

Learning By Doing: Sebuah Praktik Roleplay Untuk Mendorong Antusiasme Mahasiswa Gen-Z Di Perkuliahan Komunikasi Bisnis Dasar

Asri Essada Nurachmah ^{✉1}, Dian Gita Utami², Syachriani Syam³

Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Ujung Pandang

Abstrak

Distribusi ilmu dalam pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan dalam bentuk informasi, konsep, prinsip dasar dan atau gagasan dari dosen kepada mahasiswa maupun sebaliknya. Keefektifan proses tersebut sangat bergantung pada kontribusi antara komunikator dan komunikan. Selama perkuliahan, karena dosen memegang penuh kendali dalam kelas, maka tanggung jawab untuk melaksanakan proses pembelajaran yang kondusif dan efektif berada di dosen pengampu mata kuliah. Salah satu cara penyampaian pembelajaran adalah Pola internalisasi yang merupakan pola distribusi pengetahuan dari pengalaman atau contoh tindakan menjadi suatu model pengetahuan yang disimpan dalam memori atau dengan istilah umumnya adalah konsep "Learning by Doing". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kontribusi roleplay terhadap antusiasme mahasiswa di perkuliahan Komunikasi Bisnis Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan objek penelitian adalah mahasiswa tingkat pertama di Porgram Studi D3 Administrasi Bisnis. Data diambil melalui pengamatan langsung, dan wawancara terbuka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan *knowledge management* dalam pendistribusian materi ke mahasiswa

Kata Kunci: Komunikasi, *Knowledge Management*, *Roleplay*, Gen-Z.

Abstract

Distribution of knowledge in learning is the process of conveying knowledge in the form of information, concepts, basic principles and or ideas from lecturers to students and vice versa. The effectiveness of the process is highly dependent on the contribution between the communicant and the communicator. During class, the lecturer aims to hands-on the responsibility for carrying out a conducive and effective learning process. One of a kind of learning method is the pattern of internalization which is a pattern of distribution of knowledge from experience or examples of action into a model of knowledge stored in memory or in general terms is the concept of "Learning by Doing". This study aims to describe the contribution of roleplay to student's enthusiasm during Business Communication Lectures. This study used a qualitative method with the object of research being first year students at the D3 Business Administration Study Program. Data was collected through direct observation, open interviews. The results of this study are expected to add insight into knowledge management in distributing material to students.

Keywords: Communication, Knowledge Management, Roleplay. Gen-Z.

Copyright (c) 2013 Nurachmah, Utami, Syam

✉ Corresponding author :

Email Address : essada.asri@poliupg.ac.id

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

PENDAHULUAN

Pengembangan keterampilan dalam mendistribusikan materi perkuliahan memicu dosen untuk menjadi sangat kritis dan inovatif menciptakan model-model pembelajaran yang baru. Tidak hanya asal memberikan materi, tetapi juga dosen dituntut untuk dapat mengelola suasana kelas selama satu semester di mata kuliah yang diampu. Suasana kelas dapat diciptakan secara kondusif jika materi disampaikan sesuai dengan karakter audiens. Audiens dosen dalam perkuliahan di masa-masa setelah pandemic adalah mahasiswa yang lahir di era digitalisasi yang tinggi, atau dalam Bahasa asing disebut dengan "*digital native*" atau media banyak menyebutnya sebagai Gen-Z.

Berdasarkan badan pusat statistik yang melakukan sensus penduduk pada Januari 2021 lalu, Indonesia memiliki bonus demografi dengan hitungan 27,94% komposisi penduduk Indonesia didominasi oleh Generasi Z atau Gen Z. Gen Z merupakan generasi muda yang lahir diantara tahun 1997 hingga 2012 dengan beberapa diantara karakteristik gen Z salah satunya Weconomist, yaitu generasi yang lebih senang untuk pekerjaan berkelompok, dan selalu terhubung dengan sejawatnya (Rakhmah, Diyan Nur:2021).

Dalam uraian singkat, generasi Z adalah generasi yang mana karakteristiknya, hampir keseluruhan aktivitas sehari-hari mahasiswa, menggunakan gawainya untuk berinteraksi atau berekspresi. Dengan kata lain, kapanpun dan dimanapun mereka berada, di lapangan, di pusat perbelanjaan, bahkan di kelas pun cenderung lekat dengan gawainya masing-masing. Fenomena ini tentu saja berpengaruh terhadap bagaimana cara dosen pengampu untuk menyampaikan materi perkuliahan di dalam kelas agar mahasiswa tetap antusias, fokus dan menyerap materi dengan komprehensif.

