

Book
Chapter
Konservasi
Pendidikan
Jilid 4

Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 4

Editor

Dr. Widya Hary Cahyati,, S. KM., M. Kes.

Penyunting

Ardhi Prabowo, S. Pd., M. Pd.

Desain Sampul dan Tata Letak

Yoris Adi Maretta, S. Pd., M. Pd.

IT

Muhammad Kurniawan, S. Pd., M. Pd.

Penerbit LPPM Universitas Negeri Semarang

Gedung Prof. Dr. Retno Sriningsih Satmoko, Penelitian dan

Pengabdian Masyarakat, Kampus Sekaran, Gunungpati,

Semarang 50229 WA 085158837598 |

Email sentraki@mail.unnes.ac.id

Cetakan Pertama, 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

PRAKATA

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka kegiatan menulis buku merupakan salah satu indikator penting, terutama dalam bidang penelitian. Penulisan buku juga merupakan salah satu wujud penyebarluasan informasi kepada masyarakat di lingkungan akademik, maupun di masyarakat luas. Untuk itu, kami sebagai bagian dari komunitas akademik menghadirkan *bookchapter* sebagai wujud pelaksanaan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

“*Bookchapter* Konservasi Pendidikan Jilid 4” ini terdiri dari lima bab, yang masing-masing ditulis oleh kelompok peneliti yang mempunyai latar belakang di bidang Pendidikan atau ilmu-ilmu yang berkaitan. Dalam bab 1, menjelaskan tentang ketercapaian capaian pembelajaran untuk materi Sistem Persamaan Linear selama masa *New Normal*. Pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan model *Challenge based Learning* dan *STEM Context* untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan hasil belajar mereka. Model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) dilakukan untuk mengembangkan tiga *prototype* video pembelajaran. Evaluasi atas kelayakan materi dan media dilakukan oleh beberapa ahli materi dan ahli media. Setelah diimplementasikan, mengindikasikan bahwa implementasi video pembelajaran telah memenuhi ketuntasan individual dengan KKM 70 dan memenuhi ketuntasan klasikal dengan proporsi 70%. Keberhasilan ini memberikan implikasi untuk dilakukan uji efektivitas terhadap kemampuan dan keterampilan lain untuk menyongsong Indonesia Emas 2045.

Dalam bab 2 membahas tentang pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dengan bentuk kegiatan pembelajaran terjun di masyarakat dan berjalannya model pembelajaran secara *hybrid learning* sangat dimungkinkan membawa pengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Tulisan ini bertujuan menganalisis model Determinan. Hasil Belajar Mahasiswa Merdeka Belajar Kampus

Merdeka (MBKM) Melalui Model Pembelajaran Hybrid Learning, dan menganalisis pengaruh faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa melalui model pembelajaran *hybrid learning*.

Di bab 3 dibahas tentang Tambaknegara, yaitu salah satu desa di wilayah kabupaten Banyumas yang memiliki beragam seni tradisional yang mengandung nilai-nilai luhur. Upaya melestarikan nilai-nilai luhur melalui pendidikan konservasi seni tradisional di daerah tersebut telah ditempuh oleh masyarakat dan pemerintah desa setempat dengan menyelenggarakan pementasan secara terbuka bertajuk Pentas Seni Lintas Generasi yang dapat disaksikan oleh warga secara langsung. Keunikan berbagai seni tradisional yang tumbuh di Tambaknegara dikemas dalam pementasan dengan melibatkan para pelaku seni yang merupakan penduduk asli dari berbagai kalangan, mulai anak-anak hingga para lansia. Melalui penyelenggaraan Pentas Seni Lintas Generasi ini diharapkan seni tradisional Banyumas di Tambaknegara ini dapat diwariskan kepada generasi muda sehingga dapat diselamatkan dari kepunahan.

Bab 4 pada *bookchapter* ini membahas tentang posisi perempuan di masyarakat sangat kompleks karena tatanan sosial. Mengusung orientalisme Edward Said, studi ini bertujuan memaparkan posisi perempuan di masyarakat Indonesia yang dipandang sebagai perempuan adat (timur). Relasi perempuan laki-laki sebagai pada berbagai realitas, semisal hubungan anak dan ayah, serta istri dan suami. Keunikan dari kedudukan perempuan adat di mana mereka memiliki mekanisme khas dalam menyampaikan aspirasi dan melancarkan resistensi. Secara umum, hasil temuan menunjukkan bahwa corak relasi gender yang ditemukan bersifat patriarkal. Hal tersebut selaras jika disandingkan dalam konteks Barat dan Timur, di mana laki-laki memiliki peran dan kedudukan yang lebih unggul sehingga mereka memiliki akses untuk berkuasa dan mengontrol ranah publik.

Dalam bab 5 menjelaskan tentang pembelajaran daring yang mengalami sejumlah kendala baik pelaksanaan maupun capaian efektivitasnya. Pembelajaran langsung oleh dosen efektif

untuk memetakan keterlibatan mahasiswa. Kesulitan yang dialami mahasiswa: konsentrasi dan pengaruhi kesehatan mental seperti stress, kecemasan, dan depresi. Tim teknologi informasi (TI) yang berkualitas diperlukan untuk mengatasi koneksi internet yang buruk dan kesulitan teknis. Penilaian yang valid sulit dilakukan dosen. Kepuasan tinggi terjadi pada efikasi diri belajar online, kecemasan umum tingkat sedang, pelayanan akademik, dosen dan program yang baik, waktu fleksibel dan singkat. Kepuasan yang rendah pada kondisi ketakutan akan COVID-19, media baru, kualitas sarana dan prasarana, dan evaluasi. Implikasi penelitian adalah penyiapan bahan ajar dengan konsep yang benar dan menarik, diperlukan media berbagai bentuk (audio-visual, simulasi), dan evaluasi yang bervariasi.

Penulis menyadari *bookchapter* ini masih belum sempurna, sehingga penulis menerima saran yang membangun. Semoga *bookchapter* ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Maret 2023

Tim Editor

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN IDENTITAS BUKU	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. MENINGTEGRASIKAN <i>CHALLENGE BASED</i>	
<i>LEARNING</i> DAN STEM CONTEXT PADA VIDEO	
PEMBELAJARAN INTERAKTIF	1
PENDAHULUAN.....	2
<i>CHALLENGE BASED LEARNING</i>	4
STEM CONTEXT.....	8
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI	
<i>CHALLENGE BASED LEARNING</i> DAN STEM CONTEXT.....	9
SIMPULAN	24
UCAPAN TERIMA KASIH.....	25
DAFTAR PUSTAKA	25
BAB II. MODEL DETERMINAN HASIL BELAJAR	
MAHASISWA MERDEKA BELAJAR KAMPUS	
MERDEKA (MBKM) MELALUI STRATEGI	
PEMBELAJARAN <i>HYBRID LEARNING</i>	29
PENDAHULUAN.....	30
HYBRID LEARNING.....	33
BENTUK PEMBELAJARAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS	
MERDEKA (MBKM)	36
KOMPETENSI LITERASI DIGITAL (<i>SKILL DIGITAL</i>)	39
MOTIVASI BELAJAR.....	40
HASIL BELAJAR	41
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE HASIL BELAJAR..	42
PENGARUH MOTIVASI KE HASIL BELAJAR	43
PENGARUH BENTUK MBKM KE HASIL BELAJAR	44

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE MOTIVASI	45
PENGARUH BENTUK MBKM KE MOTIVASI	46
SIMPULAN	47
UCAPAN TERIMA KASIH	48
DAFTAR PUSTAKA	48
BAB III. PENDIDIKAN KONSERVASI SENI TRADISIONAL	
BANYUMAS MELALUI PEMENTASAN LINTAS	
GENERASI	52
PENDAHULUAN.....	53
DESA TAMBAKNEGARA DAN SENI TRADISIONAL YANG	
DIMILIKINYA	54
UPAYA PENDIDIKAN KONSERVASI PADA MASYARAKAT	
MELALUI PEMENTASAN SENI TRADISIONAL DI	
TAMBAKNEGARA.....	61
SIMPULAN	75
UCAPAN TERIMA KASIH.....	75
DAFTAR PUSTAKA	75
BAB IV. EKSPLIKASI KEBERDAYAAN PEREMPUAN	
ADAT DALAM KARYA SASTRA	79
PENDAHULUAN.....	80
SIMPULAN	99
UCAPAN TERIMA KASIH.....	99
DAFTAR PUSTAKA	99
BAB V. TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA PADA	
PEMBELAJARAN DARING.....	102
PENDAHULUAN.....	103
PEMBELAJARAN DARING.....	103
TINGKAT KEPUASAN	110
SIMPULAN	125
UCAPAN TERIMA KASIH.....	125
DAFTAR PUSTAKA	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Demografi Mahasiswa Pengisi Angket	10
Tabel 1.2. Penjabaran Materi & Tujuan Pembelajaran	11
Tabel 1.3. Rancangan Tes	13
Tabel 1.4. Hasil Penilaian Video Pembelajaran 1	15
Tabel 1.5. Hasil Penilaian Video Pembelajaran 2	16
Tabel 1.6. Hasil Penilaian Video Pembelajaran 2	16
Tabel 1.7. Hasil Statistika Deskriptif Implementasi Video	19
Tabel 1.8. Hasil Perhitungan Uji Mann-Witney Eksperimen & Kontrol	19
Tabel 1.9. Hasil Perhitungan Uji Mann-Witney <i>Pretest-Posttest</i> ..	20
Tabel 1.10. Rekapitulasi Ketercapaian Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran.....	23
Tabel 3.1. Panitia kegiatan Pentas Seni Lintas Generasi 2022.....	63
Tabel 4.1. Oposisi Biner dalam Relasi Barat dan Timur.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Model <i>Challenge Based Learning</i>	7
Gambar 1.2. Hasil Angket Perspektif Mahasiswa terkait Pilihan Sumber Belajar	11
Gambar 1.3. Prototipe Video Pengenalan Sistem Persamaan Linear	14
Gambar 1.4. Prototipe Video Operasi Baris Elementer	14
Gambar 1.5. Prototipe Video Sistem Persamaan Linear Homogen dan Nonhomogen.....	15
Gambar 1.6. Video Pengenalan Sistem Persamaan Linear	17
Gambar 1.7. Video Operasi Baris Elementer	17
Gambar 1.8. Video Sistem Persamaan Linear Homogen dan Nonhomogen	17
Gambar 2.1. Hybrid Learning	34
Gambar 2.2. Skema Bentuk Kegiatan MBKM	38
Gambar 2.3. Tahapan Hasil Belajar Mahasiswa	42
Gambar 3.1. Lokasi desa Tambaknegara, Rawalo, Banyumas	55
Gambar 3.2. Properti Khas Pertunjukan <i>Ebeg</i>	59
Gambar 3.3. Instrumen Musik <i>Gondolio</i> (Sumber: Suparjo, 2014)	61
Gambar 3.4. Panitia Bergambar Bersama Pemimpin Desa Setempat	64
Gambar 3.5. Kemeriahan Dekorasi Tempat Dilaksanakannya Acara Pentas Seni Lintas Generasi.....	64
Gambar 3.6. Penonton Sangat Serius Menikmati Pertunjukan Seni <i>Ebeg</i> yang Dimainkan oleh Peserta Pementasan	65
Gambar 3.7. Acara Dihadiri oleh Para Sesepeuh, Perangkat Desa, Tokoh Masyarakat dan Wakil dari Dinas Kepemudaan Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata	65
Gambar 3.8. Penampilan TK Pertiwi dalam Pentas Seni Lintas Generasi.....	67

Gambar 3.9a. Seni Tradisional <i>Ebeg</i> yang Dimainkan oleh Siswa Sekolah Dasar Perempuan	67
Gambar 3.9b. <i>Ebeg</i> yang Dimainkan oleh Anak Laki-laki	68
Gambar 3.10. Penampilan <i>Ebeg</i> dari Kelompok Pemain Remaja..	68
Gambar 3.11. Penampilan <i>Ebeg</i> dengan Pemain dari Kelompok Usia Dewasa (Sumber: Audia, 2022)	70
Gambar 3.12. Seni <i>Kenthongan</i> dalam Pentas Seni Lintas Generasi	71
Gambar 3.13. Pertunjukan <i>Gondolio</i> dalam Pentas Seni Lintas Generasi.....	72
Gambar 3.14. Tiga dalang dalam Pentas Seni Lintas Generasi.....	73
Gambar 3.15. Pementasan Wayang oleh Dalang Ardhi	74
Gambar 3.16. Grup Karawitan Sabawana yang Mengiringi Pentas Wayang Kulit dalam Pentas Seni Lintas Generasi.....	74
Gambar 5.1. Perkuliahan Melalui <i>Zoom Meeting</i>	106
Gambar 5.2. Pelaksanaan Vicon dengan Mahasiswa PPG.....	106
Gambar 5.3. Penyelenggaraan Ujian Skripsi <i>On Line</i>	108
Gambar 5.4. Penyelenggaraan Ujian Disertasi Pendidikan S3 IPA dengan Hibrid	108
Gambar 5.5. Sarana dan Prasarana (PC, Kamera dan Televisi) di Kelas untuk Pembelajaran Daring dan Blended Learning	120

BAB I. MENGINTEGRASIKAN *CHALLENGE BASED LEARNING* DAN *STEM CONTEXT* PADA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Adi Satrio Ardiansyah¹, Iwan Junaedi¹, dan Milna Wafirah²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas
Negeri Semarang

²Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, STAI Al Husain
adisatrio@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i4.123>

Abstrak

Kebutuhan akan sumber belajar yang sesuai dengan perspektif mahasiswa perlu dikaji lebih lanjut dengan tetap memperhatikan mutu dan ketercapaian capaian pembelajaran selama masa *New Normal*. Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dibutuhkan mahasiswa dengan memperhatikan ketercapaian capaian pembelajaran untuk materi Sistem Persamaan Linear selama masa *New Normal*. Pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan model *Challenge based Learning* dan *STEM Context* untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan hasil belajar mereka. Model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) dilakukan untuk mengembangkan tiga *prototype* video pembelajaran. Evaluasi atas kelayakan materi dan media dilakukan oleh beberapa ahli materi dan ahli media sehingga diperoleh video yang layak dengan skor 88,78%; 82,19%; dan 86,34% untuk ketiga video yang dikembangkan. Setelah diimplementasikan, diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 75,67 dengan tingkat ketuntasan sebesar 77% yang mana mengindikasikan bahwa implementasi video pembelajaran telah memenuhi ketuntasan individual dengan KKM 70 dan memenuhi ketuntasan klasikal dengan proporsi 70%. Uji banding dengan antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa implementasi video pembelajaran

memberikan dampak positif terhadap pencapaian rerata dan proporsi ketuntasan belajar. Lebih lanjut, diperoleh hasil angket respon mahasiswa sebesar 81,5%. Keberhasilan ini memberikan implikasi untuk dilakukan uji efektivitas terhadap kemampuan dan keterampilan lain untuk menyongsong Indonesia Emas 2045.

Kata Kunci: *Challenge based Learning, STEM Context, Video Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Masa *New Normal* memberikan warna tersendiri bagi pelaksanaan perkuliahan di kelas. Pandemi yang cukup panjang membuat mahasiswa masih terbawa dengan situasi dan kondisi pelaksanaan perkuliahan secara daring. Dalam pelaksanaan perkuliahan secara daring, mahasiswa dapat melaksanakan perkuliahan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan sumber belajar yang diberikan. Tuntutan perkuliahan masa *New Normal* mengharuskan mahasiswa untuk mulai melaksanakan perkuliahan secara luring. Kesenjangan tersebut mengakibatkan perlu adanya penyesuaian yang lebih lanjut demi keberlangsungan dan kualitas pembelajaran selama *New Normal*. Perlu disiapkan metode, strategi, media, dan sumber belajar yang tepat untuk mencapai keberhasilan belajar selama masa *New Normal*.

Pemilihan sumber belajar perlu memperhatikan dua sisi yaitu perspektif mahasiswa dan pencapaian capaian pembelajaran. Mahasiswa sebagai pribadi pembelajar perlu diperhatikan perspektifnya untuk mencapai keberhasilan belajar yang baik. Perspektif mahasiswa perlu dikaji untuk mengetahui apa yang mahasiswa butuhkan selama proses perkuliahan masa *New Normal*. Hal ini menjadi penting karena mahasiswa berperan sebagai subjek dalam proses perkuliahan. Di lain pihak, mutu pembelajaran dapat diukur dengan baik melalui ketercapaian capaian pembelajaran. Proses perkuliahan selama 1 semester perlu memperhatikan pencapaian capaian pembelajaran. Dengan tercapainya capaian pembelajaran, apa yang diharapkan dalam kurikulum dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian, perlu

dikembangkan sumber belajar yang memperhatikan kebutuhan mahasiswa dengan tetap memperhatikan ketercapaian capaian pembelajaran.

Alternatif sumber belajar yang bisa diterapkan selama masa *New Normal* adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat memberikan visualisasi transfer ilmu yang terbukti memberikan pengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Barreto, Vasconcelos, & Orey; 2017). Hasil studi literatur menunjukkan efektivitas video pembelajaran terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa (Hadi, 2017). Dengan demikian, perlu dikembangkan video pembelajaran yang inovatif untuk mencapai keberhasilan belajar mahasiswa.

Untuk memperoleh video pembelajaran yang inovatif dalam rangka mencapai keberhasilan belajar mahasiswa, perlu diintegrasikan dengan model pembelajaran yang tepat. Orientasi video pembelajaran dengan model *Challenge based Learning* menjadi pilihan terbaik untuk mencapai keberhasilan belajar mahasiswa. *Challenge based Learning* akan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat menyelesaikan sebuah tantangan dari sebuah ide besar terkait konteks masalah yang mendesak, realistik, dan nyata (Johnson & Adams, 2011). Mahasiswa akan diberikan kesempatan untuk mengajukan solusi, mengambil sebuah tindakan, dan mempublikasikan solusi kepada khalayak di seluruh dunia (Nichols, Cator, Torres, 2016). Kerangka tersebut akan memberikan makna sehingga dapat memberikan keberhasilan belajar dan pengembangan kemampuan berpikir matematis mahasiswa.

Untuk memberikan konteks yang realistik dalam pembelajaran, perlu integrasi *STEM Context* untuk menambah kebermaknaan dalam pembelajaran. Kebermaknaan belajar pada *STEM Context* diperoleh melalui koneksi antara konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat menuntun siswa untuk mencari solusi dari masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan (Acar, Tertemiz, & Tasmedir, 2018; Bahrum, Wahid, & Ibrahim, 2017). *STEM Context* sendiri merupakan sebuah alternatif baru mengintegrasikan STEM pada

pembelajaran matematika melalui integrasi *Science, Technology, dan Engineering* pada masalah matematika. Dengan demikian, keberhasilan belajar mahasiswa dalam rangka mencapai capaian pembelajaran akan tercapai dengan baik.

CHALLENGE BASED LEARNING

Amerika Serikat telah mengalami permasalahan terkait pendidikan bagi publiknya. Tercatat bahwa hampir tiga dekade yang mana tercatat pada *Nation Risk* 1983, Amerika Serikat telah kehilangan keuntungan dalam beberapa bidang, seperti sains, perdagangan, teknologi & industri, hingga pendidikan bagi kamu muda. Perlu upayang yang segera, sadar, dan terfokus untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Challenge based Learning (CBL) menjadi pilihan yang dapat dilakukan. CBL membuat pembelajaran menjadi relevan dengan memberikan masalah yang cukup besar kepada anak-anak sehingga mereka harus mempelajari ide dan alat baru untuk menyelesaikannya, tetapi cukup cepat sehingga mereka sangat peduli dengan solusi yang ditemukan (Johnson & Adams, 2011). Kaum muda ingin memecahkan masalah nyata, dan itulah yang dirancang untuk dilakukan pembelajaran berbasis tantangan — memberi siswa dan guru kerangka kerja yang membuat pembelajaran menjadi relevan, dan kemudian biarkan mereka menyelami.

Studi besar pertama CBL berlangsung pada musim gugur 2009, ketika 321 siswa dan 29 guru di enam sekolah menengah Amerika Serikat memulai serangkaian proyek yang mencakup sekitar 17 disiplin ilmu. Hasil dari penelitian tersebut, yang dilakukan oleh *New Media Consortium* (NMC), signifikan pada sejumlah tingkatan, tidak terkecuali kemandirian pendekatan yang jelas. Berdasarkan hasil tersebut, pada tahun 2011 dilakukan penelitian kedua yang lebih mendalam. Penelitian dilakukan oleh NMC yang melibatkan 19 institusi yang secara kolektif berkisar dari pendidikan dasar hingga pascasarjana, 65 guru, dan 1.239 siswa. Laporan ini merinci secara spesifik tentang studi lembaga-lembaga tersebut.

Challenge based Learning memberikan pengalaman belajar kolaboratif di mana guru dan siswa bekerja sama untuk belajar tentang isu-isu menarik, mengusulkan solusi untuk masalah nyata, dan mengambil tindakan (Johnson & Adams, 2011). Pembelajaran ini meminta siswa untuk merenungkan pembelajaran mereka dan dampak dari tindakan mereka, dan mempublikasikan solusi mereka ke audiens di seluruh dunia. Kerangka *Challenge based Learning* dibangun di atas seperangkat ide dasar. Kedekatan dengan konsep-konsep ini memberikan wawasan yang lebih dalam tentang kerangka kerja, peluang untuk diskusi, dan dukungan untuk implementasi. Adapun landasan dalam implementasi *Challenge Based Learning* adalah sebagai berikut (Nichols, Cator, Torres, 2016).

1. *Everyone is a Learner: Teacher/Learner and Learner/ Teacher*. Keterlibatan semua pihak (siswa, guru, keluarga, dan masyarakat) dalam proses pembelajaran sebagai guru maupun siswa.
2. *Moving Beyond the Four Walls of the Classroom*. Proses pembelajaran yang melibatkan semua pihak dapat menciptakan pembelajaran otentik dan tanggung jawab proses pembelajaran dipindahkan ke komunitas yang lebih besar.
3. *Learner Inspired, Learner Directed*. Pembelajaran dibangun atas kebermanaknaan dengan mengkoneksikan antara konten dengan kehidupan siswa, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.
4. *Challenges*. Pembelajaran dikembangkan oleh aktivitas yang menimbulkan rasa urgensi untuk memacu sebuah tindakan.
5. *Content and 21 Century Skills*. Pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan konten atas pengembangan keterampilan abad 21.
6. *Boundaries of Adventure*. Pembelajaran dibatasi untuk dapat memandu siswa dan memberikan kebebasan untuk belajar mengambil keputusan sehingga siswa lebih bertanggungjawab.

7. *Space and Freedom to Fail*. Siswa diberikan kesempatan untuk dapat mengembangkan kreativitas, mencoba mengembangkan ide baru, berkesperimen, gagal, menerima masukan, dan mencoba lagi hingga menemukan solusi terbaiknya.
8. *Authentic and Powerful Use of Technology*. Teknologi digunakan secara masif selama proses pembelajaran.
9. *Focus on Process and Product*. Pembelajaran berfokus pada proses hingga penemuan produk terbaik.
10. *Documentation*. Semua hasil proses pembelajaran didokumentasikan dengan baik sehingga dapat direfleksikan, dijadikan bahan penilaian, dan portofolio.
11. *Reflection*. Refleksi diri menjadi perjalanan akhir siswa selama mengikuti pembelajaran. Siswa akan mempertimbangkan semua proses yang telah dilakukan dan membuat analisis hubungan yang berkelanjutan antara konten yang diberikan dengan konsep materi yang diajarkan.

Kerangka utama model *Challenge Based Learning* terbagi menjadi tiga fase yang saling terkoneksi. Ketiga fase tersebut adalah *Engage*, *Investigate*, dan *Act*. Setiap fase memiliki masing-masing aktivitas yang mempersiapkan siswa untuk bergerak ke fase selanjutnya. Untuk mendukung seluruh proses yang berkelanjutan, perlu adanya dokumentasi, refleksi, dan *sharing*. Adapun penjelasan singkat terkait kerangka model *Challenge Based Learning* tersaji pada Gambar 1.1.

Fase 1: *Engage*. Secara harfiah, *Engage* memiliki arti menarik ke dalam, melibatkan, menarik perhatian. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah siswa secara pribadi terhubung ke materi pelajaran melalui identifikasi, pengembangan, dan kepemilikan *Challenge* yang menarik. Selama Fase ini, siswa berpindah dari *Big Idea* yang abstrak ke *Challenge* yang konkret dan dapat ditindaklanjuti menggunakan proses *Essential Question*. Meskipun memulai dengan *Big Idea* dan mengembangkan keterlibatan dan kepemilikan melalui mengidentifikasi *Challenge* yang menawan adalah ideal, itu tidak wajib. Kerangka kerja ini memungkinkan fleksibilitas dan banyak titik masuk.

STEM CONTEXT

Integrasi STEM dalam pembelajaran menjadi tren dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa negara seperti Amerika Serikat dan Turki tercatat telah mengintegrasikan STEM dalam kurikulumnya. Penintegrasian terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan pada negara tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada keberhasilan negara-negara tersebut dalam pencapaian asesmen internasional seperti TIMSS dan PISA. Hasil tersebut membuktikan bahwa STEM bukan sekadar tempelan manis dalam beberapa riset terkini dalam pembelajaran. Namun telah terbukti memberikan dampak yang baik bagi pencapaian kualitas pendidikan suatu negara dan pembelajaran di kelas.

STEM berkembang dengan cepat sejak awal mula dicetuskan. SMET (*Science, Mathematics, Engineering, and Technology*) merupakan akronim awal dari STEM yang dikembangkan oleh *National Science Foundation* (NSF) pada awal tahun 1990. Berkembangnya waktu yaitu pada tahun 2003, akronim STEM mulai digunakan (Sanders, 2009). Lebih lanjut, kajian STEM dilakukan pertama kali pada tahun 2005 di Virginia University. Sekarang, penelitian terkait STEM telah dilakukan oleh berbagai negara dan untuk berbagai bidang ilmu, salah satunya diintegrasikan pada pembelajaran matematika.

Integrasi STEM dalam pembelajaran matematika telah dikemukakan oleh Milaturrahmah, Mardiyana, & Pramudya (2017) melalui aktivitas dan pendekatan oleh keempat disiplin ilmu. Dalam penelitian ini, STEM akan diintegrasikan sebagai *STEM Context* dengan menggabungkan *STEM Education* dengan *Word Problems*. *STEM Context* akan diintegrasikan secara menyeluruh maupun sebagian (secara terpisah) untuk setiap disiplin ilmu (*Science, Technology, dan Engineering*) pada masalah matematika (*Mathematics*). Penggabungan ide *STEM Education* dan *Word Problem* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika. Konsep ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menjadi bagian dalam proses penyelesaian masalah sehingga

kebermaknaan dan kebermanfaatan pembelajaran dapat tercapai (Ardiansyah & Asikin, 2023).

Kajian *STEM Context* merupakan solusi alternatif bagi implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia (Ardiansyah & Asikin, 2023). *Case Method* yang dijadikan salah satu metode pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, dapat dengan baik diintegrasikan dengan *STEM Context*. *STEM Context* akan memberikan warna tersendiri atas kebermaknaan proses pembelajaran melalui pemberian kasus/masalah pada siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan baik. Hasil yang didapatkan adalah tercapainya capaian pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI CHALLENGE BASED LEARNING DAN STEM CONTEXT

Proses pengembangan video pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* yang dikenal sebagai 4D (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974). Dilakukan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pada tahap *Define*. Penyusunan standar tes, penyusunan media, dan pemilihan format sehingga diperoleh *prototype* pada tahap *Design*. Evaluasi ahli untuk menguji kelayakan media dan materi dilakukan terhadap *prototype* sehingga diperoleh video pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan di kelas pada tahap *Develop*. Penyebarluasan, implementasi, dan uji efektivitas terhadap video pembelajaran dilaksanakan pada tahap *Disseminate*. Proses ini berlangsung secara kontinu untuk memperoleh video pembelajaran yang layak dan efektif terhadap pencapaian capaian pembelajaran.

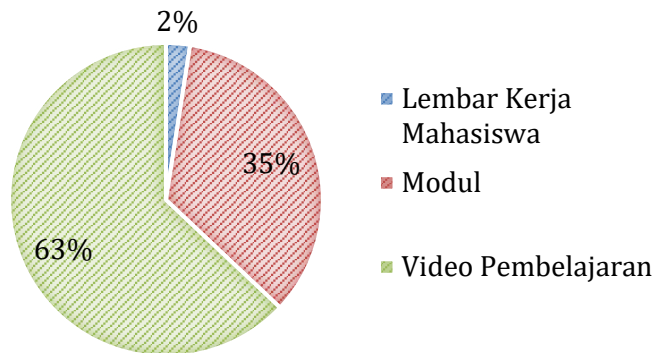
Tahap *Define* diawali melalui kegiatan analisis ujung depan terhadap peninjauan kurikulum program studi Pendidikan IPA. Berdasarkan hasil peninjauan kurikulum, diperoleh deskripsi mata kuliah Matematika IPA sebagai berikut. Mata kuliah Matematika IPA membahas tentang penguasaan pengetahuan dasar

Matematika sehingga dapat berfikir logis sebagai bekal dalam memecahkan masalah IPA dan kehidupan sehari-hari melalui pengkajian aljabar, himpunan dan logika, permutasi, kombinasi dan peluang. Lebih lanjut, capaian pembelajaran lulusan untuk mata kuliah Matematika IPA yaitu CPL 1 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; CPL 2 Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; CPL 3 Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur bidang inti IPA; CPL 4 Menguasai ilmu dasar lain yang menunjang pemahaman ilmu IPA dan keterkaitannya sesuai dengan perkembangan IPTEK; dan CPL 5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.

Kegiatan analisis siswa dilaksanakan selanjutnya dengan melakukan pemberian angket perspektif terkait sumber belajar yang dibutuhkan selama *New Normal*. Angket diberikan kepada 81 mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA dengan demografi yang tersaji pada Tabel 1.1. Hasil pemberian angket sebagaimana tersaji pada Gambar 1.3 menunjukkan bahwa 63% mahasiswa memilih video pembelajaran sebagai pilihan sumber belajar pada materi Sistem Persamaan Linear.

Tabel 1.1. Demografi Mahasiswa Pengisi Angket

Program Studi	Mahasiswa		Total
	Laki-laki	Perempuan	
S1 Pendidikan IPA Rombel A	2	19	21
S1 Pendidikan IPA Rombel B	3	24	27
S1 Pendidikan IPA Rombel C	9	24	33
Total	14	67	81



Gambar 1.2. Hasil Angket Perspektif Mahasiswa terkait Pilihan Sumber Belajar

Kegiatan analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan dilakukan selanjutnya dengan menurunkan deskripsi mata kuliah dan capaian pembelajaran lulusan mata kuliah Matematika IPA. Dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, sehingga tujuan pembelajaran difokuskan pada pencapaian kemampuan tersebut untuk materi Sistem Persamaan Linear. Tabel 1.2 menunjukkan penjabaran materi dan tujuan pembelajaran.

Tabel 1.2. Penjabaran Materi & Tujuan Pembelajaran

Materi	Tujuan Pembelajaran
Pengenalan Sistem Persamaan Linear	- Mahasiswa mengenal konsep sistem persamaan linear dengan baik; - Mahasiswa mengenal konsep solusi dalam sistem persamaan linear dengan baik; dan - Mahasiswa kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan menerapkan konsep sistem persamaan linear.

Materi	Tujuan Pembelajaran
Operasi Baris Elementer	- Mahasiswa secara kritis mampu melakukan operasi baris elementer; - Mahasiswa secara kritis mampu melakukan eliminasi Gauss; - Mahasiswa secara kritis mampu melakukan eliminasi Gauss-Jordan; dan - Mahasiswa kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan menerapkan konsep operasi baris elementer.
Sistem Persamaan Linear Homogen & Nonhomogen	- Mahasiswa secara kritis mampu menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear homogen; - Mahasiswa kritis mampu menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear nonhomogen; dan - Mahasiswa kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan menerapkan konsep himpunan penyelesaian pada sistem persamaan linear homogen dan nonhomogen.

Kegiatan penyusunan standar tes menjadi kegiatan selanjutnya sebagai langkah awal dalam tahap Design. Berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran sebagaimana tersaji pada Tabel 1.8, ditentukan tes kemampuan berpikir kreatif untuk mengevaluasi keberhasilan tujuan pembelajaran tersebut. Dalam pengembangan tes, konteks STEM memberikan warna pada masalah yang diberikan kepada mahasiswa. Pengintegrasian ini diharapkan memberikan nilai atas keberknaan pada perkuliahan

Matematika IPA. Tabel 1.3 menunjukkan rancangan tes kemampuan berpikir kreatif yang akan diberikan kepada mahasiswa.

Tabel 1.3. Rancangan Tes

Tujuan Pembelajaran	Mahasiswa kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan menerapkan konsep sistem persamaan linear
Konteks STEM	<i>Science</i>
Soal	Untuk menyelesaikan praktikum, Umi dan Latifah pergi ke toko alat dan bahan praktikum di daerah Simpang Lima karena ada potongan harga. Umi membawa uang sebanyak Rp 200.000,- sedangkan uang Latifah Rp 50.000,- lebih banyak dibanding uang Umi. Umi membeli satu botol cairan X dan dua buah gelas ukur, sedangkan Latifah membeli dua botol cairan X dan sebuah gelas ukur. Untuk setiap pembelian botol cairan X dikenakan potongan harga sebesar 50% dan 20% untuk setiap pembelian gelas ukur. Kemudian mereka berdua kembali ke kampus dan dalam perjalanan pulang, Umi membeli sebotol air mineral seharga RP 2.000,- sedangkan Latifah membeli segelas Thai Tea seharga RP 13.000,- dan sebungkus nasi goreng seharga Rp 20.000,-. Setibanya di kampus, sisa uang mereka yaitu Rp 6.000,- untuk Umi dan Rp 25.000,- untuk Latifah. - Tentukan harga awal sebotol cairan X dan sebuah gelas ukur yang dibeli mereka. - Apakah ada cara lain untuk menyelesaikan masalah tersebut? Jika ada selesaikan dengan berbagai cara sebanyak yang kamu bisa?

Kegiatan pemilihan media dan format dilakukan sehingga memperoleh Prototype video sesuai dengan perspekti mahasiswa. Telah terlaksana melalui pemberian angket kepada mahasiswa.

Mahasiswa setuju bahwa video pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif selama New Normal pada materi Sistem Persamaan Linear memuat karakteristik (a) video terpublikasikan pada platform yang mudah diakses mahasiswa, (b) video memiliki kualitas gambar, komposisi gambar, dan komposisi audio yang baik, (c) video memiliki narasi yang baik, (d) video menyajikan masalah yang realistis, (e) video terintegrasi model pembelajaran, (f) video memuat masalah yang memungkinkan beragam jawaban atau cara penyelesaian, (g) video memuat masalah yang mendesak untuk diselesaikan mahasiswa, dan (h) video memuat masalah yang mendesak seruntutan aktivitas yang dilaksanakan mahasiswa. Hasil tersebut dapat terpresentasikan melalui model Challenge Based Learning dan STEM-Context. Video pembelajaran akan dipublikasikan pada Channel Youtube Math Edu Study. Dalam penelitian ini dikembangkan tiga video sesuai dengan pembagian materi yang tersaji pada Tabel 1.2. Gambar 1.3, 1.4, dan 1.5 menunjukkan prototype video yang telah dikembangkan.



Gambar 1.3. Prototype Video Pengenalan Sistem Persamaan Linear



Gambar 1.4. Prototype Video Operasi Baris Elementer



Gambar 1.5. Prototipe Video Sistem Persamaan Linear Homogen dan Nonhomogen

Prototipe video tersebut kemudian dievaluasi oleh beberapa ahli untuk memastikan bahwa video yang akan diimplementasikan layak untuk diujicobakan. Penilaian dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli di bidang Inovasi Pembelajaran Matematika, ahli di bidang Pengembangan Media, ahli di bidang Aljabar, serta praktisi yang mengampu mata kuliah terkait. Tabel 1.4, 1.5, dan 1.6 menunjukkan hasil penialain video terhadap beberapa ahli.

Tabel 1.4. Hasil Penilaian Video Pembelajaran 1

Aspek Penilaian	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Mean
Kelayakan Isi & Materi	92,5	90	90	100	93,13
Kelayakan Penyajian	93,75	84,38	93,75	84,38	89,06
Kelayakan Audio	91,67	75	79,17	91,67	84,38
Kelayakan Inovasi	91,67	87,5	91,67	83,33	88,54
Mean	92,39	84,22	88,65	89,84	88,78

Berdasarkan Tabel 1.4, diperoleh rerata hasil akhir penilaian video sebesar 88,78%. Dengan demikian kriteria video pembelajaran 1 terkat Pengenalan Sistem Persamaan Linear memenuhi kriteria Layak. Lebih lanjut, jika diperhatikan hasil penilaian dari para ahli, semua ahli menyatakan bahwa video telah memenuhi kriteria Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak dengan rentang persentase sebesar 75% hingga 100%. Dengan demikian, video dapat diimplementasikan di kelas.

Tabel 1.5. Hasil Penilaian Video Pembelajaran 2

Aspek Penilaian	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Mean
Kelayakan Isi & Materi	92,5	62,5	72,5	100	81,88
Kelayakan Penyajian	93,75	84,38	75	84,38	84,38
Kelayakan Audio	87,5	83,33	70,83	95,83	84,38
Kelayakan Inovasi	91,67	75	62,5	83,33	78,13
Mean	91,35	76,3	70,2	90,89	82,19

Berdasarkan Tabel 1.5, diperoleh rerata hasil akhir penilaian video sebesar 82,19%. Dengan demikian kriteria video pembelajaran 2 terkait Operasi Baris Elementer memenuhi kriteria Layak. Lebih lanjut, jika diperhatikan hasil penilaian dari para ahli, semua ahli menyatakan bahwa video telah memenuhi kriteria Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak dengan rentang persentase sebesar 75% hingga 100%. Walaupun diperoleh ada ahli yang memberikan nilai 60%, sehingga perlu dilakukan peninjauan ulang terkait konten materi dalam video tersebut.

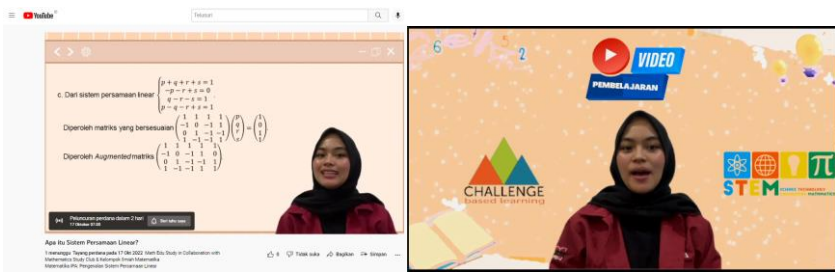
Tabel 1.6. Hasil Penilaian Video Pembelajaran 2

Aspek Penilaian	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Mean
Kelayakan Isi & Materi	92,5	60	92,5	100	86,25
Kelayakan Penyajian	93,75	84,38	90,63	84,38	88,28
Kelayakan Audio	95,83	79,17	79,17	83,33	84,38
Kelayakan Inovasi	95,93	75	91,67	83,33	86,45
Mean	94,48	74,64	88,49	87,76	86,34

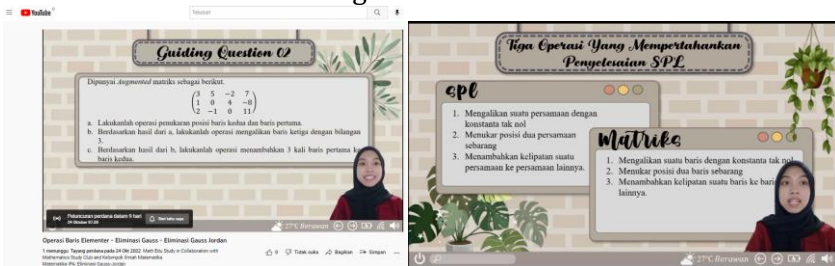
Berdasarkan Tabel 1.6, diperoleh rerata hasil akhir penilaian video sebesar 86,34%. Dengan demikian kriteria video pembelajaran 3 terkait Sistem Persamaan Linear Homogen dan Nonhomogen memenuhi kriteria Layak. Lebih lanjut, jika diperhatikan hasil penilaian dari para ahli, semua ahli menyatakan bahwa video telah memenuhi kriteria Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak dengan rentang persentase sebesar 75% hingga 100%. Walaupun diperoleh ada ahli yang memberikan nilai 60%,

sehingga perlu dilakukan peninjauan ulang terkait konten materi dalam video tersebut.

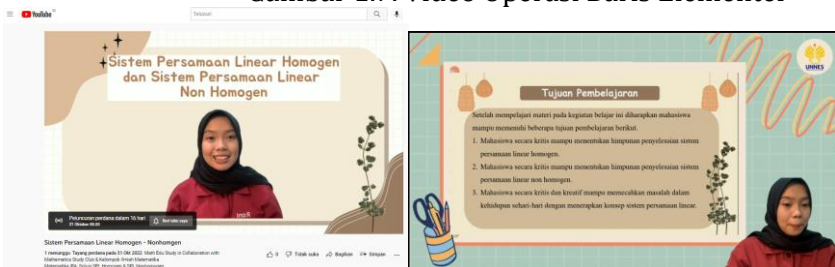
Prototype video pembelajaran kemudian dikembangkan sesuai dengan memperhatikan masukan dan saran dari para ahli. Perbaikan tersebut diharapkan dapat memastikan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat berkembang dengan baik. Gambar 1.6, 1.7, 1.8 adalah produk final video pembelajaran yang dikembangkan yang telah diunggah di Channel Youtube Math Edu Study.



Gambar 1.6. Video Pengenalan Sistem Persamaan Linear



Gambar 1.7. Video Operasi Baris Elementer



Gambar 1.8. Video Sistem Persamaan Linear Homogen dan Nonhomogen

Hasil prototype video pembelajaran kemudian diimplementasikan di kelas. Video yang telah dikembangkan diimplementasikan pada kelas eksperimen 2. Perkuliahan Matematika IPA untuk materi Sistem Persamaan Linear direncanakan dilaksanakan selama empat pertemuan pada pertemuan kesepuluh hingga pertemuan ketiga belas. Perkuliahan dimulai dengan pretest dan diakhiri dengan posttest. Materi Pengenalan Sistem Persamaan Linear menjadi pembuka untuk perkuliahan Sistem Persamaan Linear. Dalam materi tersebut mahasiswa dikenalkan Sistem Persamaan Linear melalui generalisasi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. Lebih lanjut, mahasiswa juga diingatkan kembali bagaimana menentukan Sistem Persamaan Linear menggunakan metode grafik, metode substitusi, metode eliminasi, metode campuran, metode determinan, dan metode invers matriks. Selanjutnya, mahasiswa dikenalkan materi Operasi Baris Elementer hingga penyelesaian Sistem Persamaan Linear menggunakan Eliminasi Gauss maupun Eliminasi Gauss-Jordan. Untuk menguatkan konsep Sistem Persamaan Linear, mahasiswa diberi penguatan terkait Solusi Sistem Persamaan Linear Homogen dan Sistem Persamaan Linear Nonhomogen. Dengan demikian, mahasiswa dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan menerapkan konsep sistem persamaan linear.

Setelah melakukan implementasi prototype, dilakukan uji efektivitas. Video pembelajaran dikatakan efektif jika (a) terdapat perbedaan rata-rata mahasiswa yang menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar dengan rata-rata mahasiswa yang tidak menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar, (b) terdapat perbedaan rata-rata mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar, dengan kata lain terdapat peningkatan mahasiswa yang menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar, dan (c) adanya respon positif mahasiswa terhadap video pembelajaran. Pencapaian indikator (a) dan (b) dapat dilihat melalui hasil pretest dan posttest mahasiswa terhadap kemampuan berpikir kreatif,

sedangkan untuk poin (c) dilakukan angket respon mahasiswa terhadap video pembelajaran.

Tabel 1.7. Hasil Statistika Deskriptif Implementasi Video

	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata Pretest	25	21,78
Rata-rata Posttest	33,75	30,12
St. Dev Posttest	16,38	12,64
Nilai Minimum Posttest	6,25	0
Nilai Maksimum Posttest	87,5	56,25

Tabel 1.7 menunjukkan statistika deskriptif kemampuan berpikir kreatif hasil implementasi video pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih dari rata-rata kelas kontrol, dimana kelas eksperimen sebesar 33,75 sedangkan kelas kontrol hanya 30,12. Nilai minimum kelas eksperimen adalah 6,25 sedangkan nilai minimum kelas kontrol adalah 0. Nilai maksimum kelas eksperimen sebesar 87,5 sedangkan nilai minimum kelas kontrol hanya 56,25. Uji statistika lebih lanjut perlu dilakukan untuk menunjukkan tingkat signifikansi kebenaran pernyataan tersebut.

Tabel 1.8. Hasil Perhitungan Uji Mann-Witney Eksperimen & Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
Mean Rank	38	26,55
Sum of Ranks	1140	876
Mann-Whitney Y		315
Wilcoxon W		876
Z		-2,662
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.008

Uji efektifitas yang pertama yang dilakukan adalah poin (a), yaitu menguji perbedaan rata-rata kreativitas matematika mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji efektivitas

pertama dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney. Tabel 1.8 menunjukkan hasil perhitungan uji Mann-Whitney. Peneliti berharap ada perbedaan rata-rata kreativitas matematika mahasiswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada tabel 1.8, diperoleh nilai $Sig. = 0,008$. Oleh karena nilai $Sig. = 0,008 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, mahasiswa yang mengikuti perkuliahan yang menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar memiliki rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibanding mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan model *project based learning*.

Tabel 1.9. Hasil Perhitungan Uji Mann-Witney *Pretest-Posttest*

	Pretest	posttest
Mean Rank	26,3	34,7
Sum of Ranks	789	1041
Mann-Whitney Y		324
Wilcoxon W		789
Z		-2,085
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,037

Uji efektivitas selanjutnya adalah poin (b), yaitu menguji perbedaan rata-rata mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar. Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk melihat apakah terdapat peningkatan mahasiswa yang menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar. Uji efektivitas pertama dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney. Tabel 1.9 menunjukkan hasil perhitungan uji Mann-Whitney. Peneliti berharap hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan mahasiswa yang menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada tabel 1.9, diperoleh nilai $Sig. = 0,037$. Oleh karena nilai $Sig. = 0,037 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar. Dengan kata lain, terdapat peningkatan mahasiswa yang menggunakan video pembelajaran sebagai sumber belajar.

Kajian pengaruh video pembelajaran dilakukan untuk mengetahui seberapa besar video pembelajaran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Dilakukan uji Cohen's Effect Size dilakukan dan diperoleh data terkait rata-rata posttest, rata-rata pretest, dan simpangan baku gabungan masing-masing sebesar 25; 33,75; dan 9,00, sehingga diperoleh nilai Cohen's Effect Size sebagai berikut.

$$d = \frac{\bar{x}_t - \bar{x}_c}{s} = \frac{33,75 - 25}{9} = 0,973.$$

Diperoleh nilai $d = 0,97$ sehingga dapat diinterpretasikan memiliki kategori tinggi dengan persentasi 82%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran memberikan pengaruh sebesar 82% terhadap pencapaian kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Setelah mengikuti perkuliahan Matematika IPA dengan mengimplementasikan video pembelajaran yang terintegrasi CBL dan bernuansa STEM, mahasiswa diminta mengisi angket respon mahasiswa terhadap pelaksanaan perkuliahan yang mengintegrasikan video pembelajaran tersebut. Terdapat 30 butir pernyataan yang terklasifikasi dalam beberapa aspek terkait pelaksanaan perkuliahan yang mengintegrasikan video pembelajaran pada perkuliahan Matematika IPA. Aspek-aspek tersebut adalah (1) aspek efektivitas dan efisiensi video pembelajaran, (2) aspek penyajian video, (3) aspek implementasi model Challenge based Learning, (4) aspek implementasi STEM, (5) aspek ketercapaian kemampuan berpikir kreatif, dan (6) aspek ketercapaian capaian pembelajaran. Berikut adalah hasil respon mahasiswa terhadap pelaksanaan perkuliahan yang mengintegrasikan video pembelajaran pada perkuliahan Matematika IPA.

Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari skor respon mahasiswa untuk masing-masing aspek dan skor akhir

respon mahasiswa terhadap penggunaan video pembelajaran yang terintegrasi model CBL dan bernuansa STEM. Skor untuk aspek efektivitas dan efisiensi video pembelajaran adalah 3,36 dengan kategori Baik, skor untuk aspek penyajian video pembelajaran adalah 3,23 dengan kategori Baik, skor untuk aspek implementasi kegiatan virtual meeting adalah 3,18 dengan kategori Baik, skor untuk aspek implementasi model CBL adalah 3,21 dengan kategori Baik, skor untuk aspek implementasi STEM adalah 3,32 dengan kategori Baik, skor untuk aspek ketercapaian kemampuan berpikir kreatif adalah 3,31 dengan kategori Baik, skor untuk aspek ketercapaian capaian pembelajaran adalah 3,31 dengan kategori Baik, dan skor untuk aspek terkait respon mahasiswa terhadap penggunaan video pembelajaran yang terintegrasi model CBL dan bernuansa STEM adalah 3,26 dengan kategori Baik. Hasil tersebut menunjukkan respon mahasiswa terhadap penggunaan video pembelajaran yang terintegrasi model CBL dan bernuansa STEM positif dengan skor akhir 3,26 dengan kategori Baik.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat diperoleh informasi sebagaimana tersaji pada tabel 1.10. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa (a) rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan video pembelajaran yang terintegrasi model CBL dan bernuansa STEM lebih baik dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan model project based learning, (b) terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebelum dan sesudah implementasi video pembelajaran yang terintegrasi model CBL dan bernuansa STEM, dan (c) mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan video pembelajaran yang terintegrasi model CBL dan bernuansa STEM. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang terintegrasi model CBL dan bernuansa STEM efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Tabel 1.10. Rekapitulasi Ketercapaian Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran

Kajian	Hasil Penelitian	Hasil Uji Hipotesis
Perbedaan Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	$\bar{x}_{eks} = 33,75$ $\bar{x}_{kon} = 30,11$	$\bar{x}_{eks} > \bar{x}_{kon}$
Perbedaan Rata-rata Pretest dan Posttest	$\bar{x}_{pre} = 25$ $\bar{x}_{post} = 32,75$	$\bar{x}_{post} > \bar{x}_{pre}$
Pengaruh Video Pembelajaran	$d = 0,97$	Ada peningkatan Video memberi pengaruh sebesar 82%
Respon Mahasiswa	3,26	Baik

Penggunaan video pembelajaran sebagai salah satu alternatif sumber belajar telah teruji melalui beberapa hasil penelitian sebelumnya. Penggunaan video pembelajaran tercatat efektif pada materi ekspresi aljabar pada siswa SMP (Maskar & Priatna, 2022). Lebih lanjut, penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika (Isnaini, Firman, & Desyandri, 2023). Dengan meningkatkan minat belajar, hasil belajar siswa juga akan meningkat. Hal ini dibuktikan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa (Wirtaria, Aniswita, & Elmita, 2023). Secara khusus, penggunaan video pembelajaran juga memberikan optimalitas terhadap beberapa kemampuan matematis siswa seperti pemahaman konsep (Rokhmawati & Rahayu, 2023; Suhra, Masrura, & Tadjuddin, 2023), kemampuan pemecahan masalah (Zafirah, *et al.*, 2023), hingga kemampuan berpikir kritis (Sopanda, Susiaty, & Hartono, 2023).

Keberhasilan belajar siswa menggunakan *Challenge Based Learning* dan *STEM Context* telah diungkapkan oleh beberapa penelitian sebelumnya. *Challenge Based Learning* tercatat telah memberikan efektivitas terhadap beberapa kemampuan matematis seperti, kemampuan pemecahan masalah (Yueng, *et al.*, 2023), kemampuan berpikir kritis (Nawawi, 2017; Mukarrohman, Budjanto, & Utomo, 2020; Yueng, *et al.*, 2023), hingga kemampuan berpikir kreatif (Junita, 2016; Ardiansyah, Junaedi, & Asikin, 2018;

Ardiansyah & Asikin, 2020). Di lain pihak, kebermaknaan belajar dari *STEM Context* memberikan warna lain dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas. *STEM* juga tercatat berhasil mengembangkan kemampuan matematis siswa, seperti kemampuan berpikir kritis (Suganda, *et al.*, 2023), kemampuan berpikir kreatif (Hasanah, *et al.*, 2023) hingga *higher-order thinking skills* (Pujiastuti & Haryadi, 2023).

SIMPULAN

Kajian pengembangan video pembelajaran berorientasi model *Challenge based Learning* dan *STEM Context* telah dilakukan melalui beberapa tahap yang dikenal 4D. Hasil pada tahap pendefinisian diperoleh karakteristik video pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan model *Challenge based Learning* dan *STEM Context* serta terdeskripsinya rumusan tujuan pembelajaran pada materi Sistem Persamaan Linear. Hasil pada tahap perancangan diperoleh *prototype* video pembelajaran yang telah disesuaikan dengan perspektif mahasiswa dan kesesuaian dengan pencapaian capaian pembelajaran. Hasil pada tahap pengembangan diperoleh hasil evaluasi terhadap materi dan media oleh para ahli dengan skor akhir untuk masing-masing video sebesar 88,78%; 82,18%; dan 86,34% dengan kriteria layak sehingga dapat diimplementasikan di kelas. Setelah memperoleh produk video pembelajaran yang layak, video pembelajaran disebarluaskan pada Channel Youtube ***Math Edu Study***. Hasil implementasi menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif. Selanjutnya, mahasiswa memberikan respon positif sebesar 3,26.

Tindak lanjut dari penelitian ini adalah uji efektivitas penggunaan video pembelajaran terhadap kemampuan dan keterampilan mahasiswa seperti kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas. Lebih lanjut, perlu dilakukan pengembangan video pembelajaran untuk materi lain sehingga capaian pembelajaran mata kuliah Matematika IPA dapat terpenuhi dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan pendanaan pada penelitian dasar kependidikan ini hingga selesai dengan nomor kontrak 303.8.4/UN37/PPK.3.1/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, D., Tertemiz, N., & Taşdemir, A., 2018. The Effects of STEM Training on the Academic Achievement of 4th Graders in Science and Mathematics and Their Views on STEM Training. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(4), pp.505-513.
- Ardiansyah, A.S., Junaedi, I., & Asikin, M., 2018. Student's Creative Thinking Skill and Belief in Mathematics in Setting Challenge Based Learning Viewed by Adversity Quotient. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 7(1), pp.61-70.
- Ardiansyah, A.S., & Asikin, M., 2020. Challenging Students to Improve Their Mathematical Creativity in Solving Multiple Solution Task on Challenge Based Learning Class. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), pp.022088.
- Ardiansyah, A.S., & Asikin, M., 2023. STEM Context: Alternatif Implementasi STEM Education pada Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6.
- Bahrum, S., Wahid, N., & Ibrahim, N., 2017. Integration of STEM education in Malaysia and why to STEAM. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(6), pp.645-654.
- Barreto, D., Vasconcelos, L., & Orey, M., 2017. Motivation and Learning Engagement Through Playing Math Video Games. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14(2), pp.1-21.
- Hadi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar*

- Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 2017, pp.96-102.
- Hasanah, S.U., Parno, P., Hidayat, A., Supriana, E., Yuliati, L., Latifah, E., & Ali, M., 2023. Building Students' Creative Thinking Ability Through STEM Integrated Project-Based Learning with Formative Assessment on Thermodynamics Topics. *AIP Conference Proceedings*, 2569(1), pp.050007.
- Isnaini, S.N., Firman, F., & Desyandri, D., 2023. Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), pp.42-51.
- Johnson, L., & Adams, S., 2011. *Challenge Based Learning: The Report from the Implementation Project*. The New Media Consortium.
- Junita, S., 2016. Peningkatan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa SMP dengan Pendekatan Challenge Based Learning. *Jurnal Pengajaran MIPA*. 21(1), pp.19-23
- Maskar, S., & Priatna, N., 2023. Penerapan Sistem Pembelajaran Berbasis Video bagi Siswa SMP pada Materi Ekspresi Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), pp.289-301.
- Milaturrahmah, N., Mardiyana., & Pramudya, I., 2017. Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM) as Mathematics Learning Approach in 21st Century. *AIP Conference Proceedings*, 1868(1), pp.050024.
- Mukarromah, M.A., Budijanto, B., & Utomo, D.H., 2020. Pengaruh Model Challenge Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Perubahan Iklim. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), pp.214-218.
- Nawawi, S., 2017. Developing of Module Challenge Based Learning in Environmental Material to Empower the Critical Thinking Ability. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), pp.212-223.
- Nichols, M., Cator, K., & Torres, M., 2016. *Challege Based Leariner User Guide*. Redwood City, CA: Digital Promise.

- Pujiastuti, H., & Haryadi, R., 2023. Higher-Order Thinking Skills Profile of Islamic Boarding School Students on Geometry through the STEM-based Video Approach. *International Journal of STEM Education for Sustainability*, 3(1), pp.156-174.
- Rokhmawati, L.N., & Rahayu, D.V., 2023. Mengoptimalkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik pada Materi Jarak Dalam Ruang Berbantuan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 5(1), pp.66-75.
- Sanders, M.E., 2008. STEM, STEM Education, STEMmania. *The Technology Teacher*
- Sopanda, L., Susiaty, U.D., & Hartono, H., 2023. Desain Media E-Booklet Terintegrasi Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Materi Relasi Dan Fungsi. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, 2(1), pp.188-201.
- Suhra, S., Masrura, S.I., & Tadjuddin, N.F., 2023. Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Majene. *AL JABAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2(1), pp.32-41.
- Suganda, T., Parno, P., Sunaryono, S., Latifah, E., & Yuliati, L., 2023. Improving Students' Critical Thinking Ability Through Model Argument Driven Inquiry (ADI) Integrated STEM. *AIP Conference Proceedings*, 2569(1), pp. 050008.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Wirtaria, R., Aniswita, A., & Elmita, E., 2023. Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 10 Sapiran Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), pp.3865-3871.
- Yeung, M.M.Y., Yuen, J.W.M., Chen, J.M.T., & Lam, K.K.L., 2023. The Efficacy of Team-Based Learning in Developing the Generic Capability of Problem-Solving Ability and Critical Thinking

Skills in Nursing Education: A Systematic Review. *Nurse Education Today*, 2023, pp.105704.

Zafirah, H., Jamaan, E.Z., Suherman, S., & Permana, D., 2023. Pengembangan Vidio Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Flip Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 7(1), pp.521-530.

BAB II. MODEL DETERMINAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM) MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *HYBRID LEARNING*

**Muhammad Harlanu¹, Agus Suryanto², Taofan Ali Achmadi³,
Betha Oktaviani⁴**

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FT, Universitas
Negeri Semarang

harlanu@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i4.124>

Abstrak

Pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dengan bentuk kegiatan pembelajaran terjun di masyarakat dan berjalannya model pembelajaran secara hybrid learning sangat dimungkinkan membawa pengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis : 1) Model Determinan. Hasil Belajar Mahasiswa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Melalui Model Pembelajaran Hybrid Learning, 2). Menganalisis pengaruh Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Hasil Belajar mahasiswa melalui model pembelajaran Hybrid Learning. Penelitian ini analisisnya memakai metode kuantitatif dengan desain survei. Selanjutnya data dianalisis menggunakan teknik analisis jalur (path analysis). Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah : 1) Model Pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Hasil belajar, 2) Motivasi belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Hasil belajar mahasiswa, 3) Bentuk MBKM mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Hasil belajar mahasiswa, 4) Model Pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi belajar mahasiswa, 5) Bentuk MBKM mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi mahasiswa.

Kata Kunci: Hybrid Learning, Merdeka Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu kebijakan Kemendikbud dengan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Selain itu kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih relevan dan siap dengan kebutuhan zaman. Program ini sebagai salah satu upaya pemerintah menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian.

Berbagai analisis dilaksanakan dari pemerintah dan pihak perguruan tinggi guna mendapatkan kesesuaian pembelajaran, pelatihan/training, dan pendidikan dilingkungan perguruan tinggi dalam meresponi kemajuan tersebut. Analisis tentang kebijakan ini sudah barang tentu wajib memperhatikan ilmu pengetahuan dan keinginan dunia kerja. Selain itu wajib juga memperhatikan tentang kehidupan kampus serta hubungan dengan sosial budaya dalam kehidupan bermasyarakat, yang nantinya sebagai salah satu upaya membangun generasi bangsa yang memiliki potensi (Rosmiati, Putra & Nasori, 2021:2).

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan sebuah kajian kebijakan yang sedang digalakan pemerintah untuk diterapkan pada dunia pendidikan di perguruan tinggi. MBKM menerapkan model pembelajaran mandiri dan serbaguna yang di desain guna menciptakan pembelajaran kreatif dan tidak membatasi mahasiswa untuk memenuhi kebutuhannya (Rochana, Darajatunb & Ramdhany, 2021:12).

Program MBKM adalah suatu revolusi pendidikan yang merujuk pada perkembangan industry 4.0. Kebijakan MBKM termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi/SNPT, khususnya pada Pasal 15 sampai 18 (Junaidi, dkk., 2020:4). Kebijakan tersebut mempunyai arah untuk membentuk manusia yang berdaya saing tinggi; Artinya, manusia yang

bercirikan sehat, cerdas, adaptif, kreatif, inovatif, terampil, bermartabat, produktif, dan berkarakter sesuai dengan nilai Pancasila (Sodik, Purwiyanta & Wijayanti, 2021). Instrumen penerapan MBKM adalah dengan mengimplementasikan delapan Indikator Kinerja Utama (IKU) yang telah ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020.

Kebijakan MBKM memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk menentukan pilihannya dalam kegiatan MBKM. Kebijakan MBKM mencetuskan beberapa program, yaitu Magang atau Praktik Kerja, Membangun Desa/KKN Tematik, Asistensi Mengajar di Pendidikan Tinggi, Pertukaran Pelajar, Penelitian atau Riset, Wirausaha, Studi Independen, dan Proyek Kemanusiaan. Sedangkan hybrid learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran langsung atau luring di kelas dengan pembelajaran daring (online). Sehingga dalam proses pembelajaran selain peserta didik belajar dikelas sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan diintegrasikan dengan pembelajaran daring yang dapat dilaksanakan diluar jam belajar. Belajar secara daring bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi atau informasi, kegiatan diskusi, pemberian tugas, dan pengumpulan tugas oleh peserta didik.

Dalam pelaksanaan program MBKM dengan model hybrid learning di Universitas Negeri Semarang ditemukan berbagai macam kendala. Salah satu kendala yang jelas terlihat yaitu menurunnya perhatian mahasiswa selama proses pembelajaran hybrid. Penurunan perhatian mahasiswa selama proses pembelajaran hybrid terdapat 2 (dua) faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor dari dalam (internal) dan luar (eksternal). Faktor internal adalah perasaan atau kondisi dari mahasiswa, sedangkan faktor eksternal adalah kondisi yang berasal dari lingkungan, platform (aplikasi) pembelajaran, bentuk pembelajaran asynchronous, kegiatan kelas, dan tugas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut artinya sistem pembelajaran secara daring penuh perlu di evaluasi dengan cara melakukan hybrid dengan pembelajaran tatap muka (luring).

Selanjutnya yang menjadi pertanyaan adalah apakah dengan metode pembelajaran secara Hybrid nantinya mampu memperbaiki kekurangan pembelajaran secara online, apalagi dengan tututan MBKM tentunya menjadi tantangan tersendiri nantinya. Oleh karenanya, fenomena atau permasalahan tersebut penting untuk dicermati, di analisis untuk mencari faktor penyebabnya, dan kemudian dicarikan pemecahannya agar hasil belajar mahasiswa kualitas dapat meningkat. Atas dasar pemikiran yang dukungan data tersebut, maka penelitian ini fokuskan untuk mendiagnosis faktor faktor penentu (determinan) utamanya bagi hasil belajar mahasiswa terakit dengan pelaksanaan pembelajaran hybrid learning.

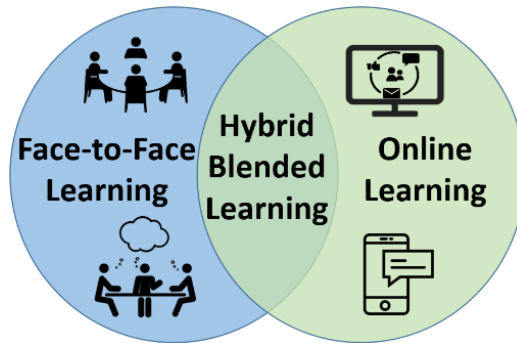
Model pembelajaran hybrid adalah sautu model yang mengintegrasikan antara inovasi dan kemajuan teknologi dalam online (daring) learning dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran langsung (Heny & Budi, 2013). Model ini mengkombinasikan antara pembelajaran langsung di kelas dan daring (online) dengan menggunakan teknologi yang tersedia.

Dampak covid-19 juga di rasakan oleh para mahasiswa. Perkuliahan daring (online) dipilih sebagai alternatif jawaban dalam melaksanakan kegiatan (aktivitas) perkuliahan langsung yang tidak dapat dilaksanakan akibat pembatasan sosial. Pembelajaran jarak jauh mengurangi kerumunan (kumpulan) sebagai langkah nyata dalam mengimplementasikan protokol kesehatan dalam tujuan pencegahan penularan covid-19 (Firman & Rahayu, 2020). Namun dari sejumlah penelitian, perkuliahan secara daring (online) memerlukan penyesuaian akibatnya menjadikan hambatan bagi sejumlah mahasiswa. Merujuk Penelitian pada mahasiswa ilmu keolahragaan Unesa, hambatan yang di alami pada perkuliahan daring (online) diantaranya ketersediaan pake kuota data dan masalah sinyal yang kurang kuat ditambah dengan permasalahan pelaksanaan perkuliahan yang cukup berat bagi mahasiswa dengan adanya sejumlah tugas kuliah dengan deadline pengerjaan yang pendek (Sulata & Hakim, 2020).

Dampak dari Pandemi covid-19 selain kematian global, berdampak pada sektor ekonomi dan termasuk pada sektor lain : pendidikan. Permasalahan yang ada pada sektor pendidikan terkait akses teknologi informasi dan media dimana adanya kesenjangan pada masyarakat yang mempunyai penghasilan tinggi dapat terpenuhi akses teknologi dan mengikuti perkembangan pendidikan secara digital (Nicola dkk, 2020). Oleh karena itu Penelitian penting untuk dilaksanakan guna menganalisis adanya perubahan aktivitas belajar, interaksi kehidupan sosial pada masyarakat, perubahan sikap perilaku kesehatan dampak dari pandemi covid-19. Pentingnya dalam penelitian ini ialah pandemi covid-19 adalah sesuatu yang baru sehingga dan perlu dikaji lebih lanjut tentang dampaknya sehingga dapat di desain bagaimana upaya mengatasi permasalahan akibat dampak covid-19 sebagai adaptasi kebiasaan baru.

HYBRID LEARNING

Hybrid learning ialah suatu model yang mengintergrasikan antara inovasi dan di bidang kemajuan teknologi *online learning* dengan interaksi atau partisipasi dari model pembelajaran langsung. Model ini menggabungkan pembelajaran langsung di kelas dengan pembelajaran secara daring (*online*) dengan menggunakan teknologi yang ada. Ada Empat tipe pembelajaran hybrid merujuk para ahli, yaitu: *Face to face driver model*, *Rotation model*, *Flex model*, dan *Online lab school model*. Tahapan *hybrid learning* adalah penyajian materi oleh staf pengajar, adanya pemberian latihan soal, pemanfaatan jaringan internet guna membantu pengerjaan latihan soal, dan ulasan dari atihan soal tersebut.



Gambar 2.1. Hybrid Learning

Model Pembelajaran Hybrid Learning

Model pembelajaran *hybrid* menurut para ahli terdapat empat tipe, yaitu :

a. Face To Face Driver Model

Model tipe ini dipakai hanya sebagai pendukung dalam proses pembelajaran secara langsung. Oleh karena itu pembelajaran di dalam kelas ialah model pembelajaran yang utama dan pembelajaran secara daring (*online learning*) hanya sebagai bagian pelengkap pembelajaran.

b. Rotation Model

Model ini ialah gabungan antara model pembelajaran *face to face* atau tatap muka langsung dan pembelajaran *online* (daring). Dalam model seperti ini, kedua tipe pembelajaran dapat dipisahkan dan tidak gabung satu dengan yang lainnya.

c. Flex Model

Dalam model pembelajaran ini pemusatan pembelajaran secara mandiri pada peserta didik melalui pembelajaran daring atau *online learning*. Pengajar sudah menetapkan pusat pembelajaran beserta Haluan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik saat pembelajaran daring. Pengajar dalam model ini cukup sebagai fasilitator. Namun bila diperlukan bisa t juga menyelenggarakan prose pembelajaran secara tatap muka langsung.

d. Online Lab School Model

Model tipe seperti ini ialah pembelajaran yang dilaksanakan

pada ruang laboratorium digital dan seluruh pembelajaran memakai model pembelajaran daring. Pengajar hanya berfungsi sebagai fasilitator serta memandu proses pembelajaran dalam laboratorium tersebut.

Model pembelajaran *hybrid learning* menggabungkan kelebihan yang terdapat pada model pembelajaran tatap muka langsung dengan manfaat yang terdapat pada model pembelajaran daring (*online*) dalam menampilkan pembelajaran yang lebih fokus pada peserta didik serta mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya hada memperoleh pembelajaran tatap muka dengan segala kekurangannya, maka dengan model pembelajaran *hybrid learning* peserta didik dapat lebih gampang meningkatkan kualitas pembelajaran lewat setiap karakteristik positif dalam pembelajaran daring (*online*) (Heny & Budi, 181-184).

Hybrid learning seharusnya di lihat sebagai proses pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kelebihan efektivitas dan aspek social yang dipunyai *face to face learning* dengan pembelajaran bersifat aktif berbasis teknologi yang dipunyai pembelajaran daring (*online*). Selain itu *hybrid learning* dapat dipakai sebagai pertimbangan desain dasar pada pengembangan model pembelajaran. Perkembangan teknologi sudah masuk elemen pengajar dan siswa, bahkan dapat jadi kebutuhan untuk semua objek dan subjek yang termasuk dalam pembelajaran.

Keberhasilan dari model pembelajaran *hybrid learning* harus berisi gabungan dari media yang mensuport pembelajaran serta membuat pembelajaran yang berkualitas dengan biaya yang sesuai. Dalam penentuan media apa yang sesuai untuk dipakai ada beberapa faktor yang perlu di pertimbangkan, misalnya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam menggunakan IT, sarana prasarana yang ada, kondisi lingkungan. Karakteristik setiap peserta didik yang berbeda menjadi salah satu faktor pembeda gaya belajar antar peserta didik, dan dalam *hybrid learning* adalah sebuah bentuk model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bisa belajar sesuai dengan gaya

belajar mereka sendiri sehingga bisa meningkatkan efektivitas aktivitas belajar mengajar dan tingkat keberhasilan terkait pencapaian tujuan pembelajaran. *Hybrid learning* memiliki beberapa faedah, yaitu model pembelajaran yang bisa dilaksanakan dengan fleksibilitas, meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dan hemat biaya dan waktu.

BENTUK PEMBELAJARAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)

Tujuan dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, program “hak belajar tiga semester di luar program studi” ialah meningkatkan kemampuan kompetensi lulusan, baik soft skills ataupun hard skills, supaya lebih siap dan relevan dengan kebutuhan pasar, menyiapkan seorang lulusan sebagai leader masa depan yang unggul dan mempunyai karakter. Program experiential learning dengan jalur yang lebih luwes diharapkan bisa memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensi sesuai dengan passion dan bakatnya..

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) didesain oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan menetapkan Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, yang lebih fokus lagi pada pasal 18 dan 15. Program ini memiliki tujuan guna menjawab suatu tantangan perguruan tinggi yang belum bisa adaptasi dengan cepat serta untuk mempersiapkan lulusan yang relevan dan memiliki mutu.

Poin penting dari program MBKM ialah pembelajaran terpusat pada mahasiswa. Mahasiswa sejauh ini hanya menempuh pembelajaran yang sudah ditentukan oleh Program Studi yang sudah terstruktur dalam sebaran mata kuliah dengan beban belajar minimal 144 sks. Kebijakan MBKM ini sesuatu yang menjadi penting khususnya pada program Sarjana Terapan yang mana lulusan diminta bisa langsung terjun didunia industri, sementara di dunia pasar kerja sudah berubah pesat sebab adanya disrupsi teknologi sebagai konsekuensi dari adanya Industri 4.0.

Dengan adanya program MBKM diharapkan lulusan Sarjana

dapat memberikan fleksibilitas dalam soal proses pembelajaran mahasiswa melalui kultur belajar yang lebih inovatif, tidak terkekang, dan berpusat pada minat bakat mahasiswa. Manfaat yang didapat dari program MBKM jika dapat terlaksana dengan sukses, terjamin mutunya, dan berkelanjutan antara lain :

1. Mahasiswa mendapatkan peluang yang lebih banyak untuk mengeksplorasi minat bakat yang dimiliki selama menjalankan pendidikan.
2. Lulusan sarjana memperoleh ketrampilan kerja khusus dan softskill yang relevan untuk memasuki Industri 4.0.
3. Dosen bisa meningkatkan kemampuan pedagogi dan penguasaan substansi pembelajaran.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka terpenuhi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).
5. Memperkecil kesenjangan kemampuasn PPS dalam kontribusi kompetensi kerja khusus mahasiswa yang relevan dengan tuntutan pemanfaatan teknologi terkini.
6. Memperoleh lulusan yang bisa diunggulkan menjadi pemimpin atau leader masa depan bangsa yang unggul dan berkarakter.
7. Memapatkan lulusan dengan ketrampilan kerja khusus dan soft skill yang relevan dalam menjalankan pekerjaan di era Industri 4.0.

Perguruan tinggi bisa menyesuaikan kegiatan MBKM sesuai dengan visi, misi, sasaran yang sudah dimilikinya. Mengingat dari ke delapan aktivitas tersebut adalah contoh, perguruan tinggi bisa mengembangkan inovasi dan membuat desain aktivitas yang lebih relevan. Aktivitas MBKM harus berkontribusi pada pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa, siap untuk kerja, atau membuat peluang lapangan kerja baru. Program MBKM memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk menentukan pilihan dalam melaksanakan MBKM. Program MBKM memeunculkan beberapa program sebagai berikut :

1. Magang atau Praktik Kerja
2. Membangun Desa atau KKN Tematik

3. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan Tinggi
4. Pertukaran Pelajar
5. Penelitian atau melakukan Riset
6. Kegiatan atau melakukan aktivitas Wirausaha
7. Studi Independen
8. Proyek Kemanusiaan



Gambar 2.2. Skema Bentuk Kegiatan MBKM

Aktivitas MBKM tentunya ada penilaian setelah mahasiswa melaksanakan salah satu program yang dipilih. Untuk memberikan penilaian apakah aktivitas yang dilaksanakan layak diberikan nilai A, B, atau C maka harus ada rubrik penilaian dirinci sedetail mungkin. Rubrik dapat dibuat holistic, analitik, atau berbasis persepsi dengan skala tertentu selanjutnya bisa dikonversi menjadi nilai dan peringkat. Landasan dalam membuat rubrik penilaian mengacu pada prinsip berikut :

1. Ada nilai edukatif, penilaian ini bertujuan untuk memotivasi mahasiswa supaya mampu membuat suatu perencanaan dan cara belajar dan meraih capaian pembelajaran bagi lulusan.
2. Nilai Otentik, penilaian yang berfokus pada proses belajar yang berkekelanjutan serta hasil belajar menggambarkan kemampuan mahasiswa pada waktu proses pembelajaran berjalan.
3. Nilai Objektif, penilaian awal ini berbasis pada standar yang sudah ada kesepakatan antara dosen, pembimbing dari mitra,

- dan mahasiswa serta terhindar dari pengaruh subjektivitas dari penilai dan yang dinilai.
4. Nilai Akuntabel, penilaian yang dilakukan sesuai prosedur dan kriteria yang pasti, disepakati lebih dini, dan dijelaskan pada mahasiswa.
 5. Nilai Transparan, penilaian ini mengikuti prosedur dan hasil penilaiannya bisa dilihat oleh semua pemangku kepentingan.

KOMPETENSI LITERASI DIGITAL (*SKILL DIGITAL*)

Dalam pengertian Kompetensi berasal dari kata *competence* lebih jauh dapat diartikan menggambarkan suatu penampilan dalam bentuk kemampuan tertentu secara menyeluruh dan merupakan dialetika (gabungan) antara pengetahuan serta kemampuan (Sukmadinata, dkk., 2012). Pengertian lain dapat diartikan bahwa kompetensi memiliki arti yang hampir sama dengan keterampilan hidup atau "*life skill*", dimana dapat diartikan pula suatu kecakapan, keterampilan guna menyatakan sesuatu, memelihara, menjaga, dan upaya pengembangan diri. Dalam hal Kompetensi atau disebut juga keterampilan hidup dapat dinyatakan pula dalam bentuk suatu kecakapan, kebiasaan, keterampilan, atau kegiatan, perbuatan, bisa juga performansi yang dapat diamati dan diukur.

Ada yang berpendapat jika seseorang menguasai kemampuan literasi digital maka seseorang tersebut secara bertahap dalam satu jenjang lebih dari jenjang sebelumnya. Oleh karena itu kemampuan suatu kompetensi digital diperlukan syarat yaitu literasi komputer dan teknologi. Dengan demikian untuk bisa diartikan memiliki suatu literasi digital maka seseorang juga mestinya harus mampu menguasai literasi informasi, literasi visual, media, dan komunikasi.

Colin membagi ke dalam 4 kompetensi inti yang mesti dimiliki seseorang, oleh karena itu bisa dikatakan berliterasi digital yakni (Lankshear, 2016).

- a) Pencarian lewat Internet (*Internet Searching*)
- b) Naviagasi Hypertext (*Hypertextual Navigation*).
- c) Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

d) Asemble Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

MOTIVASI BELAJAR

Motivasi adalah (Gibson *et al.*, 2009) , *“motivation is the concept we use when we describe the force acting on or within an individual to initiated and direct behaviour”*. Motivasi ialah suatu konsep yang di gunakan bila menunjukkan kekuatan tindakan terhadap seseorang atau dalam diri seseorang yang mengarahkan tingkat tingkah lakunya. Dalam Penjelasan lain Motivasi juga diartikan (Robbins & Judge, 2009) : *“we need to find motivation and the process that account for an individual’s intensity directions and persistent of efforts toward attaining a goal.”* Motivasi dapat diartikan sebagai proses yang mempertimbangkan kekuatan , pengarahan , dan keteguhan yang dimiliki seseorang Dalam usahanya guna tercapai tujuan (Pinder, 1998), *“work motivation is a set of energetic forces that originated both within as well as beyond and individual being to initiative work-related behaviour and to date remind its form directions intensity and duration.”*

Motivasi ialah kekuatan yang mensupport peserta didik untuk menghadapi semua keadaan yang sulit dan menantang. Ada tujuh hal yang mendukung motivasi, yaitu; tantangan, rasa ingin tahu, kontrol, impian, kompetisi, kerja sama, dan pengakuan. Kurangnya motivasi dapat menimbulkan rasa frustrasi dan rasa kesal yang dapat menghambat produktifitas dan kenyamanan.

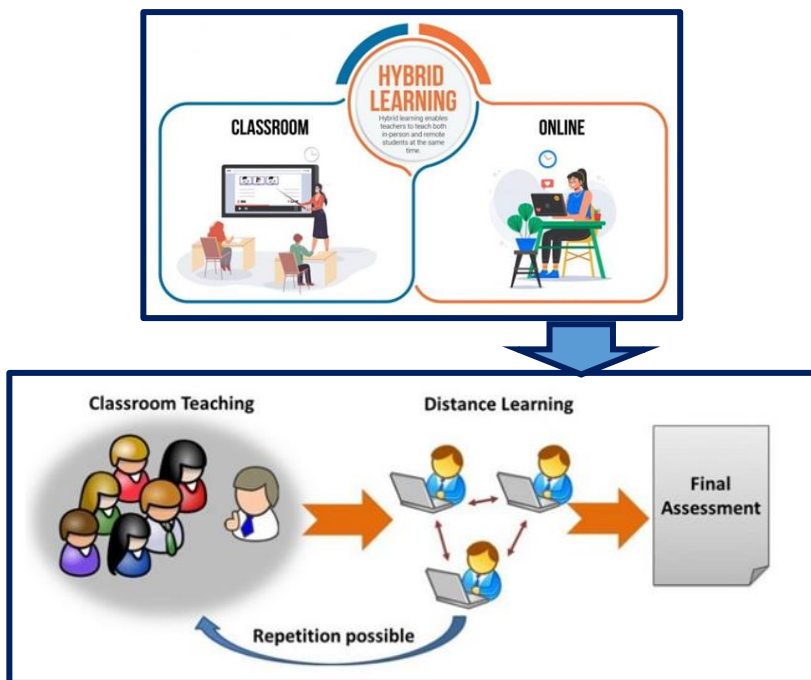
Dalam hal motivasi terdapat beberapa aspek yang bisa mempengaruhi tingkat motivasi belajar seperti kemampuan guna percaya pada usaha atau upaya, dalam aspek nilai akademis, dan karakteristik dari tugas akademik. Motivasi belajar bisa muncul faktor intrinsik atau dalam, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, dan faktor ekstrinsik (luar) sebab adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar yang timbul dari faktor luar (ekstrinsik) yakni adanya paksaan atau hukuman yang akan di peroleh. Pada dasarnya, motivasi seseorang terkait dengan perilaku dan emosi. Peserta didik dapat termotivasi secara langsung melalui penggunaan

materi pembelajaran yang menarik, memuaskan dan menggugah semangat (Gopalan *et al.*, 2017).

HASIL BELAJAR

Penjelasan suatu hasil belajar adalah suatu kemampuan peserta didik yang didapatkan lewat aktivitas dalam belajar. Belajar itu sendiri adalah jika seseorang yang melakukan suatu proses untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap. Oleh sebab itu pengertian hasil belajar adalah dapat dijelaskan sebagai suatu kemampuan yang di dapat peserta didik setelah menerima suatu pengalaman dalam belajar itu sendiri.

Dalam hal ini hasil aspek belajar yang diteliti melalui penelitian ini adalah Abidin, dkk., (2020) memberikan suatu penjelasan bahwa suatu prestasi belajar dapat dijadikan suatu pegangan bagi diri peserta didik dan pendidik untuk mengetahui peserta didik yang mampu lulus atau belum lulus. Ciri yang dimiliki dalam suatu prestasi belajar merujuk pada Prasetya, dkk. (2020) diantaranya merupakan suatu perubahan aspek pada tingkah laku yang bisa diamati dan diukur, aspek ini merupakan hasil aktivitas belajar seorang individu, dan bukan merupakan usaha orang lain, bisa dievaluasi merujuk ketentuan yang sudah ditetapkan indikator dapat menguraikan dan mengklasifikasikan, hasil kegiatan belajar yang dijalankan secara sadar. (Sadikin, dkk., 2020) dijelaskan jika individu yang sudah berhasil dalam melakukan suatu proses belajar dan menunjukkan adanya perubahan pada dirinya. Oleh karenanya perubahan mampu diperlihatkan pada kemampuan berpikir atau bisa di kaji dari sikap pada suatu objek.



Gambar 2.3. Tahapan Hasil Belajar Mahasiswa

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE HASIL BELAJAR

Hasil penelitian yang dilaksanakan dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pengaruh aspek dari motivasi kerja terhadap aspek kompetensi dosen. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan *path analysis* untuk melihat pengaruh variabel Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar, diperoleh nilai *t-Value* sebesar 2.35. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *t-Value* lebih dari 1.96 maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada variabel Model Pembelajaran terhadap variabel Hasil Belajar atau H_a diterima. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.22.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan

hasil tersebut dapat dikatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran apa yang diterapkan dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan.

Menurut Heny & Budi (2013) menjelaskan bahwa : “Model pembelajaran hybrid learning memadukan keunggulan yang ada pada model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan manfaat yang ada dalam model pembelajaran online dalam menyajikan pembelajaran yang lebih terpusat pada peserta didik serta mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik”. Artinya model pembelajaran hybrid learning adalah model pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara fleksibel dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini berarti bahwa pemilihan model pembelajaran dapat menjadi salah satu penentu hasil belajar mahasiswa. Sehingga dalam proses pembelajaran dalam perkuliahan model pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan untuk menunjang hasil belajar mahasiswa.

PENGARUH MOTIVASI KE HASIL BELAJAR

Hasil penelitian yang dilakukan dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pengaruh motivasi terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan *path analysis* untuk melihat pengaruh variabel motivasi terhadap hasil belajar, diperoleh nilai *t-Value* sebesar 2.40. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *t-Value* lebih dari 1.96 maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada variabel motivasi terhadap variabel hasil belajar atau H_a diterima. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan motivasi terhadap hasil belajar didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.34.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif motivasi belajar terhadap aspek hasil belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap pada hasil belajar mahasiswa.

Menurut Gopalan *et al* (2017) menjelaskan bahwa : “Motivasi adalah kekuatan yang mendorong peserta didik untuk menghadapi semua keadaan yang sulit dan menantang”. Artinya motivasi mejadikan sebuah dorongan untuk mahasiswa dalam menggapai sebuah tujuan dimana untuk mahasiswa tujuannya adalah hasil belajar yang memuaskan. Selain itu motivasi juga dijadikan latar belakang mahasiswa dalam keadaan yang sulit dan penuh tantangan demi menggapai sebuah cita – cita.

Selanjutnya Gopalan *et al* (2017) juga mengungkapkan bahwa : “Motivasi belajar dapat muncul disebabkan aspek intrinsik(dalam), berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, dan faktor ekstrinsik karena adanya rangsangan dari luar”. Dalam hal ini motivasi mahasiswa dipengaruhi oleh 2 faktor yang ada didalam dirinya sendiri (intrinsik) dan factor yang ada dari luar dirinya sendiri (ekstrinsik). Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, karena kedua faktor saling berkesinambungan satu sama lainnya.

PENGARUH BENTUK MBKM KE HASIL BELAJAR

Hasil penelitian yang dilakukan dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pengaruh Bentuk MBKM terhadap Hasil Belajar. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan path analysis untuk melihat pengaruh variabel Bentuk MBKM terhadap variable Hasil Belajar, diperoleh nilai t-Value sebesar 3.39. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-Value kurang dari 1.96 maka dapat dikatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan pada variabel Bentuk MBKM terhadap variable Hasil Belajar atau H_0 diterima. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh yang dikontibusikan Bentuk MBKM terhadap Hasil Belajar didasarkan pada nilai standardized factor loading. Nilai standardized factor loading yang didapatkan adalah sebesar 0.32.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif bentuk MBKM terhadap hasil belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan

hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bentuk MBKM terhadap hasil belajar mahasiswa.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 yang terkait Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT), khususnya pada pasal 18 dan 15. Program ini mempunyai tujuan untuk menjawab tantangan perguruan tinggi yang belum dapat beradaptasi dengan cepat serta untuk mempersiapkan lulusan yang relevan dan memiliki mutu. Dari rancangan yang sudah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan keluarkan dapat diartikan bahwa pemilihan bentuk MBKM yang akan dilaksanakan mahasiswa tentunya sangat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Dalam hal ini hasil belajar tentunya bukan hanya soal angka namun soal ketrampilan mahasiswa. tujuannya agar lulusan sarjana terapan dapat mengikuti perkembangan teknologi dan terampil dalam dunia industri nantinya.

Kegiatan MBKM harus memberikan pengalaman secara kontekstual terhadap mahasiswa agar mahasiswa dapat mempraktikkan di dunia perkuliahan maupun dunia industri nantinya. Untuk memberikan penilaian terhadap mahasiswa apakah layak mendapatkan nilai A, B, atau C maka ada beberapa prinsip yang harus dijadikan sebagai acuan agar penilaian sesuai dengan apa yang sudah dilaksanakan dan didapatkan mahasiswa.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE MOTIVASI

Hasil penelitian yang dilakukan dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pengaruh Model Pembelajaran terhadap Motivasi. Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilaksanakan memakai path analysis untuk melihat pengaruh variabel Model Pembelajaran terhadap Motivasi diperoleh nilai t-Value sebesar 5.19. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-Value lebih dari 1.96 maka bisa dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada variabel Model Pembelajaran terhadap Motivasi atau H_a diterima. Seterusnya guna mengetahui seberapa besar sumbangsih pengaruh yang diberikan Model Pembelajaran terhadap Motivasi

didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.47.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dan positif model pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Model pembelajaran *hybrid learning* mengkombinasikan keunggulan yang ada pada model pembelajaran tradisional (*tatap muka*) dengan manfaat yang ada dalam model pembelajaran online dalam menyajikan pembelajaran yang lebih terpusat pada peserta didik serta mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Heny & Budi, 2013). Hal ini dapat diartikan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu faktor pendorong mahasiswa dalam belajar. Motivasi belajar mahasiswa dapat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang diterapkan selama melakukan perkuliahan.

PENGARUH BENTUK MBKM KE MOTIVASI

Hasil penelitian yang dimaksudkan untuk melihat sejauh mana bentuk MBKM terhadap motivasi. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan *path analysis* untuk melihat pengaruh variabel bentuk MBKM terhadap motivasi, diperoleh nilai *t-Value* sebesar 5.37. Hal tersebut memperlihatkan bahwa nilai *t-Value* lebih dari 1.96 maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada variabel bentuk MBKM terhadap motivasi atau H_a diterima. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar sumbangsih pengaruh yang diberikan bentuk MBKM terhadap motivasi didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.49.

Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif bentuk MBKM terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa penelitian ini membuktikan hipotesis bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan bentuk MBKM terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Aktivitas MBKM harus mampu memberi pengalaman lapangan yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa, siap untuk kerja, atau membuat peluang atau kesempatan lapangan kerja baru. Kebijakan MBKM memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk menentukan pilihannya dalam kegiatan MBKM. Mahasiswa dapat bebas memilih program MBKM yang diminatnya tanpa ada paksaan dari instansi pendidikan.

Sehingga bentuk MBKM sangat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan. Hal ini dikarenakan mahasiswa sudah diberikan kebebasan dalam memilih program MBKM yang akan dilakukan, sesuai dengan minat dan keinginan masing – masing mahasiswa. Hasil dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa bentuk MBKM mampu mendorong tingkat motivasi belajar mahasiswa.

SIMPULAN

Kesimpulan yang di dapatkan adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa. Artinya semakin efektif model pembelajaran yang diterapkan maka semakin meningkat hasil belajar mahasiswa.
2. Motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa. Artinya semakin tinggi motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran maka akan semakin baik hasil belajar.
3. Bentuk MBKM memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa. Artinya berbagai macambentuk program MBKM yang dipilih mahasiswa akan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar mahasiswa.
4. Model Pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aspek Motivasi belajar mahasiswa. Artinya pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan sangat mempengaruhi seberapa besar motivasi belajar mahasiswa.

5. Bentuk MBKM mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap aspek Motivasi belajar mahasiswa. Artinya bentuk program MBKM yang dipilih akan sangat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menyelesaikannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang yang telah membiayai penelitian ini hingga selesai dengan no kontrak penelitian Nomor 6.8.3/UN37/PPK.3.1/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Rumansyah., & Arizona, K., 2020. Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), pp.64–70.
- Aziz, A.A., Yusof, K.M., & Yatim, J.M., 2012. Evaluation on the Effectiveness of Learning Outcomes from Students' Perspectives. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 56, pp.22-30
- Bonk., & Graham., 2004. *Handbook of Blended Learning: Global Perspective, Local Design*. Cheicester: John Wiley & Sons Inc, pp.48
- Dendi Firnando., 2022. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Saburai Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemendibud., 2020, *Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka*.
- Edaran Rektor Unnes Nomor B/292/UN37?KM/2022 tanggal 11/02/2022 tentang *Pelaksanaan Kegiatan Akademik Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022 di UNNES*.
- Firman, F., & Rahayu, S., 2020. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), pp.81–89.
- Ghozali, I., 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro

- Gibson., D.L., Weiss, D.J., Dawis, R.V., & Lofquist, L.H., 1970. Manual for the Minnesota Satisfactoriness Scales. Minnesota Studies in Vocational Rehabilitation, pp.130.
- Gopalan, V., Bakar, J. A. A., Zulkifli, A. N., Alwi, A., & Mat, R.C., 2017. A Review of the Motivation Theories in Learning. *AIP Conference Proceedings*, 1891.
- Heny, H., & Budhi, P., 2020, *Implementasi Model Hybrid Learning pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Statistika II di Prodi manajemen FPEB UPI*, pp.181-184.
- Junaidi, A., 2020. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kiftiah, F.M., 2017. *Hubungan Antara Religiusitas Dengan Motivasi Berprestasi Pada Anak Panti Asuhan Nurul Haq Banguntapan, Bantul*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kpolovie, P.J., Joe, A.I., & Okoto, T., 2014. Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude Towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 1(11), pp.73-100
- Maria, D.A., 2008. Blended Collaborative Learning For Action Research Training. *Journal Of Open Education*, 4(1), pp.88.
- Miksan, A., 2018. Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Whatsapp Group. *Dirasah*, 1(1), pp.120-137.
- Nelliraharti., 2021. Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Education Science (JES)*, 7(1).
- Nicola, M., Alsafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., & Al-jabir, A., 2020. *Since January 2020 Elsevier has Created a COVID-19 Resource Centre with Free Information in English and Mandarin on the Novel Coronavirus COVID- 19* . The COVID-19 Resource Centre is Hosted on Elsevier Connect the Company's Public News and Information

- Niken, B.A., 2021, Sistematik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *Placentum: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, 2021.
- Nurul, Z., *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Pinder., 1998. *Motivation and Organizational Climate*. Boston: Harvard University Press.
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C.T., 2020. Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi Covid19. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), pp.188–197.
- Ramdhani, T., 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Schoology untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11(2), pp.62-68.
- Rizqi, F., & Binti, I., 2021. Penyebab Atensi Mahasiswa Menurun Selama Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 2(4), pp. 96-101
- Robbins., & Judge., 1998. *Organizational Behavior: Concepts, Controversies, Applications*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Rochana, R., Darajatun, R.M., & Ramdhany, M.A., 2021. Pengaruh Implementasi Kebijakan Kampus Merdeka Terhadap Minat Dan Keterlibatan Mahasiswa. *Journal Of Business Management Education*, 6(3), pp.11-21.
- Rosmiati, R., Putra, I., & Ahmad, N.A., 2021. Pengukuran Mutu Pembelajaran Di FKIP UNJA Dalam Upaya Membangun Generasi Economic Citizen Yang Mengelaborasi Program MBKBM Kemendikbud. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), pp.5256-5264.
- Sodik, J., Purwiyanta., & Wijayanti, D.L., 2021. Research Synergy Foundation Village Economic Potential For The Implementation Of Learning Building Village / KKN Thematic MBKM Program Economic Study Program Development

- Department Of Economics, Faculty Of Economics And Business Of The UPN "Veteran" Yogyakarta. *RSF Conference Series: Business, Management And Social Sciences*, 1(3), pp.179-184.
- Sulata, M.A., & Hakim, A.A., 2020. Gambaran Perkuliahan Daring Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Unesa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), pp.147–156
- Undang-Undang Republik Indonesia No.12 tahun 2012 tentang *Pendidikan Tinggi*.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang *Pendidikan Nasional*.
- Widayanti, L., 2014. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49).
- Zarkasyi, W., 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama, pp.79.

BAB III. PENDIDIKAN KONSERVASI SENI TRADISIONAL BANYUMAS MELALUI PEMENTASAN LINTAS GENERASI

**Slamet Haryono¹, Langlang Handayani², Suharto Linuwih³,
Agus Yulianto⁴, Natalia Erna S⁵, Maulana Resha Vivadi⁶, Gita
Surya Shabrina⁷, Gesang Surya Kusuma⁸, Resi Aji Susilo⁹ dan
Wilis Basukesti^{10*}**

^{1,7}Prodi Seni Musik FBS, Universitas Negeri Semarang

^{2,3,4,5,8}Prodi Pend. Fisika FMIPA, Universitas Negeri Semarang

¹⁰Prodi Seni Tari FBS, Universitas Negeri Semarang

⁶Prodi Pend. Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

⁹Prodi Seni Tari, ISI Surakarta

slametharyono@mail.unnes.ac.id;

langlanghandayani@mail.unnes.ac.id;

suhartolinuwih@mail.unnes.ac.id; yulianto566@mail.unnes.ac.id;

nataliaernas@mail.unnes.ac.id; gitasurya@students.unnes.ac.id

reshasone12@students.unnes.ac.id;

gesangabsen16.a6@students.unnes.ac.id; dedewilys@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i4.124>

Abstrak

Tambaknegara adalah salah satu desa di wilayah kabupaten Banyumas yang memiliki beragam seni tradisional yang mengandung nilai-nilai luhur. Upaya melestarikan nilai-nilai luhur melalui pendidikan konservasi seni tradisional di daerah tersebut telah ditempuh oleh masyarakat dan pemerintah desa setempat dengan menyelenggarakan pementasan secara terbuka bertajuk Pentas Seni Lintas Generasi yang dapat disaksikan oleh warga secara langsung. Keunikan berbagai seni tradisional yang tumbuh di Tambaknegara dikemas dalam pementasan dengan melibatkan para pelaku seni yang merupakan penduduk asli dari berbagai

kalangan, mulai anak-anak hingga para lansia. Melalui penyelenggaraan Pentas Seni Lintas Generasi ini diharapkan seni tradisional Banyumas di Tambaknegara ini dapat diwariskan kepada generasi muda sehingga dapat diselamatkan dari kepunahan.

Kata kunci: Pendidikan, Tradisional, Pementasan

PENDAHULUAN

Seni tradisional dimaknai sebagai seni yang tumbuh dan berkembang di masyarakat di masa lalu (Retnoningsih *et al.*, 2018; Yampolsky, 2001), yang tidak menunjukkan secara jelas adanya pengaruh asing dalam idiom yang dipakainya (Yampolsky, 2001). Sementara itu, KBBI mengartikan kata *seni* sebagai karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, dan kata *tradisional* sebagai sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun (Setiawan, 2021). Dengan demikian seni tradisional dapat dipahami sebagai karya yang diciptakan oleh masyarakat di masa yang lalu tanpa campur tangan pihak asing, dan mengandung nilai-nilai luhur yang selalu dipegang teguh oleh masyarakat pendukungnya. Kandungan nilai-nilai luhur mengantarkan pentingnya konservasi bagi seni tradisional agar tak lekang oleh jaman (Kurnia, 2018; Rachman, 2012). Oleh karenanya diperlukan upaya-upaya dari berbagai pihak yang menjadi habitat seni tradisional untuk menjaga keberadaan dan kebermanfaatannya, khususnya bagi masyarakat sekitar serta bangsa dan negara pada umumnya. Telah banyak penelitian yang memberikan bukti bahwa keanekaragaman seni tradisional mulai tidak dikenali lagi oleh generasi penerus di suatu daerah (Andri, 2020; T. S. Lestari & Suminar, 2020; Supriono, 2020). Berdasarkan kenyataan tersebut maka beberapa daerah memandang perlu melakukan upaya untuk mengkonservasi keberadaan seni tradisional.

Tambaknegara adalah salah satu desa yang terletak di kecamatan Rawalo, kabupaten Banyumas, yang memiliki beragam

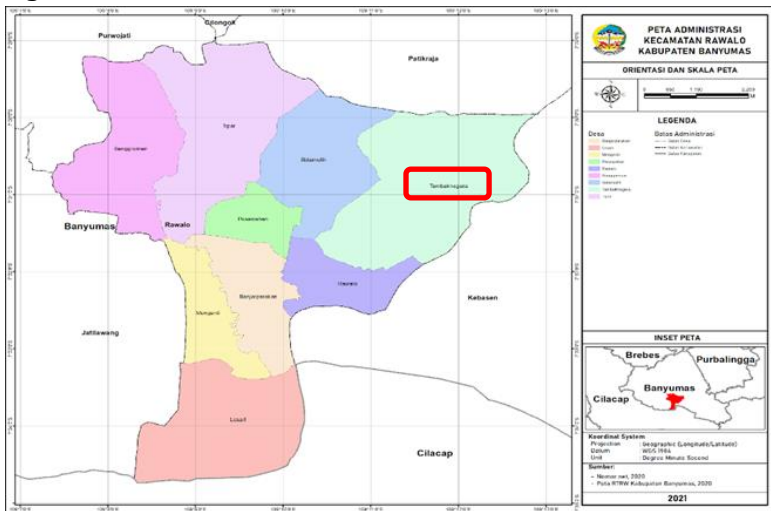
seni tradisional (Rizki & Lestari, 2021). Ragam seni yang tumbuh di Tambaknegara, diantaranya adalah *kenthongan*, *ebeg* (kuda lumping), *Gondolio*, dan wayang. Kesenian tradisional tersebut memiliki kandungan nilai luhur yang mencirikan masyarakat Banyumas, seperti kejujuran, kedisiplinan, kerja keras dan lainnya, yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Tambaknegara. Dengan kandungan nilai-nilai luhur, yang merupakan inti dari bermasyarakat dan mengandung sifat-sifat yang baik serta berguna bagi kemanusiaan, maka masyarakat Tambaknegara memandang perlu dikonservasinya kesenian tradisional tersebut.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengkonservasi kesenian tradisional di desa Tambaknegara adalah dengan menyelenggarakan pementasan di wilayah setempat. Berbagai elemen masyarakat Tambaknegara dilibatkan agar mendukung terselenggarakannya acara pementasan. Acara pementasan diberi judul Pentas Seni Lintas Generasi. Bagaimanakah masyarakat desa Tambaknegara menggarap acara pementasan seni tradisional Banyumas untuk menggapai tujuannya? Bab ini mengulas berbagai hal terkait kegiatan Pentas Seni Lintas Generasi, yang digagas oleh para pemuda di wilayah desa Tambaknegara sebagai upaya pendidikan konservasi seni tradisional Banyumas bagi masyarakat luas. Bahan pembahasan diperoleh dari rangkaian penelitian tentang analogi berbasis kebudayaan, khususnya Banyumas. Data diperoleh melalui wawancara kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan kegiatan dan observasi langsung saat acara pementasan berlangsung.

DESA TAMBAKNEGARA DAN SENI TRADISIONAL YANG DIMILIKINYA

Tambaknegara adalah salah satu desa di wilayah kecamatan Rawalo, kabupaten Banjarnegara, yang berada di posisi paling timur dari kecamatan Rawalo, seperti tampak pada Gambar 3.1. Lokasi Tambaknegara berbatasan dengan desa Losari, kecamatan Kebasen di bagian selatan. Di sebelah timur Tambaknegara terdapat desa Notog, kecamatan Patikraja, sementara di sebelah

utara terbujur Pegunungan dan di sebelah barat berbatasan dengan desa Rawalo, Pesawahan, dan Sidamulih.



Gambar 3.1. Lokasi desa Tambaknegara, Rawalo, Banyumas

Sumber penghasilan masyarakat desa Tambaknegara berasal dari aktifitas pertanian, perikanan, peternakan, pertambangan, industri rumah tangga dan pariwisata. Sektor pariwisata sebagai salah satu sumber penghasilan di desa ini didukung oleh para pelaku seni tradisional sehingga memiliki potensi ekonomi yang sangat besar. Selain itu, sebagian warga Tambaknegara juga menjadi buruh di kota besar. Oleh karenanya, tidaklah heran jika di desa Tambaknegara banyak dijumpai para pelaku seni dari beragam seni tradisional.

Beragam seni tradisional yang terdapat di desa Tambaknegara diantaranya adalah *kenthongan*, *calung*, *ebeg* (kuda lumping), *gondolio*, dan wayang. Masing-masing jenis kesenian tersebut memiliki karakteristik yang unik. *Kenthongan* adalah salah satu seni tradisional yang berkembang di desa Tambaknegara. Pada umumnya, istilah *kenthongan* mengacu pada sebuah benda berbentuk tabung yang terbuat dari bambu maupun kayu yang diberi rongga memanjang di tengahnya, yang apabila dipukul di tepi rongganya akan menghasilkan suara dari efek resonansi. Dalam seni tradisional *kenthongan*, istilah tersebut

merujuk pada instrumen *kenthong* yang terbuat dari bambu dengan ukuran tertentu. Bahan dasar bambu ini tidak terlepas dari kondisi geografis Tambaknegara dan Banyumas pada umumnya yang terdiri dari daratan, pegunungan, dan banyak sungai besar dengan tanaman bambu di sekelilingnya. Kuncari & Setiawan, (2021) mendapatkan berbagai jenis bambu maupun kayu yang biasanya dipakai untuk membuat *kenthongan*. Jenis bambu tersebut adalah ori (*Bambusa blumeana* Schult.f.), petung (*Dendrocalamus asper* (Schult.) Backer), apus (*Gigantochloa apus* (Schult.) Kurz), dan wulung (*G. atroviolacea* Widjaja). Adapun jenis kayu yang biasa dimanfaatkan adalah kayu nangka (*Artocarpus heterophyllus* Lam.), kayu jati (*Tectona grandis* L.f.), kayu kelapa (*Cocos nucifera* L.), kayu mahoni (*Swietenia mahagoni* (L.) Jacq.), dan kayu sengon (*Albizia chinensis* (Osbeck) Merr J.).

Pada awalnya, *kenthongan* digunakan oleh masyarakat luas sebagai alat untuk berkomunikasi (Muchsin *et al.*, 2022) antar warga untuk tujuan tertentu (Muchsin, 2021), seperti pemberitahuan tentang kondisi keamanan suatu wilayah dan yang lainnya (Kuncari & Setiawan, 2021). *Kenthongan* juga merupakan sarana mitigasi bencana (Tanoyo, 2019), dan media dakwah melalui seni (Munawar, 2020). Sementara itu, Mutiah, (2017) mengemukakan bahwa *kenthongan* merupakan salah satu media tradisional yang efektif digunakan untuk membangun pola komunikasi yang sesuai dengan kriteria kebersamaan masyarakat Indonesia.

Dalam ranah seni musik, Muchsin *et al.* (2022) mengatakan bahwa *kenthongan* berlaras pentatonis yang terbatas untuk mengiringi lagu-lagu Banyumasan. Selanjutnya, seiring dengan perkembangan jaman, *kenthongan* kemudian dikembangkan dengan nada-nada diatonis sehingga dapat digunakan untuk memainkan lagu-lagu bergenre lain, seperti lagu-lagu pop. Dalam pertunjukan *kenthongan*, beberapa alat musik yang digunakan diantaranya adalah *kenthong*, *angklung*, *flute bambu*, *ketrak* (*tripok*), *ketipung*, *bass gentong*, *tamborin* (Muchsin, 2021) dan *simbal* (Maharani *et al.*, 2017). *Kenthong* adalah instrumen yang

awalnya berfungsi sebagai alat musik ritmis namun kemudian berkembang sebagai alat musik melodis (Muchsin, 2021) dan termasuk dalam kategori instrumen idiophone. Kenthong dibuat dengan dua ruas bambu sehingga hanya memiliki dua nada seperti kethuk dalam perangkat gamelan. Nada yang dihasilkan instrumen kenthong disesuaikan dengan kebutuhan namun pada umumnya memiliki interval *Terts* atau *Kwint*. Seperti halnya *kenthong*, angklung juga tergolong instrumen *idiophone* terbuat dari bambu. Angklung merupakan alat musik melodis dengan tuning diatonis maupun kromatis. Dalam sebuah angklung, terdapat dua ruas bambu yang berbeda nadanya dengan interval nada oktaf yakni satu ruas dengan nada oktaf bawah dan satu ruas dengan nada oktaf atas. Dalam pertunjukan *kenthongan*, angklung disusun dalam set kerangka kayu yang berisi angklung sebanyak enam belas buah (dua oktaf diatonis). Cara memainkan angklung dalam pertunjukan *kenthongan* adalah dengan digoyangkan menggunakan bantalan karet (potongan dari sandal). Hal ini dimungkinkan karena angklung diikat menggunakan karet ke kerangka kayu sehingga tidak perlu digoyangkan dengan dua tangan. Dalam pertunjukan *kenthongan* angklung memiliki peran sebagai instrumen melodis utama yang dimainkan mengikuti irama lagu untuk menggantikan peran vocal. Flute bambu atau yang lebih dikenal dengan istilah seruling bambu adalah instrumen aerophone yang dimainkan dengan cara ditiup pada bagian mouth hole. Terdapat perbedaan antara *flute* bambu dengan *flute* yang digunakan pada orchestra. Beberapa diantaranya adalah *flute* bambu menggunakan sistem *open hole* yakni lubang pada badan *flute* tidak dilengkapi oleh *valve* atau klep untuk menutup. Sistem *open hole* ini identik dengan yang ada pada instrumen *recorder* dimana lubang pada badan instrumen ditutup dan dibuka langsung dengan jari tanpa perantara klep. *Flute* bambu merupakan instrumen melodis yang pada pertunjukan *kenthongan* berperan untuk memainkan nada-nada isian diantara permainan angklung. Namun tidak jarang *flute* bambu digunakan juga untuk memainkan melodi utama bergantian dengan angklung. Selain instrumen melodis, pertunjukan *kenthongan* juga menggunakan instrumen

ritmis seperti *ketrak (tripok)*, *ketipung*, *bass gentong*, *tamborin*, serta *simbal*. Kelompok instrumen ini berfungsi sebagai pembuat irama pada pertunjukan *kenthongan*. *Ketrak (tripok)* adalah perangkat instrumen yang menyerupai tom pada *drum* yang disusun berjejer namun dimodifikasi dengan menambahkan harness sehingga dapat digendong. *Ketrak* dibunyikan dengan cara dipukul menggunakan stick drum dan dalam pertunjukan *kenthongan* dikombinasikan dengan simbal. Selanjutnya, *ketipung*, merupakan kendhang yang berukuran relatif kecil. *Ketipung* dimainkan dengan cara *dikeplak* langsung menggunakan tangan. *Bass gentong* merupakan instrumen yang digunakan untuk menggantikan fungsi *bass drum* dalam pertunjukan *kenthongan*. *Bass gentong* seperti namanya, dibuat dari bahan gentong yaitu tempat penampung air berbentuk silinder yang pada bagian lubang atasnya ditutup dengan karet ban. *Bass gentong* dimainkan dengan cara dipukul menggunakan stick drum yang pada ujungnya dibalut karet sehingga menyerupai lengan pedal pada drum. Suara yang dihasilkan oleh *bass gentong* cenderung dianggap atonal karena sifat bunyinya yang memiliki frekuensi sub (antara 20-200Hz). Berikutnya adalah *tamborin*, yaitu instrumen yang berfungsi sebagai kontra dari *bass gentong* karena memiliki bunyi dengan frekuensi tinggi. *Tamborin* memiliki istilah lain yang familiar yaitu “*icik-icik*” yang diambil dari bunyi yang dihasilkan.

Dari berbagai manfaat yang dimiliki, dalam *kenthongan* terkandung nilai-nilai sosial dan religius (Kuncari & Setiawan, 2021). Nilai-nilai tersebut adalah sarana informasi kondisi lingkungan di suatu daerah sebagai sarana audio untuk mengajak masyarakat berkumpul dalam suatu acara, baik kemasyarakatan maupun keagamaan. Seni tradisional *kenthongan* juga memuat nilai-nilai religi, yang oleh Munawar (2020) disebutkan sebagai nilai kekeluargaan, persatuan dan kerukunan. Selain itu, dalam pertunjukan *kenthongan* juga mengandung nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, dan kreatif (Fandanu *et al.*, 2021).

Ebeg adalah seni tradisional yang dikenal di seluruh wilayah kebudayaan Banyumas, yang terdiri dari empat kabupaten, yakni Banyumas, Banjarnegara, Purbalingga dan

Cilacap. *Ebeg* memiliki banyak nama, seperti kuda lumping, kuda kepang, eblek dan jathilan (Nuraeni *et al.*, 2022). Di beberapa daerah, seni tradisional ini ditampilkan pada acara-acara ritual maupun hiburan. Di wilayah Banyumas sendiri, masyarakat yang menyelenggarakan hajatan ataupun acara-acara resmi seperti penyambutan tamu masih menggunakan *ebeg* sebagai sarana untuk menghibur. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, pertunjukan *ebeg* juga dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran sains di sekolah dasar, dalam mendukung proses berpikir analogis siswa (Handayani *et al.*, 2018).

Pertunjukan *ebeg* memiliki properti khas berupa anyaman bambu berbentuk kuda (Lestari, 2016) seperti terlihat dalam Gambar 3.2, yang digunakan oleh pemain/penarinya, baik perempuan maupun laki-laki. Gerakan-gerakan yang diperagakan oleh para penari menggambarkan pasukan berkuda yang sedang berperang. Dalam penampilannya, gerakan penari-penari *ebeg* yang bersifat kolosal diiringi dengan musik pengiring yang dikenal dengan nama *calung*. Nuraeni *et al.* (2022) mengatakan bahwa *ebeg* merupakan gabungan dari kesenian dari Jawa Barat dan Jawa Tengah.



Gambar 3.2. Properti Khas Pertunjukan *Ebeg*

Calung adalah kekayaan kesenian tradisional selanjutnya yang dimiliki oleh desa Tambaknegara. Dalam bentuk pertunjukan,

kesenian tradisional ini didukung oleh instrumen, yang bahan dasarnya terbuat dari bambu. Dari Sukendar (Handayani *et al.*, 2022) diperoleh informasi bahwa *calung* berasal dari kata *dipracal digoleki suarane sing melung*, yang menunjukkan proses mendapatkan suara *calung* yang diharapkan dengan cara meraut bambu. Seperangkat *calung* yang digunakan untuk mengiringi suatu pementasan biasanya terdiri dari gambang, dhendhem, kenong, kendang/ketipung dan gong bumbung (Handayani *et al.*, 2022; Priyanto, 2008). Pementasan karya seni yang menggunakan *calung* sebagai pengiring diantaranya adalah *Begalan* (Priyanto, 2008), *Lengger* (Handayani *et al.*, 2022), dan *ebeg* (Suharto, 2017). Fadillah & Isana (2020) mengatakan bahwa pada pementasan kesenian tradisional tersampaikan nilai-nilai religi.

Selain *kenthongan*, *ebeg* dan *calung*, terdapat pula seni tradisional desa Tambaknegara yang mendapat perhatian untuk dilestarikan. Seni tradisional tersebut adalah *Gondolio*. Seni tradisional ini termasuk dalam kategori seni musik, yang biasanya digunakan untuk mengiringi lagu-lagu khas Banyumas. Instrumen *Gondolio* terbuat dari bambu dengan bentuk yang menyerupai angklung. *Gondolio* dimainkan dengan cara digantung dan digoyangkan. Karena keunikannya, masyarakat awam belum banyak yang dapat memainkan instrumen *Gondolio* ini, sementara pemain senior *gondolio* yang masih eksis hingga saat ini tinggal tiga orang. Instrumen musik *Gondolio* disajikan dalam Gambar 3.3.



Gambar 3.3. Instrumen Musik *Gondolio* (Sumber: Suparjo, 2014)

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan tradisional di Indonesia yang masih eksis hingga saat ini. *Wayang* juga merupakan salah satu warisan dunia dalam bidang seni yang telah dideklarasikan oleh UNESCO (Priyanto, 2018) dan seni tradisional yang dipelihara kelestariannya di Tambaknegara. Seni tradisional *wayang* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah *wayang kulit* yang dalam pementasannya melibatkan beberapa komponen, yakni boneka wayang, kelir, debog, kotak tempat menyimpan wayang, cepala, keprak, blencong, dan seperangkat gamelan. Boneka wayang biasanya terbuat dari kulit lembu dalam bentuk dua dimensi (Widagdo, 2018). Lebih lanjut dijelaskan bahwa terdapat setidaknya lima golongan wayang purwo, yakni putri, Bambang (pria), raja (gagahan), raksasa (buto), dan dewa-dewi. Masing-masing golongan memiliki karakteristik berdasarkan ukuran badan, bentuk wajah, dan asesoris yang dipakainya.

Pada awalnya Wayang kulit berkembang di Pulau Jawa sekitar 1500 SM. Pada masa itu wayang digunakan sebagai media pada ritual pemujaan roh leluhur. Roh leluhur dipuja itu dinamai dengan sebutan hyang atau dahyang. Kata hyang atau dahyang itu lah yang diduga menjadi asal usul kata wayang yang kita kenal sekarang ini (Permadi & Fauzi, 2011). Namun ada pula pendapat yang mengatakan bahwa kata wayang berasal dari istilah bahasa Jawa *ayang-ayang* yang bermakna “bayangan” atau bayang-bayang (Masroer, 2015). Bayangan yang dimaksud adalah bayangan yang dihasilkan oleh benda yang dimainkan oleh dalang dari balik layar (kelir) berwarna putih yang disorot dengan lampu yang bernama blencong. Jadi sebenarnya yang dimaksud dengan wayang adalah bayangan yang ada pada kelir.

UPAYA PENDIDIKAN KONSERVASI PADA MASYARAKAT MELALUI PEMENTASAN SENI TRADISIONAL DI TAMBAKNEGARA

Pendidikan diartikan dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang

ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan. Sementara itu, konservasi dimaknai sebagai pendidikan tentang pengelolaan secara berkelanjutan melalui perencanaan yang disesuaikan dengan tujuan. Dalam hal lain, KBBI mengartikan pementasan sebagai proses, cara, perbuatan mementaskan, yakni memainkan sesuatu di panggung. Menikmati pementasan berarti memposisikan alam rasa sejajar dengan irama pergerakan permainan yang disuguhkan sehingga memberikan pengalaman. Dengan demikian, pendidikan konservasi seni tradisional melalui pementasan memberikan pengertian tentang proses perubahan sikap dan perilaku yang diberikan kepada suatu elemen masyarakat tentang upaya mengelola seni tradisional yang terus menerus melalui pengajaran dengan memainkan seni tradisional tersebut di suatu panggung/acara. Selanjutnya, dikatakan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian menjadi penenang hati, pemberi inspirasi dan apresiasi.

Menurut Altman (Suharto, 2018) keterlibatan langsung dari masyarakat dalam kesenian tradisional yang dimilikinya mengantarkan keberadaan tanggung jawab konservasi secara mandiri dari kesenian tradisional tersebut oleh masyarakat yang bersangkutan. Selanjutnya, terkait dengan peran serta generasi penerus dalam konservasi seni tradisional, Harwanto (2018) mengatakan bahwa seni tradisional yang senantiasa bertaut erat dengan pengalaman perasaan, imajinasi, gagasan, dan kerangka pikir budaya suatu daerah, mengkondisikan perlunya sikap apresiatif dari generasi penerus guna menjaga kelestariannya.

Tambaknegara adalah nama suatu desa yang mengumandangkan genderang upaya pendidikan konservasi seni tradisional yang dimilikinya. Upaya tersebut dikemas dalam suatu acara yang bertajuk Pentas Seni Lintas Generasi. Acara digagas oleh anggota kelompok pemuda desa, dengan nama Karang Taruna Bhina Karya VII Desa Tambaknegara, yang memberikan perhatian besar terhadap kelangsungan hidup seni tradisional yang telah tumbuh di desanya. Sebagai penggagas acara, Resi Aji Susilo, merupakan ketua divisi kesenian Karang Taruna. Susunan lengkap

dari panitia pelaksana kegiatan Pentas Seni Lintas Generasi tercantum dalam Tabel 3.1 dan berfoto bersama seperti terlihat dalam Gambar 3.4.

Tabel 3.1. Panitia kegiatan Pentas Seni Lintas Generasi 2022

Penanggung jawab	: Arwan
Ketua	: Tunggul Sri Hascaryo
Wakil Ketua	: Seno Abimanyu
Sekretaris	: Melinia Rizki
Bendahara	: Yeni Saras .S, Raket Anggraini
Humas	: Bela, Tio
Acara	: Wilis Basukesti
Keamanan	: Rudi, Sodikin, Suratno, Toto
Konsumsi	: Nartam
Dokumentasi	: Yoga Audia

Acara diadakan pada hari Minggu, 19 Juni 2022 di Pendopo Kalitanjung, Desa Tambaknegara. Hari tersebut dipilih dengan alasan agar para peserta dan penonton memiliki waktu luang yang cukup untuk mengapresiasi kegiatan tersebut. Sumber dana berasal dari donatur dan Karang Taruna Bhina Karya VII Desa Tambaknegara. Pementasan dilaksanakan dalam dua sesi, siang dan malam hari. Sesi siang hari digelar pada pukul 13.00 – 17.00 WIB, sementara sesi malam dilaksanakan dari pukul 19.00 sampai selesai. Acara dinikmati oleh warga masyarakat desa Tambaknegara dan dihadiri oleh kepala desa, tokoh masyarakat, ketua RW, ketua RT, wakil dari Dinas Kepemudaan Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata: Bapak Mispan, dan perwakilan tokoh kepemudaan: bapak Marjono. Suasana keramaian acara yang diperuntukkan bagi warga masyarakat diperlihatkan pada Gambar 3.5, Gambar 3.6, dan Gambar 3.7, yang menampilkan dekorasi, penonton dan tamu undangan dalam kegiatan Pentas Seni Lintas Generasi.



Gambar 3.4. Panitia Bergambar Bersama Pemimpin Desa Setempat

Berdasarkan hasil wawancara dengan panitia diketahui bahwa acara Pentas Seni Lintas Generasi digelar dengan tiga tujuan utama, yakni 1) memperkenalkan kesenian yang ada di Desa Tambaknegara kepada masyarakat sekitar, 2) sebagai bentuk kontribusi Karang Taruna Bhina Karya VII Desa Tambaknegara dalam melestarikan kesenian di lingkungan sekitar dan 3) sebagai upaya mencerdaskan wawasan kesenian, serta merangsang kepekaan siswa terhadap kesenian yang ada di sekitar lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat Tambaknegara.



Gambar 3.5. Kemeriahan Dekorasi Tempat Dilaksanakannya Acara Pentas Seni Lintas Generasi



Gambar 3.6. Penonton Sangat Serius Menikmati Pertunjukan Seni *Ebeg* yang Dimainkan oleh Peserta Pementasan

Acara yang dilaksanakan terbagi menjadi dua sesi, siang dan malam. Pada sesi siang acara diawali dengan Pembukaan pada pukul 13.00, yang diisi dengan sambutan-sambutan. Para pemberi sambutan adalah ketua pelaksana, ketua karang taruna dan pelaku seni di Tambaknegara. Pembukaan diakhiri dengan sambutan Kepala desa yang sekaligus membuka acara secara resmi. Dalam sambutannya dikemukakan bahwa acara Pementasan Seni Lintas Generasi ini merupakan tindakan nyata dari generasi muda di desa Tambaknegara dalam upayanya mengelola kekayaan budaya daerah.



Gambar 3.7. Acara Dihadiri oleh Para Sesepuh, Perangkat Desa, Tokoh Masyarakat dan Wakil dari Dinas Kepemudaan Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata

Tindakan nyata tersebut sangat penting dilakukan agar seni tradisional yang telah berakar di desa Tambaknegara tetap dapat tumbuh dan berkembang, sehingga masyarakat setempat khususnya generasi yang akan datang tetap dapat menikmati dan tidak akan kehilangan jejak budayanya. Oleh karenanya pihak desa sangat mendukung kegiatan ini. Lebih lanjut dikatakan bahwa pimpinan desa mengucapkan terima kasih dan menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua panitia dan yang terlibat dalam kegiatan serta berharap akan adanya tindak lanjut kegiatan di masa-masa yang akan datang.

Pementasan diawali dengan penampilan dari siswa Taman Kanak-Kanak, dengan Hafalan surat-surat pendek Al-Quran, seperti terpampang dalam Gambar 3.8. Enam siswa dari TK Pertiwi melantunkan surat-surat pendek dengan gaya khas anak-anak yang sangat mengesankan. Suara yang merdu, lancar, dan kompak adalah tiga ungkapan yang sangat layak diberikan untuk para siswa tersebut. Acara dilanjutkan dengan penampilan seni tradisional *ebeg* yang sangat terkenal dan melegenda di wilayah Banyumas. Pementasan *ebeg* dilakukan dalam beberapa sajian, yang dilakukan oleh warga dari berbagai tingkatan usia, yakni anak-anak, remaja dan dewasa. Di wilayah setempat *ebeg* merupakan nama lain dari kesenian yang sama di tempat lain yang disebut dengan kuda lumping/kuda kepang.

Tampilan *ebeg* dari kalangan anak-anak diwakili oleh pemain-pemain dari siswa-siswa di tingkat Sekolah Dasar, seperti tampak pada Gambar 3.9a dan 3.9b. Siswa-siswa tersebut bersekolah di SDN 1 Tambaknegara. Para siswa menarikan gerakan-gerakan dasar *ebeg* dengan lincah dan apresiatif. Gerakan-gerakan indah dan luwes yang ditampilkan oleh anak-anak dari siswa SDN 1 Tambaknegara menunjukkan keseriusan siswa dalam mempelajari dan berlatih *ebeg*.

Pementasan *ebeg* kemudian dilanjutkan dengan munculnya pemain-pemain remaja dari siswa SMP dan SMA yang memperagakan kebolehannya. Penampilan *ebeg* dari kalangan usia remaja ini tersaji dalam Gambar 3.10. Gerakan yang diperagakan serta kostum yang dipakai oleh para pemain usia remaja ini

berbeda dengan yang digunakan oleh pemain yang berusia anak-anak. Gerakan yang ditampilkan lebih kompleks sesuai dengan usia penampilnya. Konfigurasi-konfigurasi gerakan dilakukan dengan atraktif dan semangat menariknya tidak kalah dengan penampilan dari penari yang berusia anak-anak. Hal ini menjadikan pementasan kelompok remaja tersebut sangat menarik untuk dinikmati oleh para penonton.



Gambar 3.8. Penampilan TK Pertiwi dalam Pentas Seni Lintas Generasi



Gambar 3.9a. Seni Tradisional *Ebeg* yang Dimainkan oleh Siswa Sekolah Dasar Perempuan



Gambar 3.9b. *Ebeg* yang Dimainkan oleh Anak Laki-laki

Setelah penampilan pemain berusia remaja, seni tradisional *ebeg* dilanjutkan pementasannya oleh para penari dari kalangan dewasa. Pada penampilan ini, suasana pementasan terlihat relatif berbeda, karena gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih lengkap. Tidak hanya bentuk tarian saja, tetapi dalam tampilan ini terdapat juga pertunjukan yang disebut dengan *ndadi* (Suharto, 2017) dan atraksi lainnya, seperti aksi pemain yang memakan sabut kelapa, pecahan kaca, dan benda-benda lain yang bukan selayaknya dimakan oleh manusia. Penampilan *ebeg* oleh pemain dalam kelompok dewasa tergambar dalam Gambar 3.11.



Gambar 3.10. Penampilan *Ebeg* dari Kelompok Pemain Remaja

Penampilan-penampilan seni tradisional *ebeg* dari berbagai jenjang usia merupakan representasi dari keberhasilan para guru dalam membimbing siswanya untuk menarikan seni tradisional *ebeg* tersebut. Dalam hal ini, tidak hanya guru yang berada dalam ranah pendidikan formal, tetapi guru yang berkecimpung dalam pendidikan informalpun ikut andil dalam memberi dampak positif pada kelangsungan hidup seni tradisional. Hal tersebut juga menunjukkan tingginya peran dari kalangan pendidik di wilayah Tambaknegara. Dengan demikian, selain dari kalangan perangkat pemerintahan desa, para pendidik juga memberikan supportnya dalam upaya pelestarian seni tradisional di Tambaknegara. Hal ini memperkuat dukungan terhadap pernyataan Suharto (2018) yang menyebutkan bahwa upaya pelestarian seni tradisional hendaknya menjadi perhatian dari berbagai elemen masyarakat.

Berdasarkan tiga jenis penampilan seni tradisional *ebeg* yang dilakukan, dapat diketahui bahwa seni tradisional tersebut dipentaskan oleh tiga kelompok usia pelaku seni, masing-masing usia dini (anak-anak), remaja dan dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa upaya pelestarian seni tradisional *ebeg* melalui Pentas Seni Lintas Generasi tersebut dilakukan dengan mengakomodasi tiga generasi untuk mengkokohkan keberadaan *ebeg* di wilayah desa Tambaknegara. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari pementasan, yakni sebagai upaya mencerdaskan wawasan kesenian, serta merangsang kepekaan warga terhadap kesenian yang ada di sekitar lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat Tambaknegara.



Gambar 3.11. Penampilan *Ebeg* dengan Pemain dari Kelompok Usia Dewasa (Sumber: Audia, 2022)

Harapan yang besar terpatri melalui pementasan tersebut, yakni bahwa semua elemen masyarakat dari unsur generasi muda, dari yang berusia dini hingga dewasa dapat menarik *ebeg* sehingga seni tradisional ini akan tetap lestari dan tidak tergerus oleh seni lain dari luar. Harapan tersebut senada dengan pernyataan Rachman (2012) yang mengatakan bahwa pendidikan konservasi yang dilaksanakan kepada warga berusia anak-anak sedini mungkin, akan lebih tertanam di dalam hati sanubari mereka, sehingga kelak pada saat dewasa yang bersangkutan akan semakin bijak dalam berinteraksi dengan sekitarnya.

Selain *ebeg*, seni tradisional Banyumas lain yang ditampilkan dalam Pentas Seni Lintas Generasi adalah *kenthongan*. Berbeda dengan *ebeg* yang lebih banyak mengusung unsur tari, kesenian tradisional *kenthongan* lebih merujuk pada jenis pertunjukan musik. Kesenian ini ditampilkan oleh pemain berusia remaja, seperti terlihat dalam Gambar 3.12. Dalam pergelarnya, *kenthongan* dibawakan untuk mengiringi berbagai macam lagu, baik lagu daerah Banyumasan maupun lagu pop yang sedang populer pada masa kini, yang dinyanyikan oleh penyanyi. Grup *kenthongan* yang menampilkan kebolehannya dalam Pentas Seni Lintas Generasi bernama *Pasopati*.

Dalam pementasannya, *kenthongan* dimainkan oleh setidaknya tujuh orang, dengan masing-masing pemain

bertanggung jawab terhadap bunyi instrumen yang dimainkannya. Meskipun instrumen terdiri dari beragam jenis dengan karakteristik bunyi yang berbeda-beda, namun pada saat dimainkan serentak untuk mengiringi sebuah lagu, kekompakan suara yang dihasilkan secara bersamaan terdengar merdu dan indah. Suara tersebut menjadikan pementasan menjadi lebih menarik dan mengundang penonton untuk terlibat di dalamnya dengan bernyanyi bersama.



Gambar 3.12. Seni *Kenthongan* dalam Pentas Seni Lintas Generasi

Hal ini menunjukkan bahwa seni tradisional *kenthongan* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, akan tetapi juga bernilai hiburan bagi warga masyarakat, seperti dikatakan oleh Munawar (2020) dan Larasati (2012). Kekompakan pemain dalam menyajikan iringan lagu-lagu dengan menggunakan *kenthongan* juga menunjukkan pentingnya nilai gotong royong atau bekerja sama. Dengan kerja sama yang baik, perbedaan suara dari masing-masing instrumen tetap dapat mewujudkan suara baru yang indah. Hal ini merupakan aplikasi dari pendidikan nilai yang terkandung dalam seni tradisional *kenthongan*.

Gondolio adalah seni tradisional khas Tambaknegara yang turut dipentaskan dalam Pentas Seni Lintas Generasi. Pada saat pementasan, instrumen musik *gondolio* dimainkan oleh dua orang

dengan kriteria usia yang berbeda, yakni dewasa dan orang tua, seperti terlihat dalam Gambar 3.13. *Gondolio* dimainkan untuk mengiringi lagu yang dinyanyikan oleh seorang pesinden pria.

Permainan *gondolio* yang dilakukan oleh dua orang dengan usia yang berbeda memberikan pemahaman akan upaya pendidikan konservasi seni tradisional ini kepada masyarakat, khususnya generasi muda di Tambaknegara. Sebagai upaya pelestariannya, *Gondolio* dimainkan bersama dengan harapan dapat terjadi pewarisan melalui jalur enkulturasi secara informal, dengan proses mengamati, menirukan dan menyesuaikan.



Gambar 3.13. Pertunjukan *Gondolio* dalam Pentas Seni Lintas Generasi

Hal tersebut mendukung pernyataan Rachmawati & Hartono (2019) tentang jalur informal dalam enkulturasi yang mengkondisikan generasi baru untuk mempelajari seni tradisional dari generasi sebelumnya dengan melibatkan ketiga tahapan tersebut.

Seni tradisional lain yang dipentaskan adalah wayang kulit. Wayang kulit dipagelarkan pada sesi malam hari. Pada pertunjukan wayang ini, tiga orang dalang remaja menampilkan kebolehannya. Masing-masing dalang tersebut bernama Rusli Ardhi Kuncoro, Bagus, dan Faiq Maulana, yang ketiganya berfoto bersama seperti tampak dalam Gambar 3.14. Adapun lakon yang dipentaskan oleh dalang Rusli Ardhi Kuncoro adalah *Gathutkoco Raeng*.



Gambar 3.14. Tiga dalang dalam Pentas Seni Lintas Generasi

Gambar 3.15 menunjukkan pementasan dari dalang Ardhi. Setelah dalang Ardhi menampilkan kebolehannya, pementasan wayang diakhiri dengan penampilan dalang Bagus, dan sebelumnya diisi dengan unjuk keterampilan mendalang dari dalang Faiq dengan mengambil lakon *Jabang Tetuko*. Pagelaran wayang ini diiringi dengan gending-gending dari grup karawitan setempat: Sabawana, yang didukung oleh para pemuda dan orang tua, seperti tampak pada Gambar 3.16. Pentas wayang kulit ini menjadi acara pementasan terakhir dari seluruh rangkaian kegiatan Pentas Seni Lintas Generasi.

Berdasarkan pergelaran seni tradisional *kenthongan* dan *wayang* dapat diketahui bahwa pendidikan konservasi benar-benar dilaksanakan dalam arena pertunjukan Pentas Seni Lintas Generasi ini. Semua kelompok masyarakat berusia muda dan tua turut serta mendukung kelestarian seni tradisional yang ada di wilayah Tambaknegara. Dalam hal pertunjukan wayang, selain dalang muda yang tampil, alunan musik karawitan yang mengiringi juga digawangi oleh sebagian besar remaja dari desa Tambaknegara, dengan didampingi oleh pelaku seni karawitan yang sudah lebih dewasa.



Gambar 3.15. Pementasan Wayang oleh Dalang Ardhi



Gambar 3.16. Grup Karawitan Sabawana yang Mengiringi Pentas Wayang Kulit dalam Pentas Seni Lintas Generasi

Animo masyarakat dalam menikmati pementasan wayang sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari jumlah penonton yang banyak yang menghadiri acara dengan antusias. Pementasan seni tradisional ini juga banyak memberikan pengaruh kepada masyarakat. Selain karena banyak mengandung falsafah kehidupan, dalam pertunjukan wayang juga termuat tata nilai yang luhur (Setiawan, 2020), yang secara rinci dikatakan oleh Permana (2021) bahwa dalam cerita wayang terdapat nilai-nilai karakter, seperti bekerja keras, hidup rukun, jujur, ikhlas, taat kepada guru, teguh, menghormati dan sabar.

Acara Pentas Seni Lintas Generasi telah berhasil mengumandangkan semangat konservasi seni tradisional

Banyumas bagi masyarakat di desa Tambaknegara. Keberagaman seni tradisional yang tumbuh di desa ini telah diupayakan kelangsungan hidupnya oleh semua elemen masyarakat pendukung melalui posisinya masing-masing, dengan menggelar ragam seni tradisional di pendopo Kalitanjung, Desa Tambaknegara, Rawalo, Banyumas. Dengan menilik kembali tujuan digelarnya acara tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan konservasi di wilayah Tambaknegara yang telah dilakukan berhasil memperkenalkan dan melestarikan seni tradisional serta mencerdaskan wawasan masyarakat tentang seni tradisional yang dimilikinya.

SIMPULAN

Keaneka ragam seni tradisional Banyumas yang tumbuh dan berkembang di desa Tambaknegara telah diupayakan kelestariannya oleh masyarakat pendukungnya. Rangkaian acara dengan berbagai persiapan telah dilakukan dengan motor penggerak Karang Taruna desa setempat dan didukung oleh banyak pihak. Seni tradisional *ebeg*, *kenthongan*, *gondolio* dan *wayang* telah dipentaskan dengan pelaku seni dari rentang usia anak-anak, remaja, dewasa dan lansia untuk mengantarkan teraihnya harapan yang disematkan yakni terselamatkannya seni tradisional Banyumas yang tumbuh di Tambaknegara dari kepunahan dan tidak dikenalnya oleh generasi penerus bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segenap penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada Universitas Negeri Semarang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) yang telah memberikan berbagai dukungan sampai terealisasinya penerbitan *book chapter Pendidikan Jilid 4* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andri, R.M.L., 2020. Konservasi Budaya Seni Tradisi Desa Tlogopucang Kabupaten Temanggung. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), pp.182–188.

- Fadillah, R.N., & Isana, W., 2020. Perubahan Musik Calung Punklung Menuju Musik Modern (Parakan Muncang-Kabupaten Sumedang Tahun 2003-2010). *Historia Madania*, 4(2), pp.313-334.
- Fandanu, R., Lestari, W., & Suharto., 2021. Diversitas Pendidikan Multidimensional Dalam Pertunjukan Kentongan Bambu Laras Banyumas Jawa Tengah. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 4(1), pp.20-30.
- Handayani, L., Haryono, S., Linuwih, S., Indriyanto, R., Prayitno, W.S.W., Setiyani, Y., Fitriyah, W., Vivadi, M.R., & Kurnia, A.R., 2022. Menggali Potensi Lengger Banyumas untuk Pembelajaran Fisika dengan Analogi Berbasis Kebudayaan. *Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 2*. Semarang: LP2M.
- Handayani, L., Nugroho, S.E., Rohidi, T.R., & Wiyanto., 2018. The use of Banyumas traditional art as analog sources of elementary school science materials. *Journal of Physics: Conference Series*, 983, pp.012050.
- Harwanto, D.C., 2018. Memaknai Inkulturasi dalam Pendidikan Seni dan Konservasi. *Tonika*, 1(1), pp.40-50.
- Kuncari, E.S., & Setiawan, M., 2021. Ragam Bambu dan Kayu Kentongan: Sebuah Kajian Etnobotani di Jawa, Bali, dan Lombok. *Buletin Kebun Raya*, 24(2), pp.85-92.
- Kurnia, I., 2018. Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kediri Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal PGSD*, 1(1), pp.51-63.
- Larasati, T.A., 2012. Kesenian Tradisional Kenthongan Wahana Remaja dan Pemuda Purbalingga Mencintai Kesenian Rakyat. *Jantra*, 7(2), pp.153-161.
- Lestari, T.S., & Suminar, T., 2020. Pemberdayaan sebagai Upaya Peningkatan Konservasi Budaya Lokal di Desa Menari Tanon. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(1), pp.1-16.
- Lestari, V.Y., 2016. Bentuk Tari Cakilan dalam Pertunjukan Ebeg Teater Janur. *Greget*, 15(1), pp.88-100.
- Maharani, I.T., Marwanto., & Priyanto, W.P., 2017. Eksistensi Kesenian Kenthongan Grup Titir Budaya di Desa

- Karangduren, Kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Pendidikan Seni Tari*, 6(5), pp.1–12.
- Masroer, C.J., 2015. Identitas Komunitas Masjid di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Agama*, 9(1), pp.200.
- Muchsin, I.A., 2021. The Existence of Kenthongan as Folk Art: Study of Kenthongan Banyumas. *Jurnal Seni Musik*, 20(1), pp.25–30.
- Muchsin, I.A., Sinaga, S.S., Kusriani, E., & Ardyanto, D., 2022. Kenthongan Banyumas: A Study of Organology Development. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 655, pp.163–166.
- Munawar, I., 2020. Dakwah dengan Kenthongan Wong Banyumasan. *Jurnal An-Nida*, 12(1).
- Mutiah., 2017. Membangun Sistem Komunikasi Indonesia yang Kolektif lewat Media Tradisional. *The Journal of Society & Media*, 1(2), pp.75–85.
- Nuraeni, L., Mariah, Y.S., & Sunaryo, A., 2022. Pertunjukan Kesenian Ebeg. *Ringkang*, 2(1), pp.121–131.
- Permadi, R.T., & Fauzi, M., 2011. Perancangan Buku Warisan Budaya Wayang Kulit Indonesia. *Inosains*, 6(2), pp.76.
- Permana, E.P., 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), pp.190–196.
- Priyanto., 2018. Seni Budaya Wayang untuk Pembelajaran Nilai-nilai Kepemimpinan Studi Kasus Program Pelatihan Satria Agung Toyota. *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL)*.
- Priyanto, W.P., 2008. Nilai-nilai Pendidikan dalam Seni T tutur Begalan Di Banyumas. *Cakrawala Pendidikan*, 27(2), pp.164–174.
- Rachman, M., 2012. Konservasi Nilai dan Warisan Budaya. *Indonesian Journal of Conservation*, 1(1), pp.30–39.
- Rachmawati, S., & Hartono., 2019. Kesenian Kuda Lumping di Paguyuban Genjring Kuda Lumping Sokoaji: Kajian Enkulturasasi Budaya. *Jurnal Seni Tari*, 8(1), pp.59–68.
- Retnoningsih, A., Wilonoyudho, S., Setyowati, D.L., Hardati, P., Mastuti, N.K.T., Rahayuningsih, M., Handoyo, E., Yuniawan, T.,

- Pratama, H., & Utomo, A.P.Y., 2018. *Pendidikan Konservasi Tiga Pilar*. Semarang: UNNES Press.
- Rizki, M., & Lestari, W., 2021. Peran Masyarakat dalam Menjaga Eksistensi Kesenian Ebeg Wahyu Krida Kencana pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Tambaknegara Kabupaten Banyumas. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 19(1), pp.96–102.
- Setiawan, E., 2020. Makna Nilai Filosofi Wayang Kulit sebagai Media Dakwah. *Al-Hikmah*, 18(1), pp.37–56.
- Setiawan, E., 2021. *KBBI online*.
- Suharto., 2017. *Kesenian Ebleg sebagai Ekspresi Estetis Masyarakat Jawa Tengah: Kajian Filsafati di Dua Daerah Kebumen dan Brebes*.
- Suharto., 2018. Peran Seniman Banyumas dalam Pelestarian Calung Banyumasan: Studi Kasus pada Seniman Sujiman Bawor. *Indonesian Journal of Conservation*, 7(1), pp.31–41.
- Supriono., 2020. Pengembangan Konservasi Wisata Budaya melalui Wisata Even (Studi pada Pelaksanaan Festival Reyog Nasional di Kabupaten Ponorogo). *Jurnal Profit*, 14(1), pp.69–74.
- Tanoyo, B., 2019. Peran Media Sosial dalam Revolusi Pendidikan 4.0 dalam Penyebaran Informasi dan Sosialisasi Kebencanaan di Kalangan Pelajar SMA Jabodetabek. *The 6th Annual Scientific Meeting on Disaster Research 2019 International Conference on Disaster Management Social and Technological Innovation on Disaster for Industry 4.0.*, pp.292–296.
- Widagdo, J., 2018. Struktur Wajah, Aksesoris serta Pakaian Wayang Kulit Purwo. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, pp.33–55.
- Yampolsky, P., 2001. Can the Traditional Arts Survive, and Should They? *Indonesia*, 71, pp.175–185.

BAB IV. EKSPLIKASI KEBERDAYAAN PEREMPUAN ADAT DALAM KARYA SASTRA *LELAKI HARIMAU*

**Fatma Hetami¹, Mohammad Ikhwan Rosyidi², Karina Hanum
Luthfia³, Thohiriyah⁴, Ahmad Abu Rifai⁵**

^{1, 2, 3, 4, 5}Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang

Fatmahetami@mail.unnes.ac.id; miroseyidi@mail.unnes.ac.id;
karina.hanum.l@mail.unnes.ac.id; thohiriyah@mail.unnes.ac.id;
ahmadaburifai@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i4.126>

Abstrak

Posisi perempuan di masyarakat sangat kompleks karena tatanan sosial. Mengusung orientalisme Edward Said, studi ini bertujuan memaparkan posisi perempuan di masyarakat Indonesia yang dipandang sebagai perempuan adat (timur). Penelitian ini pada relasi perempuan laki-laki sebagai pada berbagai realitas, semisal hubungan anak dan ayah, serta istri dan suami. Peneliti menemukan keunikan dari kedudukan perempuan adat di mana mereka memiliki mekanisme khas dalam menyampaikan aspirasi dan melancarkan resistensi. Secara umum, hasil temuan menunjukkan bahwa corak relasi gender yang ditemukan bersifat patriarkal. Hal tersebut selaras jika disandingkan dalam konteks Barat dan Timur, di mana laki-laki memiliki peran dan kedudukan yang lebih unggul sehingga mereka memiliki akses untuk berkuasa dan mengontrol ranah publik. Di sisi lain, perempuan dianggap sebagai kelompok kelas kedua dan memiliki keterbatasan berekspresi. Hasil studi menunjukkan perempuan adat melawan penindasan dan sistem patriarkal yang ada dengan mekanisme resistensi suny. Perempuan adat mengusung mitos-mitos kebudayaan sebagai kekuatan mereka dalam mewacanakan kesetaraan.

Kata kunci: Perempuan, Adat, Karya sastra

PENDAHULUAN

Orientalisme merupakan salah satu teori populer dalam kajian ilmu sosial. Teori ini berusaha memahami dunia Timur sebagai sebuah bentang geografis yang memiliki implikasi sosial dan budaya. Ia dimanfaatkan untuk menganalisis fenomena yang ada di Timur, serta untuk menyiratkan penentangannya—yaitu, Barat. Dalam orientalisme, Barat memosisikan diri sebagai pusat peradaban dunia yang memiliki segala keunggulan dibandingkan dengan pihak lain sehingga dipandang jauh lebih kuat. Wacana ini membuat Timur berada pada level yang lebih rendah dan inferior (Aprianti, 2022).

Dalam orientalisme, Barat memiliki interpretasinya sendiri tentang Timur, serta berbagai agenda politik di baliknya. Orang Timur dipandang sebagai sekelompok orang yang secara kualitatif sama sekali berbeda dengan orang Barat. Dia menegaskan bahwa orient “jarang terlihat atau dilihat; akan tetapi mereka dilihat dan dianalisis bukan sebagai warga negara atau bahkan orang, melainkan sebagai masalah yang harus dipecahkan atau dibatasi” (Said, 1979: 207). Orientalisme menyiapkan semacam rasionalisasi bagi kolonialisme Barat yang memandang Timur sebagai inferior dan tertinggal serta harus melibatkan Barat untuk “diselamatkan” (Irfanullah, 2015).

Ketertarikan cendekiawan Barat terhadap Timur didominasi oleh sikap diskriminatif. Sejak awal, mereka menganggap Timur sebagai “liyan” (sesuatu yang sangat berbeda dari mereka). Timur dipenuhi dengan berbagai stigma rasial, imperialis, dan ideologis. Hal-hal politis tersebut bahkan membuat Said menganggap kegagalan orientalisme kolonial sebagai kegagalan intelektual, sekaligus kegagalan kemanusiaan. Pasalnya, orientalisme digunakan secara masif untuk berbagai upaya pendudukan, terutama untuk menjajah Timur dengan mengontrol, mengonstruksi, dan mewakili mereka dalam oposisi biner (Maliyana, 2013).

Masalah-masalah inilah yang kemudian mendorong Said untuk mengajukan kontra dalam konsep orientalisme—yang sangat menekankan perbedaan antara dunia/karakteristik Barat dan Timur. Klaim orang-orang Eropa (Barat) bahwa mereka adalah ras atau manusia yang mulia dan superior dibandingkan dengan orang-orang Timur hanyalah bualan yang tidak ilmiah. Kebanggaan ini pada dasarnya hanyalah upaya untuk memaksakan imperialisme mereka yang dibungkus dengan "bantuan untuk menciptakan peradaban Timur yang lebih baik dan maju" (Bertens, 2008).

Dengan kata lain, "Timur" atau "hal-hal timur" pada dasarnya adalah sesuatu yang "ditimurkan", bukan "timur" secara alami. Menurut Edward Said, orientalisme bukan sekadar fantasi gila tentang dunia Timur, melainkan figur teori dan praktik yang sengaja diciptakan. Ada hegemoni pemikiran Eropa terkait dunia Timur, yang menegaskan kembali pernyataan tentang keunggulan Eropa terhadap keterbelakangan Timur. Padahal, Timur memiliki cara sendiri untuk menjalani hidup dengan sebaik-baiknya, mulai dari tradisi, kenangan, corak, pengalaman peradaban, dan sebagainya (Yasa, Santoso, & Roekhan, 2017).

Tabel 4.1. Oposisi Biner dalam Relasi Barat dan Timur

Indikator	Timur	Barat
Representasi Kognitif	Tidak terpelajar	Terpelajar
Relasi Kuasa	Inferior	Superior
Stereotipe	Tidak beradab	Beradab
Realisme	Mistis	Logis

Melalui perspektif Orientalisme, peneliti mengaitkan pandangan Barat dan Timur terhadap kedudukan perempuan adat di mana peneliti berasumsi bahwa kedudukan perempuan adat atau perempuan Timur tidak seperti sebagaimana digambarkan oleh Barat. Kelembutan dan ketenangan perempuan adat dalam menghadapi masalah bukan berarti tanda diam dan ketidakberdayaan mereka untuk melawan. Sehingga, selanjutnya peneliti mengusung kerangka berpikir berdasarkan kajian gender.

Kata “patriarki” berasal dari terminologi sistem keluarga yang dipimpin oleh seorang ayah, yaitu “*patriarch*”. Awalnya, istilah ini digunakan untuk menggambarkan model keluarga yang didominasi laki-laki. Keluarga umumnya terdiri atas ayah, istri, anak, budak, hingga pembantu rumah tangga lainnya. Yang jelas, keluarga dijalankan oleh dominasi laki-laki. Seiring berjalannya waktu, istilah tersebut kini digunakan untuk menggambarkan subordinasi perempuan dalam masyarakat, bahwa mereka secara struktural dan sistemik diperlakukan sebagai warga negara kelas dua (Bhasin, 2006).

Sultana (2010) menyatakan bahwa patriarki adalah hambatan atau tantangan terburuk bagi perempuan untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan seperti pekerjaan, impian, hingga hal-hal mendasar seperti kebebasan berpendapat. Ini karena dalam masyarakat patriarki, laki-laki memiliki kekuasaan mutlak atas diri mereka sendiri dan perempuan—terutama mereka yang secara biologis atau terkait dengan mereka. Seorang ayah memiliki kekuasaan penuh atas istri dan anak perempuannya; seorang pria dianggap menguasai berbagai hal yang berhubungan dengan kekasihnya. Kontrol ini tampaknya melegitimasi mereka untuk mendikte apa pun yang akan dilakukan atau dilakukan perempuan. Sederhananya, sistem patriarki dicirikan oleh kekuasaan, dominasi, hierarki, dan persaingan. Jadi patriarki adalah sistem struktur dan praktik sosial di mana laki-laki mendominasi, menindas, dan mengeksploitasi perempuan.

Patriarki adalah pemicu utama penindasan dan eksploitasi perempuan. Kontrol mutlak di tangan laki-laki mempengaruhi secara langsung atau tidak langsung, eksplisit atau implisit, terbuka atau laten. Di sektor domestik dan sosial, dampak dari sistem ini dirasakan oleh perempuan. Mereka hanya digunakan sebagai abdi, pelengkap, atau budak sebagai pengganti pasangan. Perempuan tidak lebih dari manusia yang posisinya di bawah laki-laki, yang bertugas membersihkan rumah, mengurus anak, melayani hawa nafsu suaminya, dan sebagainya. Stereotipe ini kemudian mereduksi potensi perempuan sebagai manusia yang sama-sama bisa berkarir, memajukan ilmu, dan memimpin. Perempuan terus

menghadapi ketidakadilan, penghinaan, penyiksaan, pelecehan, penindasan, penaklukan, dan eksploitasi atas nama perbedaan gender dan patriarki (Sawant, 2016).

Ideologi patriarki membesar-besarkan perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan, memastikan bahwa laki-laki selalu memiliki peran dominan, atau maskulin, dan perempuan selalu memiliki peran subordinat atau feminin. Ideologi ini begitu kuat sehingga “laki-laki biasanya dapat memperoleh persetujuan nyata dari perempuan yang mereka tinds”. Mereka melakukan ini “melalui lembaga-lembaga seperti akademi, gereja, dan keluarga, yang masing-masing membenarkan dan memperkuat subordinasi perempuan terhadap laki-laki” (Millet 1977: 35).

Praktik sistem patriarki di Asia cenderung masih kuat sampai sekarang. Perempuan sepertinya masih terhalang untuk maju, misalnya untuk pendidikan dan karir—karena tempat asalnya adalah di rumah (domestik). Norma gender ini menyiratkan beberapa hal. Mereka, misalnya, cenderung lebih rentan terhadap kemiskinan, terutama ketika terjadi bencana tertentu, seperti pandemi (Rahmadhani, Vaz, & Affiat, 2021).

Kontrol mutlak terhadap perempuan dapat dilihat, misalnya, di Indonesia. Banyak simbol dan stigma yang ditanamkan pada perempuan di sini. Simbolisasi mengacu pada kategorisasi etis 'baik' dan 'buruk'. Perempuan muslimah yang 'baik' dicirikan sebagai perempuan yang mampu memaafkan pemukulan suaminya dan menoleransi hubungan asmaranya di luar nikah. Ibu yang baik adalah ibu yang selalu hadir di rumah untuk menyiapkan sarapan keluarga, mengemas bekal untuk sekolah, menyiapkan seragam anak, termasuk sepatu dan dasi. Pernikahan menjadi sarana untuk meromantisasi penghambaan alih-alih kerja sama. Namun, menjadi “baik” saja tidak cukup dan pada akhirnya, perempuan juga perlu menunjukkan pengabdian kepada Tuhan. Perempuan salehah di Indonesia adalah mereka yang sangat taat pada suami (Rahayu & Ikayanti, 2014). Bahkan, Suryakusuma dkk. (2011) menyatakan bahwa betapapun perempuan diberikan ruang untuk memperjuangkan hak-hak politiknya di muka publik sebagai seorang warga negara, perempuan tetap wajib menjadi istri

sekaligus ibu yang baik di rumah. Peran ganda tersebut secara umum sangat membebani mereka. Perempuan pada akhirnya identik dengan kerelaan dan usaha yang timpang. Ibuisme perempuan ini betul-betul terasa terutama pada masa Orde Baru.

Selanjutnya, contoh represi terhadap perempuan di Indonesia adalah: perempuan dilarang melanjutkan pendidikan tinggi, harus bisa memasak hanya untuk menyenangkan suami, disalahkan sebagai penggoda dalam banyak kasus pemerkosaan, dan sebagainya. Dalam banyak konteks, tampaknya perempuan selalu menjadi tertuduh dan tidak mendapatkan pembelaan yang objektif.

Astuti & Kistanto (2021) menyatakan bahwa perempuan banyak mengalami penderitaan akibat kontrol mutlak laki-laki. Kekuasaan absolut itu antara lain pemaksaan untuk menjadi istri yang sangat patuh tanpa tawar-menawar, larangan protes meskipun ia memiliki banyak masalah dan keinginan sendiri, kewajiban memakai pakaian pilihan atau keinginan suaminya, hingga kewajiban untuk tetap sabar meskipun ia sendiri dilecehkan secara verbal, mental, dan fisik.

Potret perempuan sebagai pihak yang tertindas dan warga kelas dua sering digambarkan dalam karya sastra. Sebagaimana diketahui, sastra merupakan media yang sangat cocok, indah, dan mendalam untuk menggambarkan kompleksitas kehidupan manusia. Ia mampu menggambarkan kehidupan sehari-hari individu, kedalaman perasaan, hingga tindakan tertentu untuk mengungkapkan ide dan perasaan.

Artikel ini menyoroti novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan. Novel ini terbit pertama kali pada 2004. Ia membahas seluk-beluk kehidupan sebuah keluarga yang tinggal di Jawa Barat—yang tentu saja termasuk wilayah Timur dalam konteks orientalisme. Dalam penelitian ini, *Lelaki Harimau* sebagai karya sastra *orient* digunakan untuk: 1) melihat relasi gender yang berimplikasi pada penindasan atas perempuan, 2) mengungkap upaya untuk melawan dan menjadi lebih berdaya, dan 3) menarik refleksi keberdayaan perempuan. Judul penelitian ini adalah

Eksplikasi Keberdayaan Perempuan Adat dalam Karya Sastra *Lelaki Harimau*.

METODE

Kajian ini merupakan penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan perspektif Orientalisme yang menyoroti pandangan Barat dan Timur terkait fenomena sosial-budaya yang dipilih. Selanjutnya, peneliti menggunakan kerangka berpikir berdasarkan kajian gender karena studi ini fokus pada kedudukan perempuan adat. Objek yang diteliti adalah novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan. Tahap-tahap penelitian ini mencakup 1) pembacaan naskah (objek studi) beberapa kali secara mendalam untuk memperoleh data dan pemahaman akurat, 2) pengumpulan data-data berupa dialog dan narasi, 3) klasifikasi data sesuai kebutuhan, dan 4) interpretasi sesuai tujuan penelitian. Untuk meningkatkan akurasi data, pemahaman, sekaligus relevansi dengan teori yang dipilih, para peneliti berdiskusi secara mendalam sebelum menyajikan hasil penelitian.

PEMBAHASAN

Representasi Relasi Gender pada Masyarakat Adat dalam *Lelaki Harimau*

Lelaki Harimau mengisahkan sebuah keluarga kecil yang terdiri atas empat orang, yaitu Komar (ayah/kepala keluarga), Nuraeni (ibu), Margio (anak pertama), dan Mameh (anak kedua). Mereka tinggal di sekitar Gunung Salak, sebuah wilayah yang secara administratif berada di Provinsi Jawa Barat.

Komar dan Nuraeni merupakan warga berbeda desa yang dipertemukan oleh kedekatan yang lazim ditemukan di pedesaan. Banyak orang tua yang menikahkan anaknya dengan anak kenalan atau temannya yang berdomisili tidak jauh dari tempat tinggal. Hal sama berlaku pada Komar dan Nuraeni—yang tumbuh dalam masyarakat tradisional dengan nilai-nilai konvensional kuat. Salah satu yang paling mencolok adalah tradisi yang berkaitan dengan pernikahan, bahwa perempuan dituntut segera memiliki suami

ketika sudah cukup umur, bahwa perempuan juga harus patuh pada suaminya.

Awalnya, hubungan Komar dan Nuraeni baik-baik saja, seperti pasangan lainnya. Namun, semuanya berubah sebelum dan sesudah pernikahan mereka. Komar menjadi sangat kasar; ia tidak segan-segan menegur, menampar, bahkan memukuli istrinya Nuraeni. Dia benar-benar menganggap Nuraeni hanya sebagai pembantu dan untuk memuaskan nafsunya—terutama untuk seks yang sangat liar. Awalnya, Nuraeni hanya bisa pasrah dan diam menerima berbagai perlakuan buruk. Namun, tahun demi tahun, dia akhirnya mulai melawan Komar dengan cara tertentu.

Lelaki Harimau menggambarkan konflik hubungan antara laki-laki dan perempuan dalam wacana gender, meskipun juga menjelaskan tentang mitos, kepercayaan pada arwah spiritual, hingga konflik sosial yang terjadi di masyarakat. Namun, fokus pada artikel berikut mengerucut pada fenomena gender dan konflik tentangnya. Novel ini dipilih sebagai representasi satuan unit di khazanah Timur karena mengambil latar geografis dan budaya tradisional di Sunda. Selain itu, pengakuan publik terhadap karya sastra ini juga mengimplikasikan bahwa *Lelaki Harimau* memilih nilai dan layak dikaji secara akademis.

“Sakit hatinya semakin bertambah-tambah kala minggu depannya tak juga ada surat datang, juga minggu berikutnya, sebagaimana minggu-minggu yang datang setelahnya. Gadis-gadis lain barangkali tak memperoleh surat di satu Senin, tapi mereka memperolehnya di Senin lain, paling tidak sekali dalam sebulan. Beberapa beroleh kiriman-kiriman cantik, dan satu atau dua diberi uang guna cincin beberapa gram, ada pula yang menemukan mesin jahit atas nama mereka, sebagaimana suatu kali ada yang beroleh gaun pengantin, tapi Nuraeni tak menemukan apa pun tertulis untuknya.” (Halaman 105)

Pertama-tama, ada alasan mengapa hubungan Komar dan Nuraeni tidak berjalan sebaik dulu. Ketika Komar pergi, Komar sama sekali tidak mengirim surat kepada Nuraeni—sementara laki-laki lain secara konsisten mengirim surat (bahkan hadiah kecil) kepada calon istri mereka. Komar tidak melakukan itu karena dia malu tidak mendapatkan pekerjaan yang bisa dibanggakan. Namun, dia salah karena tidak peduli pada pasangannya.

Sepintas, masalah ini sepele dan sepertinya tidak memiliki implikasi apa pun. Padahal, ketidakpedulian ini mencerminkan bahwa jauh di alam bawah sadar, seorang pria dapat melakukan apa saja terhadap seorang perempuan—termasuk mengabaikan perasaannya. Komar menganggap dirinya tidak bersalah meski membiarkan Nuraeni terus menunggu tanpa batas, meski selalu iri pada teman-temannya. Secara sederhana, ketidakpedulian Komar adalah ekspresi kesewenang-wenangannya terhadap perempuan.

“Jadi ia pergi jauh hanya jadi tukang cukur, pikir Nuraeni. Ia tak peduli dengan itu, bahkan seandainya Komar ternyata 110 perampok, tukang pukul, preman, dan maling, semuanya tak berarti apa lagi setelah satu tahun yang membinasakan rasa cinta meluap itu. Ketika Komar mulai melangkah menentang tas mengikuti rombongan para perantau, Nuraeni bahkan tidak melambaikan tangan, hanya anggukan kecil sebagai kata-kata hilang ya aku tahu kau pergi, dan tentu saja tak ada mata berkilau merah, apalagi derai air mata. Begitu Komar lenyap di kaki bukit, ia segera bergegas ke pancuran untuk mencuci dan mandi. Benar, ia mengantarkan calon lakinya tanpa berpikir mesti mandi dan mematut diri. Hari itu ia tak sudi melakukannya.” (Halaman 109)

Sebagai kekasih yang kecewa, Nuraeni tentu sangat sedih. Namun, Komar tidak peduli dan tetap sombong. Setelah menikah,

ia justru merasa lebih bebas dan memiliki kendali penuh atas Nuraeni, termasuk hak untuk memukulnya kapan saja.

“Masa-masa bercinta selalu merupakan saat yang sulit bagi mereka, sebab Nuraeni selalu menampilkan keengganan tertentu, dan Komar hampir selalu memaksanya jika nafsu telah naik ke tenggorokan, dan kerap kali itu hampir serupa pemerkosaan bengis di mana Nuraeni akan ditarik dan dilemparkan ke atas kasur, dan disetubuhi bahkan tanpa ditanggalkan pakaiannya, lain waktu disuruhnya mengangkang di atas meja, kali lain disuruhnya nungging di kamar mandi. Adakalanya untuk menang¹¹² gulangi keengganan Nuraeni yang makin menjadi-jadi, Komar mesti memukulnya, menampar pipinya bukanlah hal yang jarang, malahan sering pula menempeleng betis indahnya dengan kaki ganasnya, membuatnya roboh dan tak berdaya, dan saat tak ada tenaga itulah Komar bisa merampok selangkangannya.”

“Bagi Nuraeni sendiri, saat-saat bengis itu serasa kematian yang datang sepenggal-sepenggal, dan ia tak tahu bagaimana mengelaknya. Tak terpikirkan olehnya untuk pergi dan kembali ke ayahnya, sebab tampaknya hanya akan menambah-nambah murka orang kepadanya. Satu-satunya yang bisa ia lakukan tak lebih dari membungkam diri, sebab sekali waktu kadang Komar cukup manis juga dan memperlakukannya patut. Betapapun, hari-hari menderitakan tersebut tak pernah mengizinkannya untuk menjadi cengeng, kelak ini diwariskan kepada anak-anaknya.” (Halaman 111)

Nuraeni menghadapi kekerasan demi kekerasan setelah menikah dengan Komar, terutama dalam aktivitas seksual. Komar seolah tak punya batas. Tanpa negosiasi dan kesepakatan, ia terus memaksa Nuraeni untuk melayaninya—apa pun kondisinya.

Komar telah menikah secara sah dengan Nuraeni (agama dan hukum), tetapi dia selalu tampak memperkosa alih-alih bercinta.

Pemaksaan terus-menerus ini menunjukkan bahwa perempuan tidak memiliki suara dalam rumah tangga. Mereka wajib menuruti apa yang diinginkan suami; tidak boleh ada protes, keluhan, apalagi perlawanan fisik. Istri harus patuh pada suaminya agar tidak dicap sebagai orang yang durhaka dan membangkang.

Astuti & Kistanto (2021) menyatakan bahwa perempuan banyak mengalami penderitaan akibat kontrol mutlak laki-laki. Kekuasaan penuh tersebut antara lain pemaksaan untuk menjadi istri yang sangat patuh tanpa tawar-menawar, larangan protes meskipun dia memiliki banyak masalah dan keinginan sendiri, kewajiban memakai pakaian pilihan atau keinginan suaminya, hingga kewajiban untuk tetap sabar meskipun dia sendiri dilecehkan secara verbal, mental, dan fisik.

Fenomena ini terjadi pada Nuraeni dalam *Lelaki Harimau*. Dia terus-menerus dilecehkan secara verbal, mental, dan fisik oleh Komar, tetapi dia hanya bisa diam dan menerima semuanya—walaupun, tentu saja, jantungnya berdebar kencang. Dalam masyarakat tradisional, banyak nilai membuat perempuan merasa berkewajiban untuk menaati suaminya. Di antaranya adalah nilai-nilai agama dan adat.

“Sepanjang hidupnya, ia telah sering melihat Komar memukul Nuraeni di depan matanya sendiri, menghajarnya hingga babakbelur. Margio terlampau kecil untuk melerai, dan ia sendiri sering dapat bagiannya pula. Ia hanya berdiri menyandar ke pintu, dengan Mameh di sampingnya menggigit ujung baju, sementara Nuraeni meringkuk di pojok rumah dengan Komar berdiri di depannya, tangan menggenggam rotan penggebuk kasur. Komar selalu punya alasan apa pun untuk mengayunkannya.” (Halaman 115)

Penyiksaan Komar tidak hanya dilakukan pada Nuraeni, tetapi juga pada anak-anaknya—terutama Margio. Komar tak

segar-segar menunjukkan kekejamannya kepada Nuraeni di depan anak-anaknya. Perlakuan ini tentu bisa memicu trauma bagi mereka. Selain itu, ia juga kerap menghajar Margio jika tak bisa dikendalikan atau menunjukkan tanda-tanda perlawanan.

Di Indonesia, seorang ayah dianggap sebagai figur mutlak dalam keluarga, yang menentukan keputusan bagi istri dan anak-anaknya. Ia bertanggung jawab memenuhi kebutuhan afeksi, perhatian, dan dukungan finansial pada anak-istri. Hal ini secara langsung menempatkan posisi ayah sebagai pusat keluarga yang memegang kontrol (Harmani, Shofiah, & Yulianti, 2014). Oleh karena itu, tak heran jika banyak anak seringkali hanya melakukan apa yang diinginkan ayahnya alih-alih impian sendiri. Dalam praktik sehari-hari, kita dapat dengan mudah menemukan ayah yang mendikte anak-anaknya, misalnya dalam pendidikan, karir, bahkan pasangan. Dengan kata lain, ayah adalah simbol patriarki. Dia tidak hanya mendominasi dan memiliki kekuasaan penuh atas perempuan, tetapi semua anggota keluarganya.

“Rasa senangnya barangkali ditopang perlakuan Kasia dan Anwar Sadat yang bagus betul kepadanya, bandingkanlah dengan Komar yang kerap menghadihinya pemukul rotan dan memerkosanya hampir di segala lubang. Komar tampaknya tahu Nuraeni senang berada di sana, dan tak ayal ini kerap bikin lelaki itu cemburu buta, menghukum Nuraeni dengan segala keji yang dipikirkan setiap otak busuk, namun tak pernah berhasil menghentikan kepergian Nuraeni, terutama di saat-saat ia sendiri mesti pergi ke pasar memangkas bulu kepala orang. Lagi pula tampaknya Komar tak banyak daya melihat Anwar Sadat dan Kasia memberi uang pada Nuraeni dan Margio lebih banyak dari yang diberikannya sendiri. Ia tak bisa menghentikan mereka, maka ia hanya bisa memberi rasa pedas dan sakit, mengganti sikap manis yang tak mampu ia kasih.” (Halaman 129)

“Ketika Komar bin Syueb akhirnya tahu, gempa amukan itu datang sejadi-jadinya, mengejutkan Margio dan Mameh sekaligus, sebab telah lama Komar demikian abai pada istrinya, meski masih kerap memukulinya. Kini amuk itu datang lebih ganas, seperti amarah yang lama tertahan, menyeret perempuan itu dari dapur ke tengah rumah, dan menempelengnya tanpa mengatakan apa pun. Nuraeni menjerit, kini tampaknya perempuan itu hendak melawan, barangkali mempertahankan gumpalan tercinta di rahimnya, meneriakkan kata bangsat dan anjing dan babi, dan Komar bin Syueb membalasnya dengan bangsat dan anjing dan babi pula. Melihat Nuraeni yang melawan, Komar semakin bengis mengayunkan lengannya, kali ini tidak dengan telapak tangan terbuka, tapi telah tertutup menjadi kepalan, menimpa deras dahi istrinya.” (Halaman 143)

Dua kutipan di atas menunjukkan ironi dalam sistem patriarki yang diwakili oleh Komar. Sistem ini sebenarnya memiliki kelemahan yaitu berupa ego laki-laki yang mudah terganggu oleh ketidakberdayaan laki-laki tersebut. Dalam konteks ini, Komar yang merasa tidak bisa membahagiakan istri dan anak-anaknya, merasa minder dengan Anwar Sadat. Anwar dianggap mampu membuat Nuraeni bahagia; dia juga memiliki uang dan popularitas yang jauh lebih banyak daripada Komar.

Oleh karena itu, ketika Komar melihat Nuraeni tampak lebih bahagia setelah meninggalkan rumah Anwar Sadat dan memiliki bayi dari pria ini, Komar sebenarnya tidak hanya merasa dikhianati. Lebih dari itu, Komar juga menunjukkan ekspresi inferioritasnya. Ia merasa mengalami kegagalan sebagai ayah dan suami. Ia lalu melampiaskannya dengan menyiksa Nuraeni karena bagaimanapun ia masih merasa berhak melakukan segalanya.

Connell & Messerschmidt (2005) merumuskan sebuah istilah, yakni maskulinitas hegemonik, sebagai konfigurasi praktik gender. Sistem ini kemudian bertindak sebagai pernyataan yang

diterima dalam masalah legitimasi patriarki, yang menjamin posisi dominan laki-laki dan subordinasi perempuan. Segala aplikasi hegemonik lelaki sama sekali tidak dipertanyakan atau ditentang.

Ekspresi inferioritas dalam sistem patriarki sebenarnya merupakan konsekuensi dari pendelegasian tanggung jawab penuh seperti keuangan kepada laki-laki. Pria merasa bertanggung jawab atas hal-hal di luar tugas rumah tangga; mereka melemparkan tugas-tugas "sepele" kepada perempuan, sementara mereka melakukan kegiatan yang "lebih penting".

Hal ini tentu sangat ironis. Di satu sisi, laki-laki (sebagai pihak dominan) melarang perempuan berpendapat, mengejar karir dan pendidikan, serta memimpin. Di sisi lain, laki-laki akan merasa gagal dan rendah diri jika mereka gagal dalam tugasnya dan cenderung melampiaskannya pada perempuan.

"Di rumah baru, di luar kebiasaannya setelah delapan tahun perkawinan, Nuraeni mulai banyak bicara dan kata-katanya merupakan warisan rasa keji nan pedas yang telah tumbuh sejak lampau itu. Masalahnya, kata-kata tajam ini tak diajukan pada siapa pun, melainkan pada kompor dan pancinya, yang tak tergantikan sejak awal perkawinan. Kompor itu telah penuh karat, nyala apinya tak lagi sejajar, dan lubang sumbunya telah payah betul. Pancinya sendiri telah berkali-kali digerogeti lubang, sebelum diselamatkan tukang patri keliling yang menambalnya sebanyak sebelas kali. Kepada kompor dan panci itu, ia akan mengeluhkan dinding bilik bambu yang menggelayut, yang tak lebih apik dari kandang sapi." (Halaman 113)

Resistensi Perempuan Adat Melawan Sistem Patriarki

Setelah bertahun-tahun disiksa, Nuraeni akhirnya berani menunjukkan tanda-tanda perlawanan. Awalnya, dia hanya mengoceh tentang memasak di dapur. Dia berbicara dengan kompor dan wajan, seolah-olah kedua benda itu adalah manusia yang mendengarkan keluhannya, bukan hanya benda mati.

Di permukaan, perilaku Nuraeni mungkin tampak seperti orang gila, tetapi rangkaian keanehan ini juga bisa diartikan sebagai perlawanan. Sebagai perempuan yang telah lama disiksa, Nuraeni mulai berani menunjukkan bahwa Komar begitu jahat. Ia mendemonstrasikan perlawanan itu dengan cara yang paling sepele namun penuh sindiran dan misteri, karena ia mengerti bahwa ia tidak bisa mengungkapkannya secara langsung karena nilai-nilai dalam hidupnya melarang seorang istri memberontak kepada suaminya. Pada titik ini, patriarki benar-benar membelenggu Nuraeni.

Rahayu & Ikyanti (2014) menyatakan bahwa perempuan muslimah yang “baik” dicirikan sebagai perempuan yang mampu memaafkan pemukulan suaminya dan menoleransi hubungan asmaranya di luar nikah. Ibu yang baik adalah ibu yang selalu hadir di rumah untuk menyiapkan sarapan keluarga, mengemas bekal untuk sekolah, menyiapkan seragam anak, termasuk sepatu dan dasi. Pernikahan menjadi sarana untuk meromantisasi penghambaan alih-alih kemitraan. Namun, menjadi 'baik' saja tidak cukup dan pada akhirnya, perempuan juga perlu menunjukkan pengabdian kepada Tuhan.

“Baru belakangan Mameh mengerti sarkasmenya. Nuraeni tampaknya berharap membuat rumah itu seburuk yang bisa dipikirkannya, seremuk sebagaimana dikatakannya waktu pertama kali datang ke 131. Atas sarkasme berlebihan Nuraeni, tak ayal bikin Mameh takut juga, dan sebisa mungkin tak pernah menyentuh bunga-bunga itu. Tak peduli betapa inginnya ia memetik melati yang cemerlang, atau mawar yang serupa darah, ia selalu menahannya, takut ibunya murka. Mameh belum pernah melihat Nuraeni murka, sebab kemurkaan selama ini selalu milik Komar, tapi sebab ia tak pernah melihatnya, ia menjadi lebih takut sebab dipikirkannya, jika ibunya murka maka itu bakalan lebih jahat darisegala kebengisan.” (Halaman 122)

Selain melawan dengan strategi berbicara dengan alat dapur, Nuraeni juga mendekorasi rumahnya dengan desain yang cukup aneh. Ia menanam bunga sebanyak mungkin di pekarangan rumah tanpa menatanya dengan baik. Dalam konteks ini, "rumah" bukan hanya tempat tinggal, tetapi juga simbol keluarga. Saat menanam bunga yang segera berubah menjadi perdu, Nuraeni sebenarnya ingin mengatakan bahwa rumah tangganya tidak berjalan baik sama sekali. Dia telah mengalami ribuan siksaan dan tidak pernah dihargai sebagai seorang perempuan.

Kondisi Nuraeni yang terbelenggu patriarki persis seperti yang diungkapkan Sawant (2016). Patriarki adalah pemicu utama penindasan dan eksploitasi perempuan. Kontrol mutlak di tangan laki-laki mempengaruhi secara langsung atau tidak langsung, eksplisit atau implisit, terbuka atau laten. Di sektor domestik dan sosial, dampak dari sistem ini dirasakan oleh perempuan. Mereka hanya digunakan sebagai abdi, pelengkap, atau abdi perempuan sebagai pengganti pasangan. Perempuan tidak lebih dari manusia yang posisinya di bawah laki-laki, yang bertugas membersihkan rumah, mengurus anak, melayani hawa nafsu suaminya, dan sebagainya. Stereotip ini kemudian mereduksi potensi perempuan sebagai manusia yang sama-sama bisa berkarir, memajukan ilmu, dan memimpin. Perempuan terus menghadapi ketidakadilan, penghinaan, penyiksaan, pelecehan, penindasan, penaklukan, dan eksploitasi atas nama perbedaan gender dan patriarki.

Dalam novel *Lelaki Harimau*, resistensi perempuan terhadap kesemana-menaan lelaki—terutama direpresentasikan oleh Nuraeni, bisa dilihat dalam contoh lain. Ketika Nuraeni ketahuan mengandung anak Anwar Sadat, suaminya Komar langsung menghajarnya tanpa ampun. Namun, ia sama sekali tidak berpikir untuk menggugurkan anak dalam rahimnya. Sebaliknya, Nuraeni justru bertekad kuat mempertahankan si jabang bayi, memegang teguh kepercayaan bahwa anak itu adalah bukti perlawanannya kepada Komar yang biadab. Anak tersebut merupakan simbol bahwa kesewenang-wenangan Komar bisa dia buat rapuh.

Tekad perlawanan ini semakin kuat karena dua anak Nuraeni, yakni Margio dan Mameh, tidak sepenuhnya keberatan dengan kehamilan sang ibu dari lelaki selain ayah mereka. Di satu sisi, mereka memang cukup kecewa karena Nuraeni berhubungan gelap dengan Anwar Sadat yang jelas-jelas tidak dibenarkan agama maupun adat. Namun di sisi lain, ada semacam kebahagiaan muncul dalam hati mereka karena Nuraeni bahagia bersama Anwar Sadat. Kebahagiaan ini lahir dari duka bertahun-tahun yang dihadapi mereka bertiga dalam cengkeraman Komar.

Secara sederhana, kebahagiaan, betapapun didapatkan dengan cara yang salah, akan tampak lebih baik dibandingkan kesedihan yang tetap langgeng. Inilah yang dialami Margio, Mameh, dan Nuraeni. Bagian ini sesungguhnya juga mengimplikasikan bahwa solidaritas Mameh dan Margio berguna untuk membuat Nuraeni mampu melawan patriarki—dalam hal ini direpresentasikan oleh Komar yang sangat dominan.

Menurut Johnson (1994) solidaritas bisa timbul pada sekelompok manusia yang memiliki perasaan, nilai moral, tujuan, dan pengalaman yang sama. Ikatan tersebut menghubungkan mereka, membuat antara satu orang dengan yang lain merasa dekat dan harus saling membantu. Dalam konteks konflik keluarga Komar, pengalaman kolektif yang dirasakan Margio dan Mameh membuat mereka bersimpati pada Nuraeni yang faktanya malah diperlakukan jauh lebih sadis oleh Komar.

Apabila ditarik dalam fenomena umum, solidaritas merupakan modal bagi perempuan untuk melawan hierarki yang diskriminatif. Kesamaan pengalaman, bahwa mereka telah dinomorduakan sejak lama, membuat perempuan berkumpul, berserikat, dan bergandengan tangan menyuarkan hak-hak yang selama ini dirampas. Solidaritas ini lama-kelamaan bisa menjadi budaya yang sangat berguna untuk mengukuhkan kesetaraan posisi mereka dengan laki-laki sehingga memiliki kesempatan yang sama dalam banyak hal.

Dari berbagai uraian di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu 1) perempuan digambarkan sebagai warga negara kelas dua yang patuh pada dominasi laki-laki, khususnya

suami, 2) kepala keluarga (ayah) memegang kendali mutlak atas berbagai hal dalam kehidupan rumah tangga, termasuk memberikan hukuman fisik yang berat, 3) perlawanan yang diberikan oleh perempuan lebih bersifat implisit karena ditekan oleh nilai-nilai tertentu, dan 4) perlawanan perempuan bisa lebih kuat apabila didukung solidaritas.

Refleksi Keberdayaan Perempuan pada Masyarakat Adat

Saat ini, berbagai perspektif, stereotipe, dan paradigma sedang digarap ulang untuk menemukan pemikiran yang paling cocok dan berguna di masyarakat, termasuk tentang posisi perempuan. Pada abad 21, semakin banyak perempuan mendapatkan haknya dengan berbagai cara dan mulai angkat bicara—sekaligus menempati posisi-posisi penting. Mereka berkumpul, membentuk gerakan, dan secara aktif mengkampanyekan ide-ide untuk kebaikan bersama. Umumnya mereka mengandalkan feminisme, sebuah ideologi yang berfokus pada perjuangan untuk persamaan hak, termasuk mengejar pendidikan dan karir yang diinginkan. Di Indonesia, gerakan perempuan telah melalui empat fase dalam berbagai periode pemerintahan Indonesia. Gerakan perempuan masih harus berjuang untuk mencapai keadilan dan kesetaraan gender; masih banyak dinamika sosial dan politik (Froletta, 2020). Untungnya, tampaknya ada kemajuan dalam kesetaraan gender di masyarakat.

Banyak produk hukum dan peraturan yang mempromosikan kesetaraan gender, dalam konteks ini memberikan kesempatan yang sama kepada perempuan sebagai mereka yang terpinggirkan. Terkadang, norma dan sikap yang bias gender di masyarakatlah yang menghambat penerapan peraturan ini. Secara budaya, orang terbiasa memandang rendah perempuan. Akibatnya, bahkan ketika perempuan telah diizinkan bekerja di luar rumah, banyak yang cenderung membayar upah lebih rendah daripada laki-laki (Kring *et al.*, 2018).

Penerimaan dan dukungan pada perempuan tentunya harus mendapatkan perhatian lebih dari setiap elemen masyarakat, mulai dari akar rumput, institusi pendidikan, hingga

pemerintah. Pasalnya, sebagai pihak yang dulunya hanya bekerja di sektor domestik (Chaudhuri, 2001), perbaikan sistem harus terus dilakukan. Perempuan seharusnya tidak hanya diberikan tempat bekerja, tetapi juga harus diberikan penghargaan yang layak.

Namun, banyak masalah yang harus dihadapi dalam pelaksanaan rencana tersebut, yaitu masalah di bidang politik, infrastruktur, ekonomi, dan lingkungan. Baru-baru ini, masalah seperti radikalisme, intoleransi, dan ekstremisme bahkan mempengaruhi pemberdayaan perempuan. Dalam kasus-kasus tersebut, nilai perempuan yang selama ini berusaha ditingkatkan justru direduksi menjadi pihak yang kurang penting (bahkan menjadi objek). Hal ini menjadi ironi karena perempuan memainkan peran penting dalam pembangunan manusia dan pembangunan nasional secara keseluruhan (Siscawati *et al.*, 2020).

Malaka (2015) menyatakan bahwa perempuan terlebih dahulu harus memahami konsep kedudukan mereka dengan laki-laki. Pada prinsipnya, laki-laki dan perempuan sama-sama memiliki hak dan peran penting dalam masyarakat. Dengan begitu, posisi mereka sama; yang ada adalah kerja sama, bukan subordinasi. Keduanya memiliki hak untuk bekerja di luar dalam berbagai sektor. Laki-laki dan perempuan juga bisa berbagi peran dalam mengurus rumah.

Kesamaan kedudukan tersebut memerlukan pemahaman ideologi gender yang tepat melalui sosialisasi berkesinambungan. Secara struktural, perempuan tidak boleh lagi dilihat sebagai warga negara kelas dua yang hanya melayani laki-laki. Selain itu, sosialisasi semacam ini juga penting untuk memotivasi perempuan agar terus berjuang. Sosialisasi sendiri mengimplikasikan persetujuan masyarakat untuk pandangan baru yang lebih menyejahterakan.

Setelah memperoleh pemahaman kedudukan lewat sosialisasi berkelanjutan, optimalisasi potensi perempuan dalam berbagai disiplin ilmu atau pekerjaan harus dilaksanakan. Pendidikan, kursus, atau pelatihan apa pun dapat dilakukan untuk mendukung program tersebut. Perempuan harus diberikan ruang

untuk mengembangkan kreativitas, didorong rasa percaya dirinya terus-menerus, dan didampingi dalam mengaktualisasikan dirinya dalam lingkup apa pun, mulai dari keluarga hingga masyarakat.

Di antara banyak langkah yang harus dilakukan dalam pemberdayaan perempuan, pemahaman untuk menghapus patriarki adalah yang paling penting. Menghilangkan budaya patriarki dan penindasan memang tidak mudah, tetapi bukan tidak mungkin. Ini mungkin akan memakan waktu cukup lama, tetapi itu pasti akan dilakukan dengan perubahan mental. Salah satu kunci utama untuk menangkal budaya patriarki ini adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan alat untuk mentransfer nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakat, pengetahuan dan kemampuannya (Susanto, 2015). Dengan pendidikan, perempuan menjadi lebih melek tentang hak-haknya sehingga dapat menyuarakan ketidakadilan yang dialaminya.

Pendidikan dan sosialisasi yang komprehensif, misalnya, sangat penting dalam mengurangi bias gender di akar rumput. Hal ini karena masyarakat memainkan peran terbesar dalam kehidupan sehari-hari. Meski gerakan feminisme di Indonesia telah meluas, budaya patriarki yang telah dipegang teguh oleh masyarakat Indonesia sulit dihilangkan. Meski kini perempuan bisa belajar dengan bebas, namun ketika sudah menikah, mereka harus bisa berbagi peran. Dengan kata lain, bias gender merupakan hasil konstruksi masyarakat itu sendiri, sehingga pendidikan yang masif sangat dibutuhkan (Sakina, 2014).

Selain itu, peran laki-laki juga penting dalam memberantas budaya patriarki dan penindasan terhadap perempuan. Sumber permasalahan berbagai kekerasan dan diskriminasi yang dialami perempuan bermula dari laki-laki yang lahir dan dibesarkan dengan konstruksi patriarki—pemahaman yang memandang perempuan sebagai subordinat dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, laki-laki wajib menjadi bagian dari solusi untuk mengakhiri masalah. Salah satu caranya adalah dengan mengedukasi sesama laki-laki tentang isu ketidaksetaraan gender sehingga mereka dapat terlibat dalam kapasitasnya untuk menghapuskan diskriminasi dan kekerasan terhadap perempuan.

SIMPULAN

Studi ini fokus pada representasi perempuan Asia dalam novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan dan pemberdayaan perempuan dalam realitas saat ini. Berdasarkan analisis yang dilakukan dalam karya sastra tersebut, ada tiga poin utama yang dapat diambil, yakni 1) perempuan digambarkan sebagai warga negara kelas dua yang patuh pada dominasi laki-laki, khususnya suami, 2) kepala keluarga (ayah) memegang kendali mutlak atas berbagai hal dalam kehidupan rumah tangga, termasuk memberikan hukuman fisik yang berat, 3) perlawanan yang diberikan oleh perempuan lebih bersifat implisit karena ditekan oleh nilai-nilai tertentu, dan 4) perlawanan perempuan bisa lebih kuat apabila didukung solidaritas.

Jika direlevansikan dengan realitas sehari-hari, terutama di Indonesia, kondisi yang kurang-lebih sama masih berlaku. Meski begitu, seiring perkembangan ilmu pengetahuan, perempuan semakin bisa memperoleh kebebasan. Mereka mendapatkan hak bersuara, berkelompok, dan mengadvokasi kepentingan demi kesejahteraan bersama. Dalam usaha ini, peran lelaki juga dibutuhkan agar pemberantasan budaya patriarki dan penindasan terhadap perempuan bisa lebih mudah dilaksanakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada LP2M UNNES atas kesempatan dan dukungan yang telah diberikan. Biaya penelitian bersumber dari Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Universitas Negeri Semarang Nomor SP DIPA-023.17.2.677507/2021, Tanggal 23 November 2020, Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Dana DIPA UNNES Tahun 2021 Nomor 363.26.4/UN 37/PPK.3.1/2021, Tanggal 26 April 2021

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, D., 2022. The Portrayal of Orientalism and Occidentalism in the novel "A Passage to India" by, EM Forster Post-Colonialism Approach. *Channing: Journal of English Language Education and Literature*, 7(1), pp.7-12.
- Astuti, R.D., & Kistanto, N.H., 2021. Women Oppression as a Result of Male Dominated Culture as Represented in Shenoy's Novel 'The Secret Wish List'. *E3S Web of Conferences*, 317, pp.03005.
- Bertens, H., 2008. *Literary Theory The Basics 2nd Ed*. New York: Routledge.
- Bhasin, K., 2006. *What Is Patriarchy*. Women Unlimited: New Delhi.
- Chaudhuri, M., 2001. Gender and Advertisements: The Rhetoric of Globalization. *Women's Studies International Forum*, 24(3/4), pp.373-375.
- Connell, R.W., & Messerschmidt, J.W., 2005. Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender & society*, 19(6), pp.829-859.
- Froletta, J., 2020. *4 Fase Gerakan Perempuan di Indonesia dan Apa yang Bisa Kita Pelajari*.
- Harmani, S.V., & Yulianti, A., 2014. Peran Ayah dalam Mendidik Anak. *Jurnal Psikologi*, 10(2).
- Irfanullah, G., 2015. Orientalisme Romantis: Imajinasi Tentang Timur Sebelum Edward Said. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 11(2), pp.157-165.
- Johnson, D.P., & Lawang, R.M., 1994. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kring, S.A., Simpson, J., Matsuura, A., Hodge, J., & Safa, N., 2018. *Game Changers: Women and the Future of Work in Asia and the Pacific*.
- Malaka, M., 2015. Empowerment of Women in the Era Asean Economic Community (AEC). *Journal of Public Administration and Governance*, 5(2).
- Maliyana, Y., 2013. Edward Said's Orientalism and the Representation of the East in Gardens of Water by Alan Drew. *Passage*, 1(1), pp.1-8.
- Millett, K., 1977. *Sexual Politics*. London: Virago.

- Moosavinia, S.R., Niazi, N., & Ghaforian, A., 2011. Edward Said's Orientalism and the Study of the Self and the Other in Orwell's *Burmese Days*. *Studies in Literature and Language*, 2(1), pp.103-113.
- Rahayu, R.I., & Ikayanti, A., 2014. *The Success and the Barriers to Women's Representation in Southeast Asia: Between State Policies, Political Parties and Women's Movement*. Kemitraan bagi Pembaruan Tata Pemerintahan.
- Rahmadhani, P., Vaz, F., & Affiat, R.A., 2021. *COVID-19 Crisis and Women in Asia: Economic Impacts and Policy Responses*. Friedrich-Ebert-Stiftung Nepal Office.
- Said, E., 1979. *Orientalism*. New York: Random House.
- Sakina, A.I., 2017. Menyoroti Budaya Patriarki di Indonesia. *Share: Social Work Journal*, 7(1), pp.71-80.
- Sawant, T.S., 2016. Place of the Woman in Indian Society: A Brief Review. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 21(9), pp.21-25.
- Siscawati, M., Adelina, S., Eveline, R., & Anggriani, S., 2020. Gender Equality and Women Empowerment in the National Development of Indonesia. *Journal of Strategic and Global Studies*, 2(2), pp.3.
- Sultana, A., 2010. Patriarchy and Women's Subordination: a Theoretical Analysis. *Arts Faculty Journal*, 2010, pp.1-18.
- Suryakusuma, J.I., Katjasungkana, N., Notosusanto, T., & Chabibah, U., 2011. *Ibuisme Negara: Konstruksi Sosial Keperempuanan Orde Baru*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Susanto, N.H., 2015. Tantangan Mewujudkan Kesenjangan Gender dalam Budaya Patriarki. *Muwazah: Jurnal Kajian Gender*, 7(2), pp.120-130.
- Yasa, I.N., Santoso, A., & Roekhan, R., 2017. The Resistance of Slave in Colonial Era toward Surapati by Abdoel Moeis. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 3(1), pp.86-92.

BAB V. TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA PADA PEMBELAJARAN DARING

**Siti Fathonah¹, Sarwi Sarwi², Reni Pawestuti Ambari
Sumanto³, dan Romiyatun Mijiling Astuti¹**

¹Program Studi Pendidikan Tata Boga FT, Universitas Negeri
Semarang

²Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA, Universitas Negeri
Semarang

³Program Studi Pendidikan PGPAUD FIP, Universitas Negeri
Semarang

¹Program Studi Pendidikan Tata Boga FT, Universitas Negeri
Semarang

fathonah@mail.unnes.ac.id; sarwi_dosen@mail.unnes.ac.id;
renipawest@mail.unnes.ac.id; romiyatun.ma@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i4.127>

Abstrak

Pembelajaran daring mengalami sejumlah kendala baik pelaksanaan maupun capaian efektivitasnya. Pembelajaran langsung oleh dosen efektif untuk memetakan keterlibatan mahasiswa. Kesulitan yang dialami mahasiswa: konsentrasi dan pengaruhi kesehatan mental seperti stress, kecemasan, dan depresi. Tim teknologi informasi (TI) yang berkualitas diperlukan untuk mengatasi koneksi internet yang buruk dan kesulitan teknis. Penilaian yang valid sulit dilakukan dosen. Kepuasan tinggi terjadi pada efikasi diri belajar online, kecemasan umum tingkat sedang, pelayanan akademik, dosen dan program yang baik, waktu fleksibel dan singkat. Kepuasan yang rendah pada kondisi ketakutan akan COVID-19, media baru, kualitas sarana dan prasarana, dan evaluasi. Implikasi penelitian adalah penyiapan bahan ajar dengan konsep yang benar dan menarik, diperlukan

media berbagai bentuk (audio-visual, simulasi), dan evaluasi yang bervariasi. Kebijakan pimpinan lembaga untuk menyediakan sarana TI agar dapat memberi layanan lebih berkualitas merupakan implikasi riset.

Kata kunci: Kepuasan, Mahasiswa, Daring

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan solusi terbaik untuk kegiatan pembelajaran pada masa pandemi *COVID-19*, karena interaksi manusia satu dengan lainnya dibatasi. Model pembelajaran ini bertujuan untuk peningkatan akses bagi mahasiswa agar mendapatkan pendidikan yang baik dan berkualitas (Gustientiedina, 2019). Mahasiswa sebagai *stakeholder* harus mengikuti kebijakan model pembelajaran tersebut, baik jenjang S1, S2 maupun S3.

Pembelajaran daring memerlukan sumber daya, teknologi, pemanfaatan *platform*, konektivitas internet, dan sumber belajar. Penilaian aktivitas belajar secara online yang aman dan valid sulit dilaksanakan (Kaup, *et al.*, 2020). Dampak negatif COVID-19 terhadap kesehatan mental dapat berbentuk stress, kecemasan, takut infeksi, dan krisis ekonomi (Galea *et al.*, 2020; Kaur *et al.*, 2020). Efektivitas pembelajaran secara online diukur dari kepuasan mahasiswa (Pérez-Pérez, *et al.*, 2019) berdampak pada kinerja akademik (Kang *et al.*, 2011), cerminan paling kritis keberhasilan proses pendidikan (Kurucay *et al.*, 2017).

PEMBELAJARAN DARING

Proses pembelajaran yang diselenggarakan secara jarak jauh (PJJ) menggunakan berbagai media komunikasi disebut pembelajaran daring (Permendikbud, 2013). PJJ bertujuan untuk a) memberi layanan pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka; dan b) memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi dalam pembelajaran dan pendidikan. Penyelenggaraan pembelajaran PJJ pada pasal 7 Permendikbud

2013 diatur: a) pemanfaatan komunikasi antara peserta didik dan pendidik (guru, dosen, instruktur) secara terpisah; b) menekankan belajar mandiri, terbimbing, dan terstruktur dengan menggunakan berbagai sumber belajar; c) memanfaatkan sumber belajar dan media yang tidak mewajibkan siswa berada pada satu tempat dan dapat diakses setiap waktu; d) menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi dan komunikasi berbentuk elektronik dan dikombinasikan dengan sarana pendidikan beragam bentuk, media, format, dan sumber (Kemendikbud, 2013).

Surat edaran nomor 4 tahun 2021 tentang penyelenggaraan pembelajaran tatap muka, bahwa mulai semester gasal tahun akademik 2021/2022 tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, dan/atau pembelajaran daring. Hal ini berlanjut bahwa penyelenggaraan pembelajaran di perguruan tinggi pada semester gasal tahun akademik 2022/2023 di masa pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) diatur bahwa: a) pembelajaran tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan dan/atau pembelajaran jarak jauh, b) perguruan tinggi yang berada di daerah khusus dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan kapasitas peserta didik 100% (seratus persen), dan c) dalam penyelenggaraan pembelajaran tatap muka, perguruan tinggi mengutamakan kesehatan dan keselamatan warga kampus serta masyarakat sekitarnya (Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, 2022).

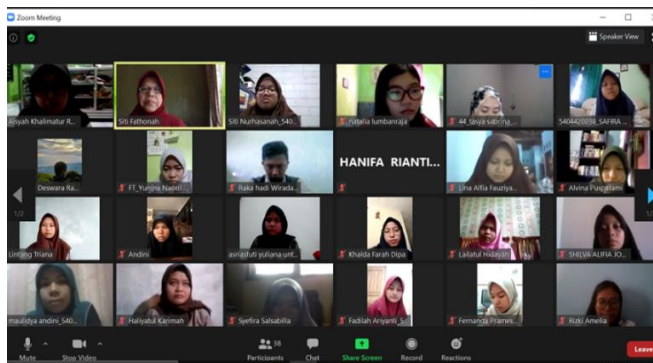
Pembelajaran daring atau jarak jauh adalah penggunaan teknologi komputer untuk menyampaikan pendidikan, yang didukung teknologi baik online, offline, atau keduanya (Al-Balas *et al.*, 2020). Kepuasan seseorang, kesadaran belajar dan perasaan senang selama belajar diidentifikasi sebagai factor yang berpengaruh pada kinerja akademik (Lee *et al.*, 2015). Kesulitan teknis dan koneksi internet yang buruk merupakan faktor yang mempengaruhi pengalaman *e-learning* (Abbasi *et al.*, 2020; Rajabalee *et al.*, 2020). *E-learning* adalah pelengkap yang baik atau efektif untuk mencegah kegagalan akademik, tetapi tidak dapat menyamai efisiensi pembelajaran tatap muka (Salahshori *et al.*, 2022). Interaksi kompleks antara persepsi e-learning, korelasi

afektif dan kepuasan dengan pelatihan jarak jauh (Dal Santo *et al.*, 2022). Huruf “e” dalam e-learning sebagai sesuatu yang menggairahkan, energik, antusias, emosional, luas, dan mendidik. E-learning adalah pembelajaran berbasis internet, yang bermakna sebagai gudang pendidikan, informasi, komunikasi, pelatihan, pengetahuan, dan kinerja (Park, 2020). E-learning mencakup pendekatan pedagogis yang bercita-cita untuk menjadi fleksibel, menarik dan berpusat pada peserta didik. Zoom dan platform Google dengan durasi rata-rata sekitar satu jam merupakan platform pembelajaran online paling banyak (Pires, *et al.*, 2020).

Mahasiswa mengikuti mata kuliah tanpa melaksanakan tatap muka langsung, menggunakan media *Whatsapp*, *Google Meet*, *Cloud x* dan *Zoom Meeting*. Ilmu yang diberikan dosen diharapkan dapat dipahami mahasiswa secara efektif (Carolina, 2020). Perkuliahan melalui Zoom disajikan pada Gambar 5.1. Pelaksanaan Vicon dengan mahasiswa PPG bidang Kuliner dengan Google Meet (Gambar 5.2).

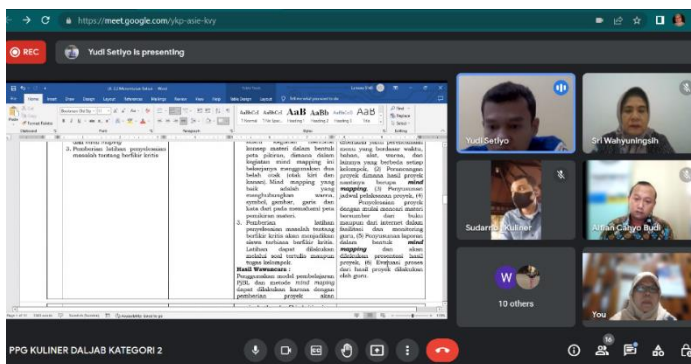
Kolaborasi dan komunitas virtual dibangun dalam pembelajaran online, dibantu dengan teknologi laptop, table, iPad, dan ponsel, untuk menyampaikan materi kuliah (Starr-Glass, 2013). Pembelajaran online memberikan manfaat bagi siswa diantaranya fokus perhatian siswa pada pengetahuan penting dan melibatkan dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif (Alwi *et al.*, 2012).

Perangkat seluler dapat menjadi alat pembelajaran yang efisien dimana perangkat mempromosikan pembelajaran tepat waktu, pengulangan pembelajaran, melengkapi daripada menggantikan pembelajaran dan memanfaatkan waktu yang terbuang sehingga pembelajaran dapat dilakukan tanpa kemunduran (Dal Santo *et al.*, 2020, Mohammadi, 2015).



Gambar 5.1. Perkuliahan Melalui *Zoom Meeting*

Penggunaan ponsel adalah cara paling sederhana bagi siswa untuk mengakses informasi. Penggunaan ponsel dalam pendidikan kedokteran secara resmi bermanfaat dan memberi petunjuk tentang profesionalisme dan kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian, menjaga citra profesional seimbang dengan pembelajaran dan tugas lain sebagai profesional kesehatan masa depan (Hani *et al*, 2021).



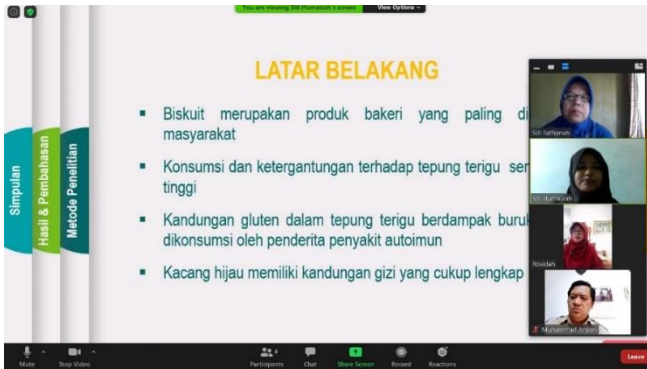
Gambar 5.2. Pelaksanaan Vicon dengan Mahasiswa PPG Bidang Kuliner melalui *Google Meet*

Teknologi yang berkembang pesat, penilaian, kualitas, dan kesehatan mental adalah tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran daring (Kaup *et al*, 2020). Mahasiswa sekarang diasumsikan melek digital dan mampu beradaptasi dengan mudah penggunaan gadget dan pendidikan online, tetapi semua guru dan

siswa mungkin tidak paham teknologi. Pastikan siswa dan guru untuk menjalani diklat teknis dasar secara optimal pemanfaatan platform yang digunakan. Jangan mencoba semuanya mulanya. Pelan-pelan dan libatkan semua orang. Membuat e-pemimpin mahasiswa dan fakultas yang paham teknologi dapat membantu kelompok untuk bergabung. Kurang baik konektivitas internet, akses ke laptop, yang mungkin menghambat pendidikan digital. Hal ini dapat diatasi dengan membatasi durasi online, waktu fleksibel dan pendekatan sensitif terhadap siapa yang menghadapi tantangan ini. Oleh karena itu, memiliki tim TI yang baik di institusi dapat sangat membantu dalam mengadopsi pendidikan jarak jauh (Kaup *et al.*, 2020).

Keterlibatan siswa: Merupakan tantangan bagi guru untuk terus melibatkan siswa karena masalah seperti perhatian rentang, *multi tasking* saat menghadiri sesi, audio yang buruk dan kualitas video, masalah internet dll. Ini bisa diatasi dengan merancang kelas yang lebih pendek dan lebih interaktif menggunakan alat seperti fungsi obrolan langsung, kuis pop, papan tulis virtual, polling, refleksi, dll. Penggunaan aplikasi seperti *Kahoot*, *Google Forms*, *Poll Everywhere* dapat memastikan siswa tetap penuh perhatian. Pembelajaran hibrida menggunakan perpaduan yang baik antara sinkron dan alat asinkron akan paling efektif. Pengalaman yang dialami siswa pada kegiatan e-learning dipengaruhi faktor kesulitan teknis dan buruknya koneksi internet (Abbasi *et al.*, 2020; Rajabalee *et al.*, 2020).

Penilaian: Melakukan online yang aman dan valid penilaiannya sulit. Ini dapat dimungkinkan tanpa melanggar privasi dengan mengaktifkan perangkat lunak seperti *Proctorio*, ekstensi *Google Chrome* yang memantau siswa yang menggunakan ujian online. Pelaksanaan ujian skripsi secara online disajikan pada Gambar 5.3 dan ujian disertasi S3 IPA secara hibrid pada Gambar 5.4. Penilaian formatif reguler pada yang lebih kecil topik dengan refleksi dapat membantu dalam hal ini.



Gambar 5.3. Penyelenggaraan Ujian Skripsi *On Line*

Pemeriksaan kualitas: Meningkatkan program pelatihan online dan mempertahankan standar akademik yang baik dapat menjadi tantangan besar. Reguler dan umpan balik dan penggunaan alat evaluasi program dalam menilai efektivitas program untuk meningkatkan dan menemukan cara untuk menyempurnakan program pengajaran dapat membantu dalam menyesuaikan pelatihan dan menyediakan Pendidikan jarak jauh di bidang mata akan tetap ada bahkan setelah pandemi.



Gambar 5.4. Penyelenggaraan Ujian Disertasi Pendidikan S3 IPA dengan Hibrid

Gangguan kesehatan mental di seluruh dunia, seperti stress, kecemasan, depresi atau gangguan stres pasca-trauma, yang mungkin diakibatkan oleh kurungan yang lama, ketidakpastian, takut infeksi, tekanan moral, kesendirian, duka, dan krisis ekonomi (Galea *et al.*, 2020; Kaur *et al.*, 2020). Menurut Kaup *et al.* (2020) kesehatan mental yang buruk dapat memengaruhi keterlibatan siswa dan kinerja pembelajaran jarak jauh selama pandemi; khususnya, siswa mungkin merasakan kurangnya dukungan dari teman sebaya dan sumber daya serta rasa isolasi dan, lebih lanjut, mungkin mengalami masalah kecemasan atau depresi terkait dengan krisis publik. Secara khusus, perasaan terisolasi telah menjadi salah satu tantangan e-learning jarak jauh bahkan dalam keadaan yang lebih normal (Sowan *et al.*, 2013), tetapi perasaan terisolasi ini dapat diperburuk selama pandemi, terutama pada siswa yang dikurung atau dikarantina di rumah mereka. Manajemen kesehatan mental terbukti diperlukan selama COVID-19 untuk melindungi kesehatan siswa dan meningkatkan ketahanan selama masa-masa sulit (Naji *et al.*, 2020). Pembelajaran online dapat membawa hasil negatif mengenai kesehatan dan sikap siswa. Anak-anak dapat mengalami ketegangan mata karena seringnya terlibat dalam pembelajaran online pada masa COVID-19 (Mohan *et al.*, 2021).

Pembelajaran online dapat menurunkan keterlibatan siswa, sehingga mengarah pada keberhasilan akademik yang kurang menguntungkan daripada pengajaran tatap muka tradisional (Lederman, 2018). Sangat sedikit kegiatan belajar mengajar online yang dapat mengikuti jadwal dan desain yang kaku. Pengajaran online bisa lebih menghemat waktu daripada pengajaran tradisional (Cavanaugh, 2005).

Hasil penelitian pembelajaran pada mahasiswa di Yordania menunjukkan 55,9% melaporkan memiliki banyak keuntungan termasuk penghematan waktu, fleksibilitas kelas, meningkatkan interaksi dengan instruktur dan teman sekelas. Sebagian kecil siswa (5%) melaporkan tidak ada manfaat dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Kelemahan utama adalah rendahnya kualitas pengajaran yang dilaporkan oleh 48,3% responden dan

interaksi yang buruk dengan instruktur dilaporkan oleh 62,1% responden. Kualitas dan jangkauan streaming internet adalah tantangan utama yang dilaporkan oleh 372 siswa (69,1%). Secara keseluruhan, hanya 144 siswa (26,77%) yang puas dengan pengalaman dalam pembelajaran daring (Al Balas, *et al*, 2020).

Hasil penelitian pada mata kuliah *Business Correspondence* menunjukkan bahwa kekuatan dalam melakukan pembelajaran online antara lain fleksibilitas, aksesibilitas, kemandirian belajar, dan peningkatan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Teknokrat Indonesia. Masalah yang menghambat pembelajaran online terutama masalah keuangan dan akses internet yang buruk (Mandasari, 2020).

TINGKAT KEPUASAN

Persepsi individu tentang sejauh mana kebutuhan, tujuan, keinginan, pengalaman, dan keyakinan sebagai pertimbangan emosional mereka merasa terpenuhi dan senang disebut kepuasan (Mohammadi, 2015; Rahman *et al.* 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor dimensi belajar mengajar; umpan balik dan evaluasi; fleksibilitas dan kesesuaian; dan beban kerja di antara siswa dengan kepuasan yang diinginkan lebih tinggi daripada siswa dengan kepuasan yang tidak diinginkan (Yekefallah *et al.*, 2021) Indikator kepuasan belajar meliputi substansi konten, bahan ajar, alat peraga dan jadwal mengajar (Liu, *et al.*, 2021).

Kepuasan siswa mencerminkan persepsi pelajar tentang pengalaman belajar mereka dan merupakan salah satu dari lima elemen pembelajaran online yang berkualitas. Ini adalah salah satu ukuran pembelajaran online berkualitas yang memandu proses peningkatan kualitas berkelanjutan. Langkah-langkah di atas disebut pilar kualitas, yang meliputi efektivitas pembelajaran dan biaya, komitmen kelembagaan, akses, kepuasan kelompok dan 'kepuasan siswa' (Alqurashi 2019). Dalam penelitian sistem informasi (IS), kepuasan digambarkan sebagai sejauh mana pengguna senang dengan sistem informasi dan layanan dukungan (Petter *et al.*, 2009). Sebaliknya, dalam domain e-Learning, dipandang sebagai sejauh mana peserta didik senang dengan

sistem e-Learning dalam hal fungsinya (Rahman, *et al*, 2017). Kepuasan siswa dengan penempatan klinis dievaluasi dengan satu pertanyaan tentang kepuasan menggunakan skala Likert 10 poin (skala 1-10, dengan skor bergradasi 1: sama sekali tidak puas dan 10: sangat puas) (Cervera-Gasch, *et al.*, 2022), 5 poin (Yu, 2021)

Berbagai faktor berpengaruh terhadap kepuasan e-learning, telah dievaluasi dalam berbagai penelitian, seperti Pitcher *et al.* yang memandang beberapa faktor efektif dalam kepuasan e-learning seperti struktur, fleksibilitas, pengalaman dan dukungan guru, motivasi, dan komunikasi (Paechter *et al.*, 2010). Faktor penting dalam pembelajaran e-learning yaitu: 1) Mahasiswa, beberapa faktor seperti sikap pelajar terhadap komputer, kecemasan pelajar tentang komputer, dan self efficacy pelajar; 2) Instruktur, faktor-faktor seperti sikap mereka terhadap e-learning dan jumlah respons terhadap pembelajar; 3) materi pendidikan, fleksibilitas dan kualitas isinya; 4) teknologi, kualitas teknologi dan Internet; 5) desain, kegunaan dan kemudahan penggunaan; dan 5) lingkungan belajar, keragaman dan tingkat interaksi peserta didik dengan orang lain (Sun *et al.*, 2008).

Kepuasan belajar online siswa memerlukan pedagogi pengajaran tingkat lanjut dan pengetahuan teknologi untuk menarik perhatian siswa dan penyampaian instruksi (Baber, 2020; Hsuet *et al.*, 2019). Misalnya, interaksi satu-ke-satu siswa-guru dalam pengaturan DL menciptakan kompleksitas di tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam hal alokasi dan prioritas sumber daya (Baber, 2020). Kepuasan pada metode pengajaran berdampak positif terhadap kinerja akademik. Sementara itu, harapan siswa terhadap sistem pembelajaran online sangat kompleks mengingat mode penyampaian instruksi yang baru (Hsu *et al.*, 2019).

Analisis diskriminan mengungkapkan munculnya tiga tingkat kepuasan belajar online dari efikasi diri online, kecemasan umum, dan ketakutan akan COVID-19. Studi ini secara teoritis membenarkan pentingnya efikasi diri pembelajaran online terhadap kepuasan belajar online. Tingkat kepuasan belajar online yang tinggi terjadi dengan efikasi diri online yang tinggi, kecemasan umum yang sedang, dan ketakutan yang rendah

terhadap COVID-19. Dua fungsi diskriminan (keterlibatan akademis dan ketakutan) kemudian berkembang. Keterlibatan akademik berhubungan dengan efikasi diri online dan kecemasan umum sementara ketakutan dikaitkan dengan COVID-19. Efikasi diri belajar online dan kecemasan umum sedang menyebabkan kepuasan belajar online yang tinggi. Ketakutan akan COVID-19 juga membutuhkan pengurangan terhadap kepuasan belajar online. Misalnya, akademisi dan pembuat kebijakan perlu fokus mengembangkan efikasi diri online dan mengurangi ketakutan akan COVID-19 untuk kepuasan belajar online yang tinggi (Al-Nasa'h, *et al*, 2021).

Hasil penelitian terkait tingkat kepuasan keseluruhan di pembelajaran daring di bidang medis adalah 26,8% (Al-Balas *et al.*, 2020). Pentingnya kepuasan media pembelajaran dengan melaporkan bahwa ketika media baru diperkenalkan, kepuasan pelajar dengan itu memiliki dampak yang signifikan pada apakah mereka menerima dan memilih, pada gilirannya, mengarah pada pembelajaran, keterlibatan dan kinerja siswa. Sebaliknya, kasus ketidakpuasan dengan media baru akhirnya mengganggu pembelajaran mandiri peserta didik, yang dapat menyebabkan keterlibatan dan kinerja yang rendah (Kang *et al.*, 2011). Dimensi belajar mengajar; umpan balik dan evaluasi; fleksibilitas dan kesesuaian; dan beban kerja di antara siswa dengan kepuasan yang diinginkan lebih tinggi daripada siswa dengan kepuasan yang tidak diinginkan (Yekefallah *et al.*, 2021). Untuk mengukur kepuasan siswa dengan mengadakan e-learning, kuesioner digunakan, termasuk 7 pertanyaan (Kaur *et al.*, 2020). Mahasiswa keperawatan di Spanyol tingkat kepuasan keseluruhan adalah $8,89 \pm 1,22$ poin dari 10, dalam kategori tinggi (Cervera-Gasch *et al.*, 2022). Penelitian di Taiwan menunjukkan intervensi pengajaran multidisiplin meningkatkan kepuasan belajar, kepercayaan diri dan kinerja belajar (Liu *et al.*, 2021). Mahasiswa pascasarjana mengungguli mahasiswa sarjana dalam pembelajaran online, dengan ciri kepribadian yang kuat seperti keramahan, ketelitian, dan keterbukaan terhadap pengalaman baru (Yu, 2021).

Tiga indikator kualitas layanan yang meliputi kualitas layanan dan fasilitas akademik, kualitas dosen dan kualitas program akademik. Lulusan merasa puas dengan pelayanan akademik, dosen dan program. Namun, mereka tidak puas dengan kualitas fasilitas. Mayoritas responden akan tetap berhubungan dengan universitas karena kepuasan mereka terhadap layanan, dosen, serta program-program universitas. Direkomendasikan agar universitas bekerja keras dalam meningkatkan fasilitas infrastruktur untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa di universitas (Mattah, *et al*, 2018)

Temuan menunjukkan bahwa 83,3% siswa memiliki sedikit kepuasan terhadap situasi lingkungan pendidikan, 47,2% tentang situasi lingkungan klinis, 41,7% tentang metode pendidikan teoritis oleh profesor, dan 41,7% tentang metode pendidikan klinis. oleh pelatih klinis. Juga 47,2% tidak puas dengan metode evaluasi oleh profesor sekolah, 80,6% dengan metode hubungan dengan rekan kerja dan juga 62,5% dengan citra sosial keperawatan. Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa 33,3% peserta dalam penelitian ini tidak puas dengan metode evaluasi oleh pelatih klinis dan 50% dengan metode manajemen keperawatan (Hakim *et al*, 2013). Dua mekanisme penting yang berkontribusi terhadap penurunan kepuasan adalah kesehatan dan isolasi sosial (Nemitz, 2022).

Mahasiswa secara proaktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran online dan merasa nyaman dengan lingkungan belajar online (Baber, 2020). Efikasi diri belajar online dan kecemasan umum pada kategori sedang menyebabkan kepuasan belajar secara online yang tinggi. Ketakutan COVID-19 yang dialami siswa membutuhkan pengurangan terhadap kepuasan belajar secara online.

Kriteria pengukuran kepuasan pengguna berdasarkan Badan Akreditasi Nasional (BAN-PT, 2019), meliputi : