

PENGELOLAAN KESAN VIRTUAL DALAM *BLENDED LEARNING* DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANDUNG (KAJIAN DRAMATURGI PADA DOSEN)

Ulfa Yuniati

Universitas Muhammadiyah Bandung

ulfa.yuniati@gmail.com

Abstrak

Pada era digital 4.0 tidak hanya generasi z yang terlahir fasih menggunakan teknologi namun seluruh kepentingan akademisi baik itu penyelenggara pendidikan tinggi, staff, tenaga pendidik serta mahasiswa pun harus fasih menggunakan teknologi.

Di era disrupsi inovasi, perguruan tinggi ditargetkan untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan selalu meningkatkan kualifikasi dan kemampuan dosennya agar dapat bersaing dengan bangsa lain. Proses pembelajaran secara daring (e-learning) telah dilakukan di berbagai perguruan tinggi Indonesia dan kedepannya akan jauh lebih banyak perguruan tinggi yang mengadopsi sistem ini (Ristekdikti, 2019).

Blended learning sebagai pendekatan pembelajaran yang fleksibel yang mengkombinasikan aktivitas tatap muka dengan praktik pembelajaran secara daring yang memungkinkan mahasiswa untuk saling bertukar umpan balik, respon bersama serta individu dalam empat area yang spesifik yaitu umpan balik pembelajar, strategi pembelajar, alternatif penilaian baik secara langsung maupun tidak langsung (Badawi, 2009).

Pada praktiknya proses belajar mengajar dalam ruang riil tenaga pendidik berusaha menampilkan kesan terbaik ke mahasiswa. Begitu juga dengan praktik pada ruang virtual. Adanya pengelolaan kesan komunikasi antarpribadi melalui riil dan virtual tentunya memiliki perbedaan yang dapat dilihat melalui interaksi sosial kedua model pembelajaran tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana pengelolaan kesan tenaga pendidik saat di ruang virtual dan riil melalui interaksi yang terjadi. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan dramaturgi Erving Goffman.

Hasilnya adalah ruang riil tidak sama dengan ruang virtual. Pada ruang virtual memiliki kedekatan emosional dengan kerabat dekat sehingga

Kata kunci : *dramaturgi, pengelolaan kesan, blended learning*

1. PENDAHULUAN

Pada era digital 4.0 tidak hanya generasi z yang terlahir fasih menggunakan teknologi namun seluruh kepentingan akademisi baik itu penyelenggara pendidikan tinggi, staff, tenaga pendidik serta mahasiswa pun harus fasih menggunakan teknologi.

Setiap perguruan tinggi tentunya mengikuti perkembangan era digital baik itu dalam penggunaan sistem pengisian kartu rencana studi, akademik, serta dalam hal implementasi pembelajaran daring. Lebih lanjut dikatakan di laman ristekdikti berikut ini.

Di era disrupsi inovasi, perguruan tinggi ditargetkan untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan selalu meningkatkan kualifikasi dan kemampuan dosennya agar dapat bersaing dengan bangsa lain. Proses pembelajaran secara

daring (e-learning) telah dilakukan di berbagai perguruan tinggi Indonesia dan kedepannya akan jauh lebih banyak perguruan tinggi yang mengadopsi sistem ini (Ristekdikti, 2019).

Mengikuti perkembangan teknologi informasi 4.0, Universitas Muhammadiyah Bandung (UMBandung) telah mengimplementasikan sistem *online* dalam mengisi KRS atau yang dinamakan *siakad*, serta proses pembelajaran secara daring yang dilakukan oleh tenaga pendidik.

Tenaga pendidik memiliki peran dalam proses belajar mengajar baik menggunakan model pembelajaran secara daring ataupun tatap muka di kelas. Tenaga pendidik di UMBandung merasa perlu menerapkan model pembelajaran daring di lingkungan ini.

Dalam penerapannya, tenaga pendidik dan peserta didik memiliki peran dalam proses belajar mengajar melalui *e-learning*. Tenaga pendidik (guru/dosen/instruktur) memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik (siswa dan mahasiswa) memiliki peran sebagai konstruktor pengetahuan, pembelajar mandiri (*independent learners*), dan pemecah masalah (*problem solvers*) (Maudiarti, 2018).

E-learning adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan computer lain (Wahono, 2008). Strategi pembelajaran yang digunakan dalam *e-learning* adalah strategi pembelajaran campuran (*blended learning*).

Definisi dari *blended learning* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Dengan *blended learning*, proses pembelajaran dapat menggabungkan berbagai sumber secara fisik dan maya (virtual) (Maudiarti, 2018).