Mata kuliah komunikasi Bisnis Dasar merupakan mata kuliah yang berada di tingkat awal semester dan merupakan mata kuliah syarat untuk dapat ke mata kuliah komunikasi bisnis lanjutan. Mata kuliah ini terdiri dari dua SKS berupa satu SKS teori dan satu SKS praktik. Pertemuan diadakan satu kali dalam seminggu dengan total keseluruhan durasi sebanyak 180 menit. Komunikasi bisnis dasar merupakan mata kuliah yang membahas tentang bagaimana pola pengembangan kemampuan *soft skill* seperti berbicara di depan umum, menyampaikan pendapat, mengeluarkan ekspresi dan mengontrol gestur tubuh. Tujuan mata kuliah ini pada akhir semester mahasiswa mengaplikasikan ilmu komunikasi bisnis dasar di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia pekerjaan. Namun, pembelajaran yang berlangsung di lingkungan Pendidikan institusi masih menitikberatkan pada metode konvensional berupa ceramah sehingga mahasiswa kurang mampu untuk bertindak aktif di dalam perkuliahan (Suwarma:1997).

Kelas dapat menjadi lebih efektif dan kondusif jika didalamnya terdapat metode pembelajaran yang membuat mahasiswa *hands-on* atau terjun langsung dalam mempraktikkan materi-materi yang disampaikan. Berbagai metode pembelajaran praktik diantaranya adalah *gallery walk*, *think pair share*, *wheel of wheel*, dan *role play*. Pada penelitian ini, peneliti akan membahas metode *roleplay*, sebuah metode pembelajaran dengan slogan "*Learning by Doing*" untuk mendorong antusiasme mahasiswa di perkuliahan. Isu ini diangkat didasarkan pengamatan peneliti selama pendampingan kelas di semester sebelumnya di mana banyak mahasiswa yang tidak fokus memperhatikan dosen ketika perkuliahan. Jika kegiatan perkuliahan tidak ada pembaruan dan gairah untuk meningkatkan kemampuan kecakapan umum seperti mengemukakan pendapat, atau

merespon atas suatu hal, maka menurunnya kreatifitas dan tingkat kecerdasan emosi mahasiswa niscaya akan menurun seiring berjalan waktu.

Learning by Doing merupakan kalimat umum dari pencetus teori *Knowledge Management* yaitu Nonaka dan Takeuchi yang membahas tentang bagaimana ilmu pengetahuan didistribusikan melalui empat pola diantaranya *Socialization, Exteralization, Combination, dan Internalization*. Alasan lainnya mengapa Metode "*Learning by Doing*" untuk diimplementasikan di perkuliahan komunikasi bisnis dasar karena metode ini dianggap peneliti paling efektif untuk menggerakkan seluruh sensor, motor reflek mahasiswa yang berkesinambungan terhadap kerja otak yang optimal untuk menyerap materi perkuliahan komunikasi bisnis dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian secara kualitatif di mana peneliti mengamati langsung selama durasi dua bulan perkuliahan berjalan serta melakukan wawancara secara langsung, singkat dan bersifat *open-ended* yang merupakan sarana efektif untuk memahami autensitas pengalaman orang. Populasi yang diambil oleh peneliti adalah 19 orang mahasiswa semester pertama yang duduk di bangku kelas dua A program studi D3 Administrasi Bisnis.

Harningsih (2019) menuliskan penjabaran Langkah-langkah dalam kajian fenomenologis seperti di bawah ini:

- a. peneliti menentukan fokus bahasan dengan merumuskan pertanyaan yang khusus merujuk pada salah satu target penelitian, dalam hal ini peneliti mengambil fokus pertanyaan seputar manfaat yang dirasakan subjek (mahasiswa yang diwawancarai) ketika materi disalurkan melalui metode *roleplay*.
- b. peneliti Menyusun narasi yang deskriptif dari jawaban-jawaban yang diberikan seputar metode *roleplay* dan manfaatnya dalam menyerap materi perkuliahan.
- c. Langkah terakhir dalam proses ini adalah peneliti menelaah kembali padu padan kalimat untuk menjabarkan hasil data wawancara.

Setelah ditentukan Langkah-langkah tersebut, peneliti menentukan cakupan bahasan wawancara seputar pengalaman mahasiswa selama perkuliahan, manfaat *roleplay*, tingkat keinginan mahasiswa untuk berkomunikasi di kelas. Pengamatan langsung melalui Metode *roleplay* dalam kelas diadakan pada tiap perwakilan materi pembahasan yaitu praktik interaksi mahasiswa pada bahasan sebagai berikut:

I. Bahasan Model & Proses Komunikasi dengan *Roleplay*:

- a. pegawai di perusahaan travel yang mengurus bagian ticketing
- b. pegawai di departemen CSR yang mengurus desa binaan
- c. pegawai di departemen HC yang mengurus pelatihan karyawan

II. Bahasan Komunikasi Non Verbal dengan *Roleplay*:

- a. Bermain peran menirukan gaya atau perilaku seseorang berupa kata kerja seperti: "pramugari memberi salam pada penumpang" dan "mahasiswa menyetir roda dua"
- b. Mempraktikkan ekspresi seperti difensif, setuju, cemas, dan bingung.

