

Penglibatan Mahasiswa Gen-Z Dalam Kegiatan Kokurikulum Kampus: Isu dan Cabaran

Siti Rabiattull Aisha Idris, Noraini Hamzah
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

ABSTRAK

Artikel ini membincangkan tentang isu-isu dan cabaran yang dihadapi oleh pihak pengurusan serta perwakilan mahasiswa kolej kediaman dalam menganjurkan aktiviti kokurikulum yang boleh menarik minat mahasiswa generasi-z. Aktiviti atau program yang dianjurkan ini juga haruslah berpandukan teras yang telah digariskan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) di bawah Lonjakan 1 iaitu melahirkan graduan holistik, berciri keusahawanan dan seimbang. Selain itu, artikel ini turut membincangkan perbezaan antara generasi-y dan generasi-z dalam konteks kaedah pembelajaran dan kecenderungan mereka melibatkan diri ke dalam aktiviti kokurikulum.

Kata kunci: mahasiswa, gen-Z, kokurikulum, kampus

PENGENALAN

Aktiviti kokurikulum di Institut Pengajian Tinggi merupakan pelengkap kepada kitaran kurikulum pengajian bidang teras. Penekanan kepada komponen psikomotor, efektif dan kognitif adalah penting kearah pembentukan modal insan, membentuk dan mendidik serta menjana pelajar yang berilmu, berketrampilan serta holistik. Malah kepentingan aktiviti kokurikulum ini juga telah ditekankan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi (KPM) di mana iamerupakan salah satu cabang kurikulum yang boleh memberikan ilmu, pembentukan peribadi serta kemahiran kepada mahasiswa. Walaubagaimanapun, dunia sedang menghadapi era konvergen (*convergence*) di mana dunia mempunyai hubungkait antara satu sama lain dan juga saling berhubungan. Teknologi canggih yang kian berkembang bukan sekadar menghasilkan media baru, bahkan melahirkan generasi yang celik IT (*information technology*) serta sangat bergantung kepada peralatan elektronik dalam kehidupan seharian. Maka, pendekatan yang digunakan untuk menarik minat golongan ini melibatkan diri ke dalam aktiviti kokurikulum mestilah berbeza selaras dengan era atau zaman kelahiran mereka. Jika tidak, penganjuran sesuatu aktiviti itu dianggap gagal kerana kurang atau tidak mendapat perhatian serta penglibatan daripada mereka.

Ketaksuban mereka terhadap peralatan elektronik menyebabkan corak pembelajaran mereka berubah. Misalannya, generasi-z ini lebih cenderung kepada pendekatan berbentuk simulasi atau permainan yang interaktif di alam maya berbanding pergaulan melalui aktiviti kokurikulum seperti sukan, kebudayaan dan sebagainya. Ini sememangnya menjadi cabaran

kepada warga universiti pada masa kini kerana mereka perlu memikirkan pendekatan atau kaedah yang terbaik bagi memastikan universiti dapat melahirkan graduan yang holistik selaras dengan kehendak KPM dan pada masa yang sama dapat menarik minat mereka menceburkan diri dalam kegiatan kokurikulum di dalam kampus.

PENGLIBATAN MAHASISWA GENERASI-Z KE DALAM AKTIVITI KOKURIKULUM DI KAMPUS PEKAN, UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG (UMP)

Sejak tahun 2015 hingga kini, didapati terdapat perubahan dalam penglibatan pelajar ke dalam aktiviti kokurikulum yang dianjurkan oleh Kolej Kediaman 5, kampus Pekan. Hal ini adalah hasil penambahbaikan yang dilakukan oleh institusi kefeloan UMP dan juga perwakilan mahasiswa kolej kediaman dalam menganjurkan program yang sesuai dengan generasi-y. Artikel ini akan berkongsi tentang bentuk-bentuk program atau aktiviti yang dijalankan di Kolej Kediaman 5 sejak tahun 2015 dan kesannya kepada pelajar. Pada peringkat permulaan, aktiviti atau program yang dianjurkan adalah berbentuk tradisional. Ia dilaksanakan dengan bermatlamatkan agar tradisi yang diwarisi sejak turun temurun ini tidak hilang ditelan arus pemodenan. Antara aktiviti yang dijalankan adalah permainan tradisional dan seni kebudayaan tradisional. Sambutan dan penyertaan mahasiswa pada masa tersebut agak menggalakkan namun rata-rata terdiri daripada kaum melayu. Manakala kaum cina dan india didapati kurang berminat dengan program yang dijalankan. Ini berkemungkinan disebabkan oleh program yang dianjurkan tersebut berfokuskan seni dan kebudayaan melayu. Dari segi gender pula, penyertaan didapati dimonopoli oleh pelajar siswi. Setelah satu tinjauan dilakukan, didapati pelajar siswa lebih cenderung kepada sukan padang atau sukan yang agak lasak. Walaubagaimanapun, secara keseluruhannya program pada masa tersebut tidak mencapai sasaran yang diperlukan.

Dengan itu, pada tahun berikutnya penambahbaikan telah dilakukan. Tema program telah bertukar daripada seni dan kebudayaan tradisional kepada gaya hidup sihat melalui sukan. Selain mengambil kira hasil dapatan program yang lalu, program kali ini dianjurkan bagi membantu pihak universiti mencari bakat-bakat baru yang boleh mewakili universiti dalam acara sukan. Di samping itu, pihak kolej kediaman juga saban hari perlu menambah bilangan bilik sakit disebabkan kualiti kesihatan di kalangan mahasiswa didapati adalah kian menurun. Antara aktiviti dijalankan pada waktu tersebut adalah acara sukan termasuklah senamrobik, kejohanan bola keranjang, memanah, *paintball* dan larian berrmarathon. *Esport* juga turut diperkenalkan pada masa tersebut bagi melihat sambutan pelajar ke atas permainan ini. Hasil program mendapati bahawa kebanyakan mahasiswa yang menyertai program pada kali ini terdiri daripada pelajar siswa. Namun, terdapat keseimbangan gender dalam program yang dianjurkan. Secara keseluruhannya, sambutan mahasiswa adalah lebih baik berbanding pada tahun-tahun sebelumnya. Ini juga disebabkan *esport* yang berjaya menarik minat mahasiswa untuk turut serta.

Rentetan daripada itu, program yang dianjurkan selanjutnya adalah menggunakan tema berasaskan teknologi terkini seperti *esport*, *3D simulator*, panggung 3D dan *ebike*. Selain itu, buat julung kalinya konsert nyanyian turut dianjurkan dan dijadikan sebagai penutup kepada keseluruhan program. Hasil dapatan program menunjukkan mahasiswa kini sememangnya

berminat dengan aktiviti yang seiring dengan era kelahiran mereka. Hampir keseluruhan mahasiswa turut serta program yang dianjurkan kali ini. Masalah gender dan kaum juga dapat diatasi. Namun begitu, tren pemilihan aktiviti di kalangan mahasiswa dapat dikenalpasti kali ini. Dengan itu, dapat disimpulkan bahawa setiap penganjuran program perlu ada kepelbagaian aktiviti bagi menarik lebih banyak penyertaan daripada mahasiswa. Selain itu, program itu juga perlu mengambil kira golongan sasaran kerana golongan ini berbeza era kelahiran. Maka, kecenderungan minat adalah berbeza. Seksyen berikutnya akan membincangkan perbezaan antara generasi-y dan generasi-z bagi membolehkan penganjuran sesuatu program itu membuahkan hasil dan pada masa yang sama masih seiring dengan kehendak KPM, iaitu melahirkan graduan yang holistik.

Perbezaan antara generasi-y dan generasi-z dan kecenderungan minat

Menurut beberapa sumber, generasi-z ada diklasifikasikan kepada individu yang lahir di antara tahun 1994-2010, dan ada juga mengklasifikasikannya kepada individu yang lahir antara tahun 2000-2025 (Schawbel, 2015; Thomas dan Srinivasan, 2016). Jadi, dapat disimpulkan bahawa generasi-z ini terdiri daripada mereka yang berada di peringkat sekolah sehingga universiti. Menurut mereka lagi, generasi-z ini sememangnya mempunyai ciri-ciri tertentu yang berbeza dengan generasi-y sepertimana yang dapat dilihat melalui Jadual 1.

Jadual 1. Ciri perbezaan utama antara generasi-y dan generasi-z

Ciri-ciri	Generasi-y	Generasi-z
Tahun kelahiran	2000 - kini	1980-penghujung 1990 an.
Etika bekerja	Keusahawanan, multitasking orientasi matlamat dan mempunyai tahap adaptasi yang tinggi dengan teknologi	Keusahawanan, multitasking orientasi matlamat
Motivasi	Peluang untuk memajukan diri (kenaikan pangkat)	Bekerja dengan individu lain yang hebat (berjaya)
Ganjaran	Kemajuan diri (kenaikan pangkat), wang dan pekerjaan yang bermakna	Wang dan pekerjaan yang bermakna.
Persepsi berkenaan kerja/karier	Kerja tidak sekadar mendapat wang, sebaliknya ia dilakukan kerana minat mendalam dan mereka tidak berminat dengan pekerjaan yang stabil.	Kerja ialah alat untuk mendapat apa yang dihajati dan selalunya cenderung menyukai pekerjaan stabil dengan pendapatan yang baik.

Sumber: Dipetik daripada Thomas dan Srinivasan (2016)

Generasi-z ini mempunyai minat yang tinggi untuk berdikari dan bekerja sendiri. Mereka juga digelar sebagai *The Internet Generation* atau *Digital Native*. Kemahiran dalam bidang digital amat tinggi kerana mereka dilahirkan dalam era serba elektronik beserta gajet yang canggih. Selain itu,

generasi-z ini juga mempunyai sifat sukakan cabaran, berkeinginan menjadi agen perubahan, mahu menjadi penyelesaian masalah, gemar kepada kelainan dan suka bekerja sendiri berbanding kerja kumpulan (Isabelle, 2017; Mohr & Mohr, 2017). Maka, dengan ini adalah penting untuk memahami impak penganjuran sesuatu aktiviti kokurikulum dalam menarik minat mereka yang mana sekaligus dapat menerapkan pengetahuan dan kemahiran yang sewajarnya. Elemen digital perlu diterapkan bukan sekadar dalam pembelajaran, malahan aktiviti kokurikulum agar ia selaras dengan kehendak semasa.

Oleh kerana generasi-z ini lahir dalam era kemuncak kecanggihan teknologi maklumat dan digital, cara pemikiran mereka juga adalah berbeza berbanding generasi terdahulu (Rothman, 2016). Secara keseluruhannya struktur pemikiran mereka lebih cenderung menerima pembelajaran berasaskan visual dan praktikal seperti permainan interaktif, projek kolaboratif dan unsur cabaran dalam tugas, berbanding mod kelas (kuliah) dan perbincangan (Rothman, 2016; Thomas & Srinivasan, 2016). Kelompok generasi-z lebih menghargai sesuatu yang mereka dapat lihat dan cuba sendiri (Thomas & Srinivasan, 2016). Berikutan itu, kehadiran generasi-z dalam arus pembelajaran masa kini perlu difahami bagi menilai sejauhmana keberkesanan objektif program atau aktiviti kokurikulum yang dianjurkan dapat diterima oleh kelompok sasaran.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, pemahaman bentuk pembelajaran dan penerimaan generasi-z ini amatlah penting bagi memastikan keberkesanan penganjuran sesuatu kegiatan kokurikulum. Dengan mengambilkira ciri unik generasi-z ini, elemen seperti simulasi, permainan berasaskan digital yang lebih interaktif serta menarik akan dapat menarik minat para mahasiswa untuk melibatkan diri ke dalam aktiviti yang dianjurkan. Ini disebabkan kaedah seumpama ini dapat memberi kesan pembelajaran yang lebih berkekalan selari dengan sifat pelajar generasi-z, dan ini sekaligus target serta sasaran universiti melahirkan graduan yang holistic dapat dicapai.

RUJUKAN

- Isabelle Leong. (2017). Generasi Z pilih kerjaya berbeza. Retrieved from: <http://www.astroawani.com>.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mohr, K.A.J., & Mohr, E.S. (2017). Understanding generation Z students to promote a contemporary learning environment. *Journal on Empowering Teaching Excellence*, 1 (1), 84-94.
- Rothman, D. (2016). A tsunami of learners called Generation Z. Retrieved from: <http://www.mdle.net>.
- Schawbel, D. (2015). Why 'Gen Z' may be more entrepreneurial than 'Gen Y'. *Entrepreneur Network*. Retrieved from: <https://www.entrepreneur.com>.
- Thomas, Y., & Srinivasan R. (2016). Emerging shifts in learning paradigms- From Millenials to the digital natives. *International Journal of Applied Engineering Research*, 11 (5), 361-3618.