Blended learning sebagai pendekatan pembelajaran yang fleksibel yang mengkombinasikan aktivitas tatap muka dengan praktik pembelajaran secara daring yang memungkinkan mahasiswa untuk saling bertukar umpan balik, respon bersama serta individu dalam empat area yang spesifik yaitu umpan balik pembelajar, strategi pembelajar, alternatif penilaian baik secara langsung maupun tidak langsung (Badawi, 2009).

Pada praktiknya proses belajar mengajar dalam ruang riil tenaga pendidik berusaha menampilkan kesan terbaik ke mahasiswa. Begitu juga dengan praktik pada ruang virtual. Adanya pengelolaan kesan komunikasi antarpribadi melalui riil dan virtual tentunya memiliki perbedaan yang dapat dilihat melalui interaksi sosial kedua model pembelajaran tersebut.

Mengenai komunikasi antarpribadi pada metode pembelajaran *blended learning* yang digunakan oleh tenaga pendidik di UMBandung bahwa ada substitusi dari bentuk komunikasi antarpribadi dan komunikasi massa.

Hasil penelitian Sosiawan menemukan fakta bahwa internet menjadi substitusi dari bentuk komunikasi antarpribadi maupun komunikasi massa. dengan membawa pesan yang beraneka rupa dalam bentuk teks, grafis, suara, dan citra bergerak. Dalam ruang sosial di dunia nyata, komunikasi antarpribadi maupun komunikasi massa terjadi di ruang berbeda. Tetapi melalui internet kedua bentuk komunikasi itu dapat dilakukan dalam satu ruang (Talani, 2014)

Impression management erat kaitannya dengan sebuah permainan drama, dimana aktor pelakunya dibentuk oleh lingkungan dan target penontonnya. Tujuannya tak lain adalah untuk memberikan penonton sebuah kesan yang konsisten yang dilandasi tujuan yang diinginkan oleh aktor itu sendiri (Mulyana, 2008).

Erfing Goffman menjelaskan bahwa kehidupan social dibagi menjadi wilayah depan (front region) dan wilayah belakang (back region) (Mulyana, 2008). Orang lain menilai berdasarkan petunjuk-petunjuk yang pribadi berikan, dan dari penilaian itu mereka memperlakukan pribadi itu sendiri. Bila mereka menilai pribadi berstatus rendah, pribadi tidak mendapatkan pelayanan istimewa. Bila pribadi dianggap bodoh, mereka akan mengatur pribadi. Untuk itu, pribadi secara sengaja menampilkan diri atau (self-presentation) seperti apa yang ia hendaki. Peralatan lengkap yang digunakan untuk menampilkan diri terdiri dari (Nurhayati, Hum, & Nasionalita, 2016):

- a. Panggung atau setting adalah rangkaian peralatan ruang dan benda yang digunakan.
- b. Penampilan (appearance) berarti menggunakan petunjuk artifaktual.
- c. Gaya bertingkah laku (manner), menunjukkan cara bagaimana berjalan, duduk, berbicara, memandang, dan sebagainya. Tujuannya untuk memberikan pesan tertentu.

Dari pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengelolaan kesan komunikasi antarpribadi melalui interaksi dalam pembelajaran daring. Sampel yang diteliti berjumlah tiga tenaga pendidik dari sebelas prodi yang ada di UMBandung, diantaranya dua orang yang menggunakan aplikasi *edmodo* dan satu orang yang menggunakan aplikasi *goggle classroom* sebagai metode pembelajaran *blended learning*.

Beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjelaskan posisi penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Noval Sufriyanto Talani, Yohanes Probo Dwi S., dan Santi Maudiarti. (Dwi, 2017; Talani, 2014; Maudiarti, 2018).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan dramaturgi Erving Goffman. Goffman menjadikan manusia sebagai aktor yang bermain bagi dunia mereka. Fokus pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, apa yang ingin mereka lakukan atau mengapa mereka melakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya (Mulyana, 2008).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan aktifitas keseharian informan (Moleong, 2006). Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil empat tenaga pendidik di UMBandung, diantaranya:

3.1.1 Data Informan

Tri Hanifawati

Ialah dosen Program Studi Agribisnis Fakultas Sains dan Teknologi. Ia menggunakan edmodo sebagai metode pembelajaran *blended learning* dalam perkuliahannya.

Firas A.

Ialah seorang dosen di UMBandung pada program studi Informatika. Ia menggunakan dua aplikasi yakni *google classroom* dan *edmodo*. Dua aplikasi yang digunakan untuk metode pembelajarannya dikarenakan mahasiswa dan ia lebih menyukai menggunakan *google classroom* dikarenakan mudah atau *simple*, tidak ada fitur-fitur seperti di *edmodo*.

Yuti Yuniarti

Ia dosen bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia sebagai mata kuliah dasar umum (MKDU) UMBandung dan English For Business Ilmu Komunikasi. Ia menggunakan *google classroom* sebagai metode pembelajaran dalam perkuliahan.

3.1.2 Front Stage dan Backstage Tenaga Pendidik UMBandung

Panggung depan (*Front Stage*)

Panggung depan adalah dimana para tenaga pendidik yakni dosen menampilkan performa atau presentasi diri yang baik ke mahasiswa didiknya, *edmodo* dan *google classroom* hanya menjadi alat bantu dalam penyampaian pesan saat *blended learning*. Panggung depan merupakan hasil dari pengelolaan kesan dalam usaha mempresentasikan diri dengan beberapa komponen yang diperhatikan diantaranya tempat, penampilan dan sikap yang ditampilkan oleh tenaga pendidik dibentuk sesuai citra yang ingin ditampilkan.

Panggung belakang

Bagian ini adalah dimana tenaga pendidik berada pada lingkungan yang memiliki ikatan emosional yang sangat dekat seperti suami/kekasih, keluarga, dan orang tua. Pada panggung belakang, tenaga pendidik berperilaku yang berbeda dengan apa yang ditampilkan saat berada di depan yakni saat mengajar tatap muka di kelas.

Berikut penjelasan yang dituangkan dalam bentuk tabel di bawah ini mengenai panggung depan dan panggung belakang tenaga pendidik.

Tabel 1
Penjelasan Panggung Riil dan Panggung Virtual

Tri Hanifawati	
Front Stage (Riil)	Back Stage (Virtual)
1. Dosen Agribisnis& Mata Kuliah Teknopreneur 2. Berpenampilan menarik 3. Menggunakan alas bedak dan pemerah bibir yang <i>nude</i> 4. Memberikan kesan baik 5. Tegas kepada mahasiswa dalam hal tugas 6. Penyampaian materi lebih leluasa dengan power point dan infokus sehingga <i>feedback</i> langsung diberikan tanpa ada hambatan-	1. Wanita singel calon mahasiswa S3 2. Berpenampilan sederhana dan seperlunya di kosan 3. Tidak menggunakan <i>make up</i> saat memberikan tugas di <i>Edmodo</i> 4. Ramah 5. <i>Apreciate</i> ke mahasiswa dalam hal tugas walaupun mahasiswa sibuk 6. Penyampaian materi tidak selalu di rumah/kosan. Interaksi ada saat diberikan

hambatan komunikasi dalam teknologi	instruksi perkuliahan
Firas A	
Front Stage (Riil)	Back Stage (Virtual)
1. Dosen Prodi Informatika 2. Berpenampilan biasa 3. Menggunakan alas bedak namun tipis 4. Ramah 5. Tegas dalam hal tugas 6. Penyampaian materi di kelas dengan peralatan penunjang pengajaran sehingga <i>feedback</i> langsung (komunikasi dua arah)	1. Seorang Istri 2. Berpenampilan seperlunya di rumah 3. Tidak menggunakan <i>make up</i> 4. Ramah 5. Tegas 6. Penyampaian materi saat <i>e-learning</i> tidak selalu di rumah. Satu arah dikarenakan tidak ada interaksi dalam hal penyampaian materi (komunikasi masih satu arah)
Yuti Yuniarti	
Front Stage (Riil)	Back Stage (Virtual)
1. Dosen MKDU Bahasa Inggris&Indonesia 2. Berpenampilan menarik 3. Menggunakan <i>make up</i> 4. Rame dan selalu ceria 5. Tegas 6. Penyampaian materi di kelas lancar (komunikasi dua arah)	1. Seorang istri dan anak 1 2. Berpenampilan seperti di rumah 3. Tidak menggunakan <i>make up</i> 4. Biasa saja 5. Tegas 6. Komunikasi dua arah

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2020

Tabel 2: Pengelolaan Kesan

Informan	Penampilan Saat Perform (Backstage)	Cara bertutur	Interaksi
Tri Hanifawati	Saat memberikan materi sesuai yakni menggunakan laptop	Ramah dan menggunakan bahasa yang disesuaikan	Terjadi hanya instruksi perkuliahan Komunikasi masih satu arah
Firas	Saat memberikan materi sesuai yakni menggunakan laptop	Ramah dan menggunakan bahasa yang disesuaikan	Tidak ada interaksi
Yuti Yuniarti	Saat memberikan materi sambil tiduran, sambil chat karena menggunakan <i>handphone</i>	Praktiknya sama dengan ruang riilnya. Rame namun tetap menggunakan bahasa yang disesuaikan	Ada interaksi mahasiswa namun seperlunya pada mata kuliah Bahasa Inggris

Sumber: Olahan Data Peneliti

3.2 Pembahasan

Tenaga pendidik UMBandung menggunakan aplikasi *Edmodo*, *google classroom* dalam metode pembelajaran *blended learning*. *Edmodo* adalah tampilan media sosial yang mirip dengan media sosial seperti *facebook* untuk kegiatan pembelajaran. *Edmodo* merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *learning management system*. *Edmodo* memberi fasilitas bagi guru dan murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan dan nilai secara daring (Dissriany Vista Banggur & Situmorang, 2018).

Sedangkan *google classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu dosen dan peserta didik (Sabran & Sabara, 2004).

Pengelolaan Kesan (Impression Management) adalah suatu bentuk dari upaya presentasi diri. Sering kali orang-orang melakukan pengelolaan kesan tanpa sadar, ada kalanya setengah sadar, namun juga dengan penuh kesadaran demi kepentingan pribadi, finansial, sosial dan politik tertentu (Mulyana, 2008).

Upaya presentasi diri tenaga pendidik UMBandung menumbuhkan kesan tertentu di depan mahasiswa dan rekan kerjanya dengan cara menata perilaku. Sehingga orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia inginkan dari tampilannya.

Mahasiswa menilai berdasarkan apa yang tenaga pendidik tampilkan saat proses belajar mengajar tatap muka (riil) tanpa mengetahui proses belajar mengajar saat *blended learning*.

Pengelolaan kesan saat *blended learning* yang ditampilkan seperti tempat ini disesuaikan artinya tidak selalu di rumah dalam pemberian materi, tugas, dan sebagainya.

Penampilan yang terjadi saat virtual setiap tenaga pendidik berbeda-beda, yakni menggunakan pakaian seperlunya, sambil tiduran berinteraksi memberikan materi atau sebaliknya menggunakan laptop namun sambil duduk. Hal ini dikarenakan proses *e-learning* ini tidak menggunakan *video conference* atau *video call* sehingga mahasiswa tidak mengetahui apa yang terjadi di belakang panggung (virtual).

Gaya bertingkah laku (*manner*) yang ditunjukkan di ruang virtual keduanya menggunakan bahasa yang sopan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengelolaan kesan tenaga pendidik melalui interaksi pada ruang virtual memberikan kesan yang baik, yang disesuaikan dengan penggunaan bahasa tutur EYD. Hal ini dikarenakan pemberian tugas atau materi di *edmodo* atau *google classroom*.

Atribut yang terlihat di panggung depan tidak ditampilkan di panggung belakang (virtual) diantaranya penampilan. Pemetaan panggung belakang (virtual) menunjukkan bahwa informan sebagai orang biasa (singel dan sebagai orang tua). Panggung belakang tidak diampakkan saat bertemu dengan mahasiswa dan rekan kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Badawi, M. F. (2009). Using Blended Learning for Enhancing EFL Prospective Teachers ' Pedagogical Knowledge and Performance Faculty of Arts , Assuit University , Egypt Using Blended Learning for Enhancing EFL Prospective Teachers ' Pedagogical Knowledge and Performance Introdu. *Language*, (March), 14–15.
- Dissriany Vista Banggur, M., & Situmorang, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165.
- Maudiarti, S. (2018). *PENERAPAN E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI Santi Maudiarti Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti*. 32(1), 53–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>
- Moleong, L. J. (2006). *Metodelogi Penelitian Kualitatif (revisi ed.)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, I. K., Hum, M., & Nasionalita, K. (2016). *PENGELOLAAN KESAN SELEBASK (STUDI DRAMATURGI PADA PENGGUNA ASK . FM DARI KALANGAN MAHASISWA) IMPRESSION MANAGEMENT OF SELEBASK (A STUDY OF DRAMATURGY ON ASK . FM USERS AMONG STUDENTS)*. 3(3), 3954–3961.
- Ristekdikti. (2019). Menristekdikti: Penerapan E-Learning di Perguruan Tinggi Harus Diimbangi Peningkatan Kompetensi Dosen. Retrieved from Menristekdikti website: <https://ristekdikti.go.id/kabar/menristekdikti-penerapan-e-learning-di-perguruan-tinggi-harus-diimbangi-peningkatan-kompetensi-dosen/>
- Sabran, & Sabara, E. (2004). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta Dan Hak Kekayaan Intelektual*, 122–125.
- Talani, N. S. (2014). Esensi Interaksi Visual Dalam Dunia Facebook Yang Virtual. *Jurnal Komunikasi*, 9(1), 69–84. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol9.iss1.art6>
- Wahono, R. S. (2008). Meluruskan salah kaprah tentang e-learning. Retrieved from <https://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e-learning/>