana (2021) pada program vokasi pariwisata di Indonesia menunjukkan bahwa experiential learning meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kepuasan belajar mahasiswa. Hasil yang serupa juga ditemukan oleh Susanto (2022), yang mencatat bahwa keterlibatan emosional

mahasiswa dalam pembelajaran berbasis pengalaman memperkuat retensi konsep dan keterampilan praktis.

Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan memperluas pemahaman tentang dimensi estetika dalam pembelajaran berbasis pengalaman, khususnya dalam konteks pendidikan table manner. Aspek ini jarang dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada outcome teknis semata. Integrasi pengalaman estetik dalam experiential roleplay menunjukkan bahwa pendidikan vokasi tidak hanya membentuk keterampilan teknis tetapi juga memperkaya kesadaran sosial dan budaya peserta didik.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Meskipun experiential roleplay terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kompetensi mahasiswa, refleksi kritis terhadap metode ini mengungkapkan beberapa keterbatasan. Pertama, keberhasilan experiential roleplay sangat bergantung pada kesiapan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif. Mahasiswa yang pasif atau kurang motivasi cenderung tidak memperoleh manfaat maksimal dari pengalaman ini.

Kedua, efektivitas roleplay dipengaruhi oleh keterampilan fasilitasi instruktur. Instruksi yang kurang jelas, pengelolaan dinamika kelompok yang lemah, serta kurangnya sensitivitas terhadap suasana formal dapat mengurangi kualitas pengalaman belajar. Temuan ini mendukung pernyataan Bonner (2010) bahwa keberhasilan experiential roleplay dalam pendidikan bergantung pada kesiapan baik dari peserta maupun fasilitator. Ketiga, ketersediaan fasilitas fisik dan perlengkapan pendukung, seperti alat makan formal, ruangan representatif, dan dokumentasi pendukung, menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi efektivitas simulasi.

Temuan penelitian ini juga memiliki implikasi penting bagi pengembangan pendidikan seni dan vokasi

di era Industri 5.0, di mana integrasi antara human-centered learning dan teknologi semakin ditekankan. Pendidikan vokasi tidak hanya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang terampil secara teknis, tetapi juga adaptif, kreatif, komunikatif, dan sensitif terhadap nilai-nilai sosial-budaya. Pembelajaran table manner berbasis experiential roleplay memperlihatkan model pembelajaran yang selaras dengan tuntutan tersebut. Melalui integrasi pengalaman estetik, keterampilan interpersonal, dan keterlibatan aktif, experiential roleplay memperkaya pembelajaran vokasi dengan pendekatan humanistik yang relevan untuk masa depan. Dalam perspektif pendidikan seni, metode ini membuka ruang pengembangan praktik seni performatif berbasis sosial, di mana ekspresi budaya, estetika gerak, dan nilai sosial diinternalisasikan melalui tindakan-tindakan sederhana sehari-hari, seperti makan bersama dalam suasana formal. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan seni tidak harus terbatas pada produk artistik formal, melainkan dapat meluas ke pembentukan karakter sosial dan budaya peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University* (4th ed.). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/10.4324/9781315716539>
- Bonner, D. (2010). *Experience-Based Learning in Higher Education: Teaching and Learning in the 21st Century*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203850101>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cantor, J. A. (1995). *Experiential Learning in Higher Education: Linking Classroom and Community*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 7. <https://doi.org/10.1037/10270-0007>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.7748/nr.22.4.6.s2>
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Minton, Balch & Company. <https://doi.org/10.2307/j.ctv18r62n0>
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/yale/9780300095231.001.0001>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall. <https://doi.org/10.4324/9781003444718>
- Mulyana, A. (2021). Implementasi Model Experiential Learning dalam Pendidikan Vokasi Pariwisata di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 345–358. <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i3.41357>
- Panghastuti, T., Wigati, E., & Winarno, S. B. (2025). PELATIHAN PENGELOLAAN HOMESTAY (CHSE) DI DESA EKOWISATA PANCOH, SLEMAN. *ABDIMAS: Journal Tourism & Community Service*, 2(2), 56-62.
- Priatmoko, S., Kabil, M., Magda, R., Pallas, E., & David, L. D. (2021). Bali and the next proposed tourism development model in Indonesia. *Regional Science Inquiry*, 13(2), 161-180.
- Priatmoko, S., & Lóránt, D. (2021). A story of a cup of coffee review of Google local guide review. *Atlantis Highlights in Social Sciences, Education and Humanities*, 1, 50-55.
- Supriyanto, S., Nugraha, S. F., & Herimahadi, J. B. (2024). Pengaruh Disiplin, Kompetensi Dan Kinerja

- Karyawan Terhadap Kepuasan Pelanggan PT. Bank Perkreditan Rakyat Shinta Daya Yogyakarta. *Journal of Tourism and Economic*, 7(1), 99-108.
- Susanto, R. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis Pengalaman pada Pendidikan Vokasi: Studi Kasus di Program Studi Perhotelan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 221–234. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22022p221>
- Schechner, R. (2006). *Performance Studies: An Introduction* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203880535>
- Wachyuni, S. S., Wahyuni, N., Teviningrum, S., & Wiweka, K. (2024). Do Culinary Preferences Vary Across Generations? Yogyakarta Experiences. *Journal of Tourism and Economic*, 7(1), 12-22.
- Walker, J. R. (2017). *Introduction to Hospitality* (7th ed.). Pearson. <https://doi.org/10.4324/9781315180828>
- World Travel and Tourism Council (WTTC). (2022). *Travel & Tourism Economic Impact 2022*. <https://wttc.org/Research/Economic-Impact>