III. Bahasa Komunikasi Intrapersonal dengan *Roleplay* :

- a. Praktik mengoptimalkan indera penciuman dan peraba.
- b. Praktik mengungkapkan kembali masa-masa orientasi atau kaderisasi himpunan.
- c. Bermain peran dengan pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

Pada proses *roleplay* di atas, praktik langsung dengan tatap muka dan pengaturan tempat duduk secara *U-shape* disertakan dengan papan nama dengan tujuan memacu mahasiswa turut serta memberikan respon terhadap pola *roleplay* yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan narasi deskriptif mengenai hasil wawancara berupa penjelasan mengenai metode *roleplay* di kelas, manfaat *roleplay* dan peranan *roleplay* dalam antusiasme mahasiswa menyerap materi perkuliahan.

1. Pelaksanaan Metode *Roleplay* atau Bermain peran.

Pada pertanyaan pertama, peneliti memberikan pertanyaan berupa apakah *roleplay* ini pernah diadakan di mata kuliah lainnya atau mahasiswa baru saja mengalaminya di kelas komunikasi bisnis dasar. dari 14 responden ada 10 jawaban yang menyatakan baru merasakan perkuliahan dengan metode *roleplay* di setiap materi bahasan. Sebelumnya praktik bermain peran atau *roleplay* hanya dilakukan sesekali saja. Sebagian menambahkan jika perkuliahan akan terasa lama apabila selama durasi berlangsung hanya diisi dengan metode cerama satu arah saja. Dengan demikian metode pembelajaran *roleplay* merupakan hal baru yang dialami oleh mahasiswa.

2. Manfaat dan peranan *Roleplay* dalam antusiasme menyerap materi perkuliahan.

Pertanyaan berganti dengan manfaat *roleplay* selama dua bulan perkuliahan di kelas, dari 14 responden masing-masing menjawab dengan Bahasa yang mudah dipahami dan beragam antar satu dengan responden lain diantaranya fokus pada jawaban sebagai berikut:

a. mayoritas suara responden menyatakan *roleplay* membuat materi lebih mudah terserap dalam memori karena adanya peragaan secara langsung, pengulangan materi juga masih tersimpan dengan baik karena masih mengingat pola aplikasi yang diperagakan, atau diperankan selama materi perkuliahan. Berikut ini hasil catatan dari jawaban responden nama disamarkan.

Ms. N : "menurut pendapat saya metode *roleplay* ini sangat memudahkan saya pribadi dalam memahami materi perkuliahan karena dengan metode ini langsung diaplikasikan maka tidak sulit untuk memahami materinya dan lebih mudah untuk kedepannya kami mengaplikasikan dalam keseharian maupun persiapan dunia kerja nanti."

Ms. R: "Materi yang diberikan dapat lebih mudah dipahami karena diperagakan secara langsung"

Ms. C: "Sebagai seorang yang mudah lupa dan mudah hilang fokus, mendapati kelas dengan metode *roleplay* yang ibu berikan sangat bermanfaat, saya lebih dapat menangkap maksud dari materi yang diberikan dibanding hanya dengan metode ceramah satu arah"

Ms. B: "Kita lebih mudah memahami materi dari penjelasan dan praktik yang diberikan"

Ms. J: "metode *roleplay* sangat bagus, memacu mahasiswa menjadi lebih aktif, dan secara otomatis kita mempraktikkan bahasan yang lalu atau yang sedang berjalan dengan mudah."

Mengaplikasikan metode bermain peran merupakan momen yang mahasiswa tunggu ketika datang di perkuliahan.

Meskipun pada prosesnya tidak selalu turut serta terlibat karena hanya perwakilan kelompok, tetapi antusiasme itu terjalan sepanjang durasi perkuliahan. Mahasiswa yang tidak

sempat menjadi relawan untuk melakukan *roleplay* akan memacu dirinya untuk memberikan umpan balik atau pertanyaan seputar materi yang sedang dibahas.

b. mayoritas suara responden menyatakan *roleplay* meningkatkan interaksi antar mahasiswa di kelas, menumbuhkan rasa semangat dan kebersamaan, mempelajari karakter teman-teman di kelas dan merileksasi adrenalin selama perkuliahan. Ketika satu responden ini ditanya mengapa rileksasi keluar dari jawaban Anda, maka responden menjawab karena dalam *roleplay* tidak ada tekanan tapi fokus dan kendali dosen tetap stabil hingga materi perkuliahan selesai. Sesuai dengan bahasan tinjauan Pustaka di bagian sebelumnya bahwa generasi Z atau Gen-Z senang akan kehidupan kolaborasi dan mengutamakan rasa kebersamaan. Jawaban responden terdapat pada catatan yang telah peneliti salin seperti di bawah ini:

Ms. A: "metode *roleplay* mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dan secara pribadi membuat saya rileks dalam perkuliahan"

Ms. D: "metode *roleplay* di dalam kelas membuat komunikasi yang lancar antara dosen dan mahasiswa, memacu semangat atas pembelajaran yang menyenangkan"

Ms. F: "metode ini membantu meningkatkan interaksi satu sama lain dan dapat lebih memahami karakter mahasiswa"

Roleplay merupakan metode yang biasa digunakan untuk pembelajaran non eksak sehingga penerapannya lebih mudah dibanding dengan subjek eksak. *Roleplay* tidak semata-mata memenuhi standar baru metode pembelajaran tetapi juga mendorong mahasiswa berpikir kritis, dengan dasar argument ilmiah sesuai pengetahuan yang dikonstruksi dari mata kuliah pendukung lainnya (Octavianty: 2011).

Aktivitas ini merupakan satu kesatuan dari aktivitas *Learning by Doing* yang mana mahasiswa terjun langsung (*hands-on*) dalam praktik peran dan atau peragaan, menjalani tahapan proses peragaan mulai penunjukkan perwakilan kelompok, pemahaman instruksi yang diberikan, praktik, hingga timbul timbal balik masukan dan pertanyaan antar satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Hal ini terjadi karena kajian teori menyatakan "*Learning by Doing*" merupakan proses transfer pengetahuan melalui peragaan, praktik, cerita pengalaman ke pada target serapan yang mampu mengingat dan menyimpannya dalam memori secara tacit. (Nonaka dan Takeuchi:1995). Ketika proses praktik atau peragaan tersebut pada prosesnya meningkatkan antusiasme mahasiswa, maka secara alam bawah sadar pengetahuan yang mereka lakukan dapat tersimpan dengan baik dan lebih muda untuk mengingat kembali.

SIMPULAN

Berbagai metode pembelajaran dilakukan dosen pengampu untuk mendistribusikan ilmu pengetahuan dari dalam dirinya ke pada mahasiswa. *Learning by Doing* merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif yang melibatkan seluruh *stakeholder* dalam suatu kelas perkuliahan. Aktivitas ini merupakan hal yang esensial bagi mahasiswa karena banyak melakukan interaksi, komunikasi, dan proses berpikir serta bertindak untuk menyerap materi pembelajaran dengan baik. Pada proses pembelajaran dengan metode *roleplay*, praktik peragaan dari materi yang dibahas menjadi lebih menarik sehingga mengundang antusiasme mahasiswa yang berbanding lurus terhadap proses penyerapan ilmu materi yang diberikan selama perkuliahan berlangsung.

Tidak hanya penyerapan materi perkuliahan tetapi juga meningkatkan kecerdasan emosi dikarenakan integrasi antara materi, ikatan social kebersamaan dan pemahaman karakter antar individu juga terjadi dengan sistematis. Pemahaman karakteristik mahasiswa serta upaya yang dilakuka terhadap peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan secara bertahap demi menemukan *link&match* antara metode yang diberikan dosen pengampu dengan ketertarikan mahasiwa gen-Z menyerap Ilmu yag diberikan.

Referensi :

- Dalkir, Kimiz. (2005). *Knowledge Managemet in theory and practice*. Massachussets: McGill University.
- Djojodibroto, Rahardjo Darmato. (2004). *Tradisi Kehidupan Akademik*. Yogyakarta: Galang Press Group.
- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Solo Press.
- Octavianty, Erwina. (2011). *Role Playing pada Perkuliahan Fisika Lingkungan Sub Bahasan Pencemaran*. Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA. 2 (02) Agustus 2011.
- Rakhmah, Diyan Nur. (2021). *Gen Z Dominan, Apa Maksudnya bagi Pendidikan Kita?* <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maksudnya-bagi-pendidikan-kita>. (Accessed on May 12th).
- S. Harningsih Fitri. (2019). *Peran Mahasiswa dalam Menerapkan Komunikasi Interpersonal di Perkuliahan*. Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi., 2(2019), 146-161.
- Siswoyo, Dwi. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Stillman, David & Jonah. (2017). *Gen-Z @ Work. How the Next Generation in Transforming the Workplace*. New York: Harper Publisher.