

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**PERILAKU BELAJAR MAHASISWA DESAIN GENERASI Z
DALAM RUANG KULIAH BERBASIS STUDIO
KAJIAN *EXPLORATORY FACTOR ANALYSIS***

Peneliti :

Nandang Septian, M.Ds. (NIP. 199609262022031015)

Ahmad Yoga Firmansyah (NIM. 2010199027)

Dewa Ayu Dalia Patricia (NIM. 2110240027)

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2023
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2023 tanggal 30 November 2022
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 280/IT4/HK/2023 tanggal 8 Mei 2023
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2417/IT4/PG/2023 tanggal 9 Mei 2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan PERILAKU BELAJAR MAHASISWA DESAIN GENERASI Z DALAM RUANG KULIAH
BERBASIS STUDIO KAJIAN EXPLORATORY FACTOR ANALYSIS

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Nandang Septian, M.Ds.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 199609262022031015
NIDN : -
Jab. Fungsional : Asisten Ahli
Jurusan : Desain Produk
Fakultas : FSR
Nomor HP : +6285156019116
Alamat Email : nandangseptian@isi.ac.id
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 8.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2023

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Ahmad Yoga Firmansyah
NIM : 2010199027
Jurusan : DESAIN PRODUK
Fakultas : SENI RUPA

Anggota Mahasiswa (2)

Nama Lengkap : Dewa Ayu Dalia Patricia
NIM : 2110240027
Jurusan : DESAIN PRODUK
Fakultas : SENI RUPA




Mengetahui
Dekan Fakultas FSR

Muhammad Shoahuddin, S.Sn., MT.
NIP 197010191999031001

Yogyakarta, 15 November 2023

Ketua Peneliti


Nandang Septian, M.Ds.
NIP 199609262022031015

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Saif, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Pada jenjang perguruan tinggi, ruang kuliah memegang peranan penting karena berpengaruh pada performa dan perilaku belajar mahasiswa. Ruang kuliah di kampus-kampus Indonesia mayoritas sudah berusia tua karena dibangun sekitar tahun 1970-1990 dengan mengacu kepada preferensi generasi terdahulu yaitu *Baby Boomer*. Kondisi ini cukup bermasalah karena hal tersebut dinilai kurang relevan dengan kebutuhan dan keinginan mahasiswa sekarang yang notabenehnya adalah Generasi Z. Fenomena tersebut melandaskan munculnya urgensi pengembangan ruang kuliah yang lebih maju sehingga mampu mendukung mahasiswa Generasi Z secara positif saat belajar. Tujuan penelitian ini pun berupaya untuk merumuskan hal-hal dasar yang dibutuhkan atau perlu diperhatikan sebagai tahapan awal untuk pengembangan ruang kuliah. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu identifikasi secara mendalam pada perilaku belajar mahasiswa Generasi Z.

Teori yang digunakan mengacu pada beberapa penelitian terdahulu terkait perilaku belajar siswa di dalam ruang kelas. Namun, penelitian terdahulu lebih sering terfokus pada ruang kuliah umum atau teori saja sebagai objeknya. Subjek penelitiannya pun masih terbatas pada mahasiswa secara umum tanpa menspesifikan latar belakang program studinya. Oleh sebab itu, penelitian ini pun berfokus pada ruang kuliah yang berbasis studio dengan melibatkan mahasiswa berlatar pendidikan desain. Hal ini mengacu pada karakter mahasiswa maupun ruang kuliah yang lebih spesifik dan berbeda serta mencoba berkontribusi pada peningkatan kualitas proses belajar di perguruan tinggi yang memiliki program studi desain. Penelitian ini pun berbeda dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunikan sehingga layak untuk dilanjutkan. Adapun berdasarkan paparan tersebut, maka rumusan masalah yang sesuai dengan penelitian ini adalah apa saja faktor-faktor yang memengaruhi perilaku belajar mahasiswa desain Generasi Z dalam ruang kuliah berbasis studio.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *exploratory factor analysis* (EFA) sehingga mampu mengidentifikasi faktor apa saja yang memengaruhi perilaku mahasiswa desain saat belajar di dalam ruang kuliah berbasis studio. Jenis-jenis faktor yang mungkin berpengaruh pada perilaku belajar dikumpulkan dari penelitian-penelitian terdahulu. Kemudian, faktor-faktor tersebut dielaborasi menjadi beberapa kelompok sebagai bahan instrumen pengujian berupa kuesioner. Pemilihan responden ditentukan melalui metode *convenience sampling* yaitu pelibatan kelompok atau individu yang telah dikenal oleh pihak peneliti sehingga mudah untuk dihubungi. Mahasiswa program studi desain produk dipilih menjadi responden untuk mengisi kuesioner karena sesuai dengan kriteria penelitian. Jumlah populasi target yaitu 132 orang (empat angkatan mahasiswa program studi desain produk) sehingga sampel yang dibutuhkan adalah 104 responden. Selanjutnya, data terkumpul akan dianalisis melalui JASP (*software* statistik) dengan menggunakan metode EFA. Proses analisis menghasilkan kelompok faktor-faktor baru yang relevan sesuai tanggapan mahasiswa desain Generasi Z. Faktor baru tersebut yaitu fasilitas & sosial pendukung (*facility & social support*), keahlian diri (*self skill*), dan dorongan diri sendiri (*self impetus*) serta dibahas lebih mendalam secara deskriptif. Hasil atau luaran penelitian ini pun dapat dijadikan acuan dalam pengembangan ruang kuliah berbasis studio ke depannya. Hasil penelitian yang merupakan bagian dari riset dosen pemula dengan Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) pada level 2 (skim dasar) ini akan dipublikasikan pada jurnal Sinta 3 serta dilanjutkan dengan persiapan riset lanjutan.

Kata Kunci: perilaku belajar, mahasiswa desain, Generasi Z, ruang kuliah studio, EFA

PRAKATA

Puji syukur kami haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, laporan penelitian ini dapat diselesaikan. Penelitian berjudul **Perilaku Belajar Mahasiswa Desain Generasi Z dalam Ruang Kuliah Berbasis Studio; Kajian *Exploratory Factor Analysis*** bertujuan untuk mewujudkan desain ruang kuliah, utamanya berbasis studio, yang lebih ideal sesuai dengan preferensi mahasiswa Generasi Z untuk mendukung proses kegiatan belajar praktik yang lebih optimal. Langkah awal menuju tujuan tersebut adalah melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pengguna dengan menelusuri aspek-aspek yang memengaruhi perilaku belajar. Melalui penelitian ini pun dapat merumuskan faktor-faktor berpengaruh terhadap perilaku belajar mahasiswa, khususnya mahasiswa desain Generasi Z dalam ruang kuliah berbasis studio. Temuan tersebut dapat menjadi acuan pihak penyelenggara pendidikan maupun desainer dalam merancang ruang kuliah studio. Penelitian ini tidak dapat dilaksanakan secara lancar tanpa dukungan beberapa pihak.

Maka dari itu, kami mengucapkan terima kasih banyak kepada LPPM ISI Yogyakarta yang telah mendanai hibah Penelitian Dosen Pemula ISI Yogyakarta tahun 2023, Bapak Dr. Nur Sahid, M.Hum. selaku Ketua LPPM ISI Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, M.A., dan Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor ISI Yogyakarta yang secara langsung maupun tidak langsung telah mendukung kelancaran kegiatan penelitian. Tidak lupa Bapak Endro Tri Susanto, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Produk yang memberikan izin pengaksesan ruang-ruang kuliah untuk diteliti. Serta 104 orang Mahasiswa Program Studi Desain Produk yang telah berkenan menjadi responden penelitian yang tidak dapat disebutkan satu per satu namanya.

Yogyakarta, 15 November 2023

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
RINGKASAN	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Peta Jalannya Penelitian.....	2
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	3
A. Studi Literatur	3
B. Landasan Teori.....	4
1. Perilaku Belajar.....	4
2. Generasi Z.....	5
3. Ruang Kuliah	5
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	7
A. Tujuan Penelitian	7
B. Manfaat Penelitian	7
C. Target Penelitian	7
BAB IV. METODE PENELITIAN	8
A. Metode Penelitian	8
B. Cara Pengumpulan Data	9
C. Sampel Penelitian.....	9
D. Cara Analisis Data	10
E. Skematika Penelitian.....	11
BAB V. HASIL YANG DICAPAI.....	12
A. Hasil Penelitian	12
B. Pembahasan.....	16
BAB VI. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	23
BAB VII. KESIMPULAN	24
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Identifikasi generasi menurut Benesik, Csikos, dan Juhes	5
Tabel 2 Pengelompokkan faktor perilaku belajar siswa secara umum	8
<i>Tabel 3 Frequentist Individual Item Reliability Statistics - Item-rest correlation.....</i>	<i>12</i>
Tabel 4 <i>Frequentist Individual Item Reliability Statistics - Cronbach's α</i>	13
Tabel 5 <i>Kaiser-Meyer-Olkin Test</i>	13
Tabel 6 <i>Bartlett's Test</i>	13
Tabel 7 <i>Factor Loadings</i>	15
Tabel 8 Item pembentuk Faktor I.....	16
Tabel 9 Item pembentuk Faktor II	20
Tabel 10 Item pembentuk Faktor III.....	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Perkembangan topik penelitian (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)	4
Gambar 2 Ruang Aula Desain Produk [A], Ruang Seminar [B], dan Ruang Desain Produk C5 [C] (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)	6
Gambar 3 Diagram alir penelitian (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023).....	11
Gambar 4 Scree Plot (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)	14
Gambar 5 Path Diagram (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023).....	15
Gambar 6 Alur rencana tahap berikutnya (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% (disahkan)	29
Lampiran 2 Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30% (disahkan)	31
Lampiran 3 Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 70% (bermaterai)	33
Lampiran 4 Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 30% (bermaterai)	35
Lampiran 5 Bukti submission artikel ilmiah pada jurnal yang terakreditasi Sinta dan terindeks Garuda	37
Lampiran 6 Artikel ilmiah yang di- <i>submit</i> pada jurnal.....	38



BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah lembaga pendidikan terdiri dari banyak elemen pembentuk. Salah satu bagian penting yaitu fasilitas. Di lingkungan lembaga pendidikan universitas, ruang kuliah merupakan aset fasilitas yang fungsinya sangat krusial [1]. Hal ini karena ruang kuliah berpengaruh pada kualitas performa dan perilaku mahasiswa saat belajar [2]. Di samping itu, baik buruknya kondisi ruang kuliah berpengaruh juga terhadap pencapaian belajar dan interaksi yang terjadi antara mahasiswa maupun dengan dosen [3]. Oleh sebab itu, pemeliharaan jangka pendek dan pembaruan untuk jangka panjang perlu diperhatikan agar mampu menciptakan atmosfer akademik yang selalu prima.

Seiring berkembangnya zaman, kondisi ruang kuliah pun harus disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna utamanya yaitu mahasiswa. Mayoritas penyelenggara pendidikan masih hanya berfokus pada pemeliharaan jangka pendek, seperti kebersihan dan keamanan harian. Sementara, pembaruan yang sifatnya jangka panjang serta mengacu kepada preferensi mahasiswa saat ini nampaknya masih dikesampingkan. Di Indonesia sendiri, fenomena tersebut ditunjukkan dengan masih dipertahankannya ruang-ruang kuliah yang mayoritas dibangun sekitar tahun 1970-1990. Hal ini dinilai sudah kurang relevan karena pembangunan ruang kuliah tersebut masih mengacu pada preferensi mahasiswa generasi terdahulu atau *baby boomer* [4]. Berdasarkan masalah ini, pengembangan desain ruang kuliah yang mengacu pada preferensi (keinginan dan kebutuhan) mahasiswa zaman sekarang menjadi penting untuk dilakukan. Adapun preferensi yang dimaksud mengacu kepada Generasi Z sebagai populasi dominan saat ini [5].

Abad 21 menjadi periode Generasi Z mendominasi populasi manusia, begitu pula dengan jumlah pelajarnya. Berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, kecakapan Generasi Z saat menggunakan teknologi digital lebih tinggi. Dalam hal ini Generasi Z pun cenderung semakin tertarik apabila terdapat fasilitas maupun sistem belajar yang telah terintegrasi dengan teknologi digital [6]. Di sisi lain, mahasiswa Generasi Z berharap bahwa ruang kuliah yang ditempati dapat meningkatkan antusias belajar, interaksi sosial, dan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung [3].

Temuan-temuan fenomena tersebut semakin memperkuat pentingnya atau urgensi pembaruan fasilitas ruang kuliah untuk mahasiswa Generasi Z yang dikaji dalam penelitian ini [7]. Sebagai tahapan awal rencana pembaruan ruang kuliah, penelitian berupa identifikasi hubungan antara manusia dengan lingkungan cukup penting dilakukan [8]. Adapun identifikasi tersebut mengacu pada perilaku belajar mahasiswa. Maka dari itu, tujuan penelitian ini pun untuk mengetahui dan merumuskan kriteria ruang kuliah yang ideal. Di samping itu, pembahasan perilaku belajar mahasiswa juga berfungsi untuk menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan di masa depan [9].

Setelah melakukan kajian pustaka, penelitian terkait perilaku belajar mahasiswa Generasi Z telah cukup banyak ditemukan. Sebagian besar membahas tentang hubungan

perilaku dengan masalah teknis, seperti peran teknologi atau pendekatan faktor lainnya, seperti sosial, motivasi, budaya, dll [7]. Sebagian besar penelitian dilakukan dalam lingkungan pendidikan berbasis teori dan menggunakan ruang kuliah umum. Maka dari itu, penelitian ini memfokuskan pada perilaku belajar mahasiswa program studi desain yang menggunakan ruang kuliah berbasis studio selama proses belajarnya. Pemfokusan ini berdasarkan karakteristik pengguna serta kegiatan berbasis desain (studio) yang mengutamakan aktivitas kreatif dan keterampilan tangan. Hal tersebut dapat ditafsirkan sebagai potensi kebaruan atau nilai keunikan dan mampu melengkapi kekosongan penelitian terdahulu/sebelumnya sehingga penelitian ini layak untuk dilanjutkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah diutarakan, dapat diketahui terdapat ketidaksesuaian kondisi ruang kelas yang disebabkan karena perbedaan perilaku belajar pada Generasi Z dengan generasi pendahulunya. Dari fenomena ini pun muncul urgensi untuk melakukan pembaruan atau pengembangan ruang kelas, khususnya ruang kuliah berbasis studio untuk mahasiswa desain dengan kondisi yang ideal sesuai kebutuhan saat ini. Adapun pembaruan atau pengembangan tersebut dapat diawali dengan melakukan kajian perilaku belajar Generasi Z melalui identifikasi faktor-faktor pembentuknya sehingga mampu memahami secara mendalam keinginan dan kebutuhan pengguna terkait. Maka dari itu, rumusan masalah yang sesuai untuk penelitian ini yaitu apa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku belajar mahasiswa desain Generasi Z dalam ruang kuliah berbasis studio.

C. Peta Jalannya Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Secara garis besar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Kajian pustaka; tahap ini ditempuh agar dapat merumuskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan literasi pendukung. Kajian pustaka mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu terkait topik perilaku belajar, Generasi Z, mahasiswa desain, dan ruang kelas (studio).
2. Pengumpulan data; tahap ini ditempuh melalui penyusunan kuesioner (yang disusun berdasarkan kajian pustaka) dan disebarakan kepada target responden yaitu mahasiswa desain. Proses pengumpulan data memanfaatkan *form* isian *online* untuk mempermudah penjangkaran responden.
3. Olah, analisis, dan interpretasi data; hasil kuesioner diolah menggunakan aplikasi statistik untuk mengetahui faktor berpengaruh pada perilaku belajar dalam kelas studio yang dirasakan mahasiswa desain Generasi Z. Setelah faktor-faktor tersebut terumuskan, tiap-tiap faktor dianalisis dan dijabarkan untuk memberikan gambaran secara jelas dampaknya terhadap perilaku belajar mahasiswa.