

BELAJAR *TABLE MANNER* DENGAN *MODELLING*

Wika Rinawati

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, FT UNY

ABSTRAK

Proses pembelajaran bukan merupakan rutinitas bagi dosen tetapi banyak hal yang harus diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang memuaskan bagi mahasiswa. Mahasiswa membutuhkan sumber daya dan sumber belajar. Apabila dalam proses belajarnya mahasiswa tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan, maka terjadi permasalahan dalam belajar mahasiswa.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran *table manner* adalah mahasiswa mengalami kesulitan belajar pada: pengenalan alat hidang, aplikasi alat hidang, model yang dapat menjadi contoh pada sikap-sikap yang harus dilakukan dalam perjamuan makan, mahasiswa tidak dapat mengulang kembali pembelajaran yang telah disampaikan di dalam kelas, dan belum tersedianya media multimedia interaktif *table manner* yang dapat dimanfaatkan mahasiswa.

Kata Kunci: *Table Manner, Modelling*

PENDAHULUAN

Table manner merupakan perjamuan makan yang biasanya dilakukan oleh orang-orang yang mempunyai kedudukan dengan strata sosial tinggi. *Table manner* dianggap sebagai budaya atau tata cara makan yang berkiblat pada budaya Eropa. Tata cara makan yang dilakukan oleh masyarakat Eropa dianggap sebagai tata cara yang dapat berlaku secara internasional. Oleh karena itu *table manner* dapat dilaksanakan di mana saja, bahkan dengan latar belakang budaya yang berbeda sekalipun.

Di Asia khususnya Indonesia, *table manner* atau sering disebut dengan istilah etiket makan. Etiket makan yang berlaku di Indonesia sangat beragam, karena Indonesia memiliki banyak pulau yang tersebar dari

Sabang sampai Merauke dengan budaya yang sangat beragam. Etiket makan di Indonesia juga merupakan salah satu budaya yang mencerminkan masing-masing kebudayaannya. Sebagai contoh etiket makan yang berlaku di Lombok. Masyarakat Lombok dalam acara perjamuan makan dilakukan dengan cara menyantap hidangan secara bersama-sama dalam satu meja dengan satu alas hidang yang sama.

Etiket secara umum merupakan aturan sopan santun dalam pergaulan. Dengan memahami etiket akan mempermudah dalam pergaulan. *Table manner* atau etiket makan merupakan salah satu alat bantu dalam berkomunikasi. Tujuan berkomunikasi dalam perjamuan adalah untuk memperlancar komunikasi dan dapat menjalin hubungan kerjasama yang saling menguntungkan. Manfaat yang dapat diperoleh dari *table manner* adalah mendapatkan banyak relasi selama perjamuan dan ini memungkinkan untuk membuka jaringan dan peluang kerja.

PEMBAHASAN

Pencapaian pengajaran yang efektif terkadang terhalang oleh beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dapat berasal dari dosen, mahasiswa, lingkungan belajar, sarana dan prasarana, serta sumber belajar.

Mahasiswa akan mencapai tujuan belajarnya apabila tidak mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar dalam diri mahasiswa terkait dengan kemampuan awal dan cara belajar mahasiswa yang berlainan satu dengan yang lainnya. Dosen harus memperhatikan hal ini agar mahasiswa dapat mencapai tujuan belajar. Tujuan belajar selain memperhatikan faktor dosen, mahasiswa dan sumber belajar. Sumber belajar dapat digunakan mahasiswa untuk mencapai tujuan belajar. Ketersediaan sumber belajar terkadang belum dapat mengakomodasi dari kebutuhan mahasiswa.

1. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran *Table manner*

Konsep pembelajaran, merupakan satu rangkaian dengan konsep yang disebut belajar. Belajar adalah proses yang terus menerus, tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hilgard (Wina Sanjaya, 2009:112), mengungkapkan:

Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training.

Hilgard menyatakan belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan (baik latihan dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah). Menurut Gagne (Ratna.W.D, 1996:11), belajar didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar diartikan sebagai aktivitas mental peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku dan bersifat relatif konstan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja dilakukan agar terjadi proses belajar, sehingga terdapat perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat tetap dalam diri peserta didik.

a. Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)

Pembelajaran *table manner* merupakan materi perkuliahan dari disiplin ilmu yang mengembangkan dan menerapkan berbagai konsep pengetahuan, teknik, dan sikap. Konsep pengetahuan pada pembelajaran *table manner* menekankan pada pengertian, fungsi

peralatan, dan konsep dasar menu. Konsep teknik pada pembelajaran *table manner* menekankan pada keterampilan menggunakan peralatan *table manner*. Sedangkan konsep sikap pada pembelajaran *table manner* menekankan pada tata cara yang dilaksanakan dalam perjamuan makan (*table manner*).

Penyampaian konsep dalam pembelajaran *table manner* lebih mengutamakan pada kegiatan yang berpusat kepada kegiatan mahasiswa, yaitu *Student Center Learning (SCL)*. SCL merupakan model pembelajaran yang dapat mendukung efektifitas model pembelajaran *table manner* yaitu dengan cara: (1) *Small group discussion*; (2) *Role-play and simulation*; (3) *Case study*; (4) *Discovery learning*; (5) *Self-directed learning*; (6) *Cooperative learning*; (7) *Collaborative learning*; (8) *Contextual learning* (Rahmani Hadi, 200:6-7).

Pembelajaran berbasis SCL adalah pembelajaran yang berpusat pada aktivitas belajar mahasiswa, bukan hanya pada aktivitas dosen mengajar. Mahasiswa dituntut untuk belajar secara aktif dan kreatif yang ditekankan pada sumber belajar. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses pengembangan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa, serta dapat meningkatkan dan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan dan pengembangan yang baik terhadap perkuliahan.

Menurut Neo & Neo (2001: 2), untuk melatih keterampilan berpikir mahasiswa yang kritis dan kreatif dalam memecahkan permasalahan dapat menggunakan multimedia. Pendekatan yang digunakan adalah SCL (*Student Centre Learning*) yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri.

Teori belajar sosial menurut Slavin (2008:204) adalah teori pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguatan tetapi juga efek isyarat terhadap pemikiran dan efek pemikiran terhadap tindakan. Sedangkan Arends (2008: 296), menyatakan bahwa teori belajar sosial yang membedakan antara belajar yaitu bagaimana pengetahuan dan *performance* diperoleh dengan perilaku yang dapat diobservasi.

Teori ini menyatakan bahwa banyak diantara yang dipelajari manusia terjadi melalui observasi terhadap orang lain. Bandura menyatakan kebanyakan pembelajaran manusia dilakukan dengan mengobservasi perilaku orang secara selektif dan mendapatkannya dalam ingatan. Bandura (Arends 2008: 296) menulis:

“...kebanyakan perilaku manusia dipelajari secara observasional melalui modeling, dari mengobservasi orang lain kemudian akan membentuk ide tentang perilaku baru yang harus dilakukan, dan pada kesempatan selanjutnya informasi yang sudah dikode ini berfungsi sebagai pedoman untuk bertindak...”

Teori belajar sosial dipelajari secara observasional dengan cara melalui modeling yaitu menjelaskan perilaku dalam hal interaksi antara aspek kognitif, perilaku dan lingkungan. Bandura mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar yang berfokus pada interaksi, antara rangsangan eksternal dan kognisi internal dalam konteks sosial, yaitu

- 1) Perilaku manusia dipelajari dengan observasi. Dengan Mengamati perilaku orang lain sebagai model dalam etiket *table manner* dan menggunakan informasi tersebut sebagai panduan untuk melakukan perilaku yang dilakukan oleh model.
- 2) Subjek yang mengamati mahasiswa lain (model) cenderung menunjukkan respon yang sama dengan model bila ditempatkan dalam pengaturan yang sama. Contoh: perilaku berkembang

sebagai hasil belajar observasional dengan melihat model yang tersedia dan meniru model. Dalam etiket *table manner* modelnya seperti: orang tua, dosen, praktisi, dan model. “perilaku dapat dipengaruhi oleh penguatan anggota keluarga, media, dan lingkungan” Albert Bandura (Margaret Delores Isom, 1998:1).

Belajar observasional juga dikenal sebagai imitasi atau modeling. Dalam proses ini, pembelajaran terjadi ketika orang mengamati dan meniru perilaku orang lain. Ratna wilis (1989: 28) menyatakan bahwa sebagian besar belajar yang dialami oleh manusia tidak ditentukan dari konsekuensi-konsekuensi, melainkan manusia belajar dari suatu model.

Model belajar yang diharapkan dari pembelajaran *table manner* adalah pembelajaran tentang bersikap dalam perjamuan makan. Perilaku dalam perjamuan makan sangat berkaitan erat dengan hubungan sesama orang yang ada disekitar perjamuan. *Social skill* merupakan model yang dapat digunakan dalam mengajarkan hubungan antar manusia. *Social skill* dapat diberikan dengan pengertian, praktik, dan umpan balik. Berikut ini upaya-upaya dosen dalam membimbing mahasiswa (Kauchak & Eggen, 2004:86)

- 1) Gunakan modeling dan petunjuk yang jelas untuk mengajar mahasiswa mengenai *social skill*.
- 2) Menetapkan metode yang dapat diterima untuk mengatur perilaku dalam kelas.
- 3) Membantu mahasiswa mengerti tentang metode yang menggunakan perantara, contoh, dan petunjuk diskusi.
- 4) Memberikan mahasiswa praktik tentang *social skill* dan memberikan umpan balik.

b. Imitation dan Observational learning

Teori belajar sosial berfokus pada pembelajaran yang terjadi dalam konteks sosial bahwa belajar dapat diperoleh melalui belajar antara satu dengan yang lainnya, termasuk konsep-konsep seperti belajar observasional, imitasi, dan pemodelan.

Perilaku yang dapat diobservasi dalam teori belajar sosial disebut sebagai pembelajaran observasi atau *Observation Learning* bersinonim dengan “*learning through imitation*” yang artinya belajar melalui peniruan. Imitasi adalah langkah pertama dalam belajar sosial. Sebuah keterampilan ditunjukkan oleh satu orang, dan orang lain meniru. Proses meniru ini merupakan bentuk terendah dari pembelajaran sosial.

Belajar observasional adalah belajar mengamati perilaku baru berdasarkan pada perilaku yang diamati. Menurut Bandura respon baru dipelajari dengan mengamati orang lain dalam situasi yang baru, berdasarkan tindakan atau tindakan dari orang yang diamati. Sebagai contoh mahasiswa melakukan etiket perjamuan dengan mengamati demontrasi yang dilakukan oleh dosen. Pada situasi yang lain mahasiswa melaksanakan perjamuan makan, tetapi kali ini tidak akan mengamati orang lain jika tidak dibutuhkan sekali. Proses belajar semacam ini disebut “*observational learning*” atau pembelajaran melalui pengamatan.

Menurut Miller bahwa sikap dapat dipelajari melalui pengamatan (Slavin, 2008:206). Sikap yang diharapkan dalam pembelajaran *table manner* adalah sikap dalam sebuah acara perjamuan yang sesuai dengan etiket *table manner* secara international. Sikap-sikap dalam *table manner* diawali dari memasuki ruang perjamuan hingga meninggalkan ruang perjamuan. Sikap- sikap yang dilakukan dalam *table manner* tidak dapat diceritakan dalam bentuk ceramah. Contoh, dosen menerangkan tentang

bagaimana sikap dalam menyantap sop. Tentunya akan sulit bagi dosen apabila hanya dilakukan dengan ceramah, oleh Karena itu dosen membutuhkan metode yaitu demonstrasi atau *role play* atau simulasi sehingga mahasiswa dapat menangkap gambaran bagaimana sikap dalam menyantap soup.

Menurut Hamzah Uno (2004: 234) ada dua model utama dalam *observational learning* yakni pertama *vicarious conditioning* adalah pengkondisian yang seolah-olah dialami sendiri. Mahasiswa melakukan praktikum perjamuan secara individu sehingga mereka dapat langsung mengalami sendiri bagaimana melaksanakan perjamuan makan. Kedua pengamat (*observer*) meniru perilaku suatu model meskipun model tersebut tidak menerima *reinforcement* atau *punishment* saat *observer* mengamati. Pengamat (*observer*) hanya ingin menirukan suatu model yang nampak memiliki status tinggi.

Peniruan (*imitation*) merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain. Proses belajar tersebut dinamakan "*social learning*" (pembelajaran social). Dalam pembelajaran *table manner*, *imitation* juga sangat berperan penting, karena mahasiswa terlebih dahulu akan melakukan proses peniruan sebelum dapat melaksanakan hasil peniruan dalam kehidupannya dan disesuaikan dengan lingkungan di mana berada.

Pembelajaran dengan metode imitasi dapat memberikan dampak atau efek kepada mahasiswa. Menurut Bandura dan Walters (hamzah uno, 2004:233-234) disebut dengan efek imitasi (*three effect of imitation*) yaitu:

- 1) *Eliciting effect*, efek yang mendatangkan respon meskipun tidak sama dengan model, tetapi berkaitan erat dengan model tersebut. Dalam pembelajaran *table manner* mahasiswa menirukan perilaku model. Hasil dari menirukan model oleh mahasiswa dalam

aplikasinya tidak akan sama persis dengan model. Jelas ini disebabkan karena antara model dengan mahasiswa tentunya jauh berbeda.

- 2) *Inhibitory/disinhibitory effect*, hasil dari pengamatan terhadap model yang mendapat *reward* atau *punishment* dari perilaku yang menyimpang. model yang mendapatkan *reward dan punishment* di dalam *table manner* dapat dirasakan langsung atau tidak langsung. Artinya bahwa pada saat melaksanakan perjamuan dengan baik maka dampak yang dirasakan adalah rasa percaya diri lebih meningkat. Sebaliknya *punishment* akan dirasakan apabila dalam perjamuan tersebut melakukan hal-hal yang tabu. Dalam *table manner* tidak ada yang salah tetapi hal-hal yang kurang pantas dilakukan hukumnya tabu. Jadi boleh dilaksanakan tetapi akan berakibat buruk dikemudian.
- 3) *Modelling effect*, yaitu pengaruh yang menyangkut penguasaan respon. Dengan menirukan model yang dilakukan oleh dosen dalam bentuk demonstrasi maka akan berpengaruh terhadap penguasaan respon terhadap mahasiswa pada saat melaksanakan perjamuan makan.

c. Modelling

Modeling adalah inti dari belajar dengan melalui observasi. Modeling merupakan alat yang sangat efektif untuk digunakan dalam situasi pengajaran. Peniruan atau meniru sesungguhnya tidak tepat untuk mengganti kata modeling, karena modeling bukan sekedar menirukan atau mengulangi hal-hal yang dilakukan seorang model (orang lain), tetapi modeling melibatkan penambahan dan atau pengurangan tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus, dan melibatkan proses kognitif.

Menurut Kauchak & Eggen (2004:88) menyatakan bahwa modeling adalah kecenderungan mahasiswa untuk menirukan perilaku dari mengamati orang lain, yang merupakan konsep utama *social cognitive theory*.

Keterlibatan dosen sebagai model dalam pembelajaran yang sama terhadap mahasiswa yang berlainan tidak akan menghasilkan proses pembelajaran yang sama pula. Sehingga model tidak harus selalu dilakukan oleh dosen. Tetapi dapat dilakukan oleh orang lain dengan pengarahan dari dosen pengampu. Hal ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Nur, M bahwa model tidak harus diperagakan oleh seseorang secara langsung, tetapi dapat menggunakan seseorang pemeran atau visualisasi tiruan sebagai model (Joko Winarto, 2011:4).

1) **Unsur-unsur *Modelling***

Menurut teori belajar sosial, sebelum seorang mahasiswa dapat belajar melalui model, mahasiswa memerlukan empat tahap belajar. Bandura (Kauchak & eggen, 1992:220) menyebutkan empat tahap yang diperlukan dalam pembelajaran melalui model yaitu:

a) *Perhatian (attentional)*

Perhatian (attentional), pada umumnya dilakukan sebelum mahasiswa menirukan suatu model. *Perhatian* merupakan komponen pertama dari belajar observasional. Mahasiswa tidak dapat belajar banyak melalui pengamatan kecuali melihat dan melaksanakan fitur-fitur dari perilaku model. C.George Boeree (1925:3) menyatakan jika model penuh warna dan dramatis akan memberikan kesan model yang

menarik atau bergengsi, sehingga akan lebih banyak menyedot perhatian.

b) *Remediation (retention)*

Mahasiswa harus dapat menyerap kode informasi ke dalam memori jangka panjang dengan mereproduksi perilaku model. Oleh karena itu, informasi akan selalu muncul. Sebagai contoh, deskripsi verbal sederhana yang dilakukan model akan menjadi retensi yang dikenal sebagai memori. Memori adalah proses kognitif penting yang membantu kode pengamat dan mengambil informasi (Margaret Delores Isom, 1998:4). Kemampuan untuk menyimpan informasi juga merupakan bagian penting dari proses belajar.

Belajar observasional terjadi berdasarkan kontinguitas. Kontinguitas yang diperlukan ialah perhatian pada penampilan model dan penyajian simbolik dari penampilan itu dalam memori jangka panjang. Seperti yang dikemukakan oleh bandura (Ratna wilis, 1989: 29):

“Observer who code modeled activities into either words, concise labels, or vivid imagery learn and retain behavior better than those who simply observe or are mentally preoccupied with other matters while watching”

Pendapat bandura di atas, terlihat betapa pentingnya peranan kata-kata, nama-nama, atau bayangan yang kuat yang dikaitkan dengan kegiatan yang dimodelkan dalam mempelajari dan mengingat perilaku. Salah satu cara untuk meningkatkan perilaku tersebut adalah dengan menggunakan teknik latihan.

c) *Reproduksi (reproduction)*

Reproduksi adalah kemampuan untuk meniru, meningkatkan dengan praktik pada perilaku yang terlibat. Pengamat harus mampu mereproduksi perilaku model. Pengamat harus belajar dan memiliki kemampuan fisik dari perilaku model. Setelah perilaku dipelajari melalui perhatian dan retensi, pengamat harus memiliki kemampuan secara fisik untuk menghasilkan tindakan perilaku model.

d) Motivasi (*motivation*)

Proses akhir dalam belajar adalah motivasi atau penguat. Dalam proses ini, pengamat mengharapkan untuk menerima penguatan positif dari perilaku model. Proses menirukan model ini semata-mata akan meningkatkan kemungkinan untuk memperoleh *reinforcement*. Bentuk *reinforcement* pada fase motivasi terdiri atas pujian dan angka untuk penyesuaian dengan model.

2) Ciri-ciri Teori Pemodelan

Teori modeling yang mendukung pembelajaran *table manner* mengikuti ciri-ciri teori modeling yang dikemukakan oleh Bandura adalah:

- a) Unsur pembelajaran utama ialah pengamatan dan peniruan.
Belajar sosial unsur utamanya adalah pengamatan (mengamati model) dan peniruan. Dari pengamatan dilanjutkan dengan proses peniruan model.
- b) Tingkah laku model boleh dipelajari melalui bahasa, teladan, nilai dan lain-lain. Di dalam *table manner* tingkah laku yang diharapkan dapat dipelajari adalah tingkah laku yang berkaitan dengan sikap, dan tata cara dalam melaksanakan perjamuan.

- c) Mahasiswa meniru suatu kemampuan dari kecakapan yang didemonstrasikan sebagai model. Dosen sebagai salah satu sumber belajar akan menyampaikan materi dalam beberapa metode. Demonstrasi merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh dosen dalam pembelajaran *table manner*. Demonstrasi bertujuan agar mahasiswa dapat secara langsung mengamati perilaku etiket *table manner* oleh dosen .
- d) Mahasiswa memperoleh kemampuan jika memperoleh penguatan yang positif. Penguatan positif merupakan bagian akhir dari proses pembelajaran yang meliputi perhatian, mengingat, peniruan, dengan tingkah laku atau timbal balik yang sesuai (Joko Winarto, 2011:7-8)

3) Pengaruh Pemodelan Pada Perilaku

Pembelajaran yang menggunakan modeling dalam penyampaian pesannya akan memberikan pengaruh terhadap perilaku mahasiswa yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengaruh model terhadap perilaku mahasiswa yang dikemukakan oleh Kauchak & Eggen (2004:89) adalah:

- a) *Learning new behaviours*, Pemodelan mengajarkan perilaku baru. Pembelajaran *table manner* mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana melaksanakan perjamuan makan. Perjamuan makan berkaitan erat dengan perilaku yang sopan sesuai dengan standar yang berlaku. Tidak semua mahasiswa sudah mampu berperilaku sesuai dengan etiket perjamuan. Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran *table manner* akan mempunyai perilaku yang baru tentang etiket perjamuan.
- b) *Facilitating existing behaviours*, memfasilitasi perilaku yang ada yaitu dengan memberikan wadah bagi mahasiswa untuk dapat

melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar mahasiswa. Cara belajar mahasiswa yang beragam satu dengan yang lainnya membutuhkan berbagai jenis media. Dalam modeling berbagai cara belajar dapat terakomodasi dengan baik. Dari segi psikomotor, mahasiswa dapat meniru kemampuan model dengan cara *imitation* yaitu melihat visual. Dari sisi kognitif mahasiswa dapat belajar pengetahuan dari model dengan cara auditorial. Dari sisi afektif mahasiswa mendapatkan dari mengamati emosi model.

- c) *Changing inhibitions*, pembatasan diri yang dikenakan pada perilaku seseorang dan pemodelan bisa menjadi kekuatan dan kelemahan. Menurut Pintrich & Schunk (Kauchak & Eggen, 2004:91) tidak seperti tindakan yang memfasilitasi perilaku, pemodelan yang mengubah hambatan sosial yang melibatkan perilaku yang dapat diterima, seperti mahasiswa melakukan hal-hal yang tabu dalam perjamuan dan tidak ditegur, maka mahasiswa lainnya akan melakukan hal yang sama.
- d) Membangkitkan emosi, reaksi terakhir dari emosi seseorang dapat berubah dengan mengamati model emosi. Sebagai contoh kita tahu bahwa modeling dapat menghasilkan perilaku, kognitif, dan efektif yang berhubungan dengan emosi. Hasil perilaku terjadi ketika perilaku dipelajari atau difasilitasi, hasil kognitif dari mengamati konsekuensi tindakan orang lain (melanggar aturan kelas). Hasil afektif adalah hasil dari emosi pemodelan dari mengamati konsekuensi tindakan orang lain, (melanggar aturan kelas) hasil afektif adalah hasil dari emosi permodelan.

Pengaruh-pengaruh yang terjadi pada perilaku mahasiswa yang sedang belajar dengan menggunakan model akan sukses,

apabila mahasiswa melaksanakan hal-hal berikut: a) *Pay attention to the modeled behavior/action*, yaitu memperhatikan perilaku model; b) *Be able to retain or remember the behavior/action*, yaitu mampu mempertahankan atau mengingat perilaku/tindakan model; c) *Be able to repeat the behavior/action without prompting*, yaitu dapat mengulangi perilaku/tindakan tanpa disuruh; dan d) *Be motivated enough to want to demonstrate what they have learned*, yaitu termotivasi ingin menunjukkan apa yang telah dipelajari. Ormrod, J.E., 2011:6)

4) Jenis-jenis Peniruan (Modeling):

Modeling dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, menurut Bandura (Kauchak & Eggen, 2004:88) jenis modeling dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu:

- a) *Direct modelling*, disebut juga *a live model* hanya untuk mencoba menirukan model. Model hidup yang melibatkan seorang mahasiswa yang sebenarnya untuk mendemonstrasikan atau bertindak sebagai perilaku. *Direct modelling* dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Ciri khas pembelajaran ini adalah adanya modeling, yaitu suatu fase di mana seseorang memodelkan atau mencontohkan sesuatu melalui demonstrasi bagaimana suatu keterampilan itu dilakukan. Meniru tingkah laku yang ditunjukkan oleh model melalui proses perhatian.
- b) *Symbolic modeling*, model simbolik, yang melibatkan karakter nyata atau fiksi menampilkan perilaku dalam buku-buku, film, program televisi, atau media *on line*.
- c) *Synthesized modeling*, mengembangkan perilaku dengan menggabungkan bagian-bagian dari tindakan model yang

berbeda dan diamati. Peniruan jenis ini adalah dengan cara menggabungkan tingkah laku yang berlainan yaitu peniruan langsung dan tidak langsung.

5) Efektivitas Modeling

Pembelajaran *table manner* membutuhkan sebuah model yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar. Penyajian model kepada mahasiswa harus efektif mempengaruhi mahasiswa untuk ikut mengamati kemudian menirunya. Efektivitas model menurut Schunk (Kauchak & Eggen, 2004:221) tergantung pada tiga faktor yaitu:

- a) *Perceived similarity*, mempersepsikan kesamaan yaitu ketika mengamati perilaku model untuk ditiru jika menganggap bahwa model mirip dengan perilaku mahasiswa.
- b) *Perceived competence*, persepsi kompetensi model. Faktor kedua yang meningkatkan efektivitas suatu model, berinteraksi dengan kesamaan persepsi. Orang lebih cenderung meniru model yang dianggap kompeten dari pada meniru model yang kurang kompeten terlepas dari kesamaan.
- c) *Perceived status*, mempersepsikan status, yang diperoleh ketika mahasiswa membedakan diri dari orang lain dibidang mereka. Orang akan cenderung meniru mahasiswa dengan status yang lebih tinggi.

SIMPULAN

Orang bisa belajar dengan mengamati perilaku orang lain dan hasil dari perilaku tersebut. Belajar dari pengamatan diperoleh dengan cara mengorganisasikan sejak awal dan mengulangi perilaku secara simbolik kemudian melakukannya. Proses mengingat akan lebih baik apabila

dituangkan dalam kata-kata, tanda atau gambar daripada hanya melihat saja.

Belajar dapat terjadi tanpa adanya perubahan perilaku. Behavioris mengatakan bahwa belajar harus diwakili oleh perubahan permanen dalam perilaku. Sebaliknya teori pembelajaran sosial mengatakan bahwa karena orang dapat belajar melalui observasi sendiri, maka belajar belum tentu akan ditampilkan dalam kegiatan mereka. Belajar mungkin dapat mengakibatkan perubahan perilaku atau mungkin tidak mengakibatkan perubahan perilaku.

Kognisi berperan dalam belajar. Selama 30 tahun terakhir teori belajar sosial telah menjadi semakin kognitif dalam penafsiran pembelajaran manusia. Kesadaran dan harapan dari penguatan atau hukuman dapat memiliki pengaruh besar pada perilaku bahwa orang akan memperagakan. Teori belajar sosial dapat dianggap sebagai jembatan atau transisi antara teori belajar behavioris dan teori pembelajaran kognitif.

Mahasiswa lebih menyukai perilaku yang ditiru, sesuai model. Sebagai model dalam etiket perjamuan, maka model dituntut untuk dapat melakukan semua tahapan dan etiket yang berlaku selama perjamuan berlangsung.

REFERENSI

- 2003. *Undang-undang republik indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan nasional*. Jakarta
- Boeree C.George. 2006. *Personality Theories Albert Bandura*. <http://webspaceship.edu/cgboer/bandura.html>. Diambil tanggal 14 November 2009
- Eggen Paul. Kauchak Don. 2004. *Educational Psychology Windows on Classrooms*. New Jersey: Pearson Education Inc. Pearson Prentice Hall.
- Hamzah Uno., Herminarto Sofyan., Sutardjo Atmowidjojo. 2004. *Landasan pembelajaran teori dan praktik*. Gorontalo. Nurul Jannah.

- Margaret Dolores Isom. 1998. *The Social Learning Theory*.
<http://www.criminology.fsu.edu/crimtheory/bandura.htm>. 06 Juni
2011.
- Ormrod, J.E.1999. *Social Learning Theory*. from notes on Ormond's *Human Learning* (3rd ed.). New Jersey: Prentice-Hall.
http://teachnet.edb.utexas.edu/~Lynda_abbot/Social.html. 08 Mei
2011.
- Richard I. Arends. 2008. *Learning to teach (belajar untuk mengajar)*.
(Terjemahan Helly Prajitno Soetjpto). Edisi Ketujuh Jilid 1. Pustaka
Pelajar. Yogyakarta
- Ratna Wilis Dahar. 1989. *Teori-teori belajar*. Jakarta. Erlangga
- Robert E. Slavin. 2008. *Educational Psychology: Theory and Practice*.
(diterjemahkan Marianto Samosir. Edisi 8. Indeks. Jakarta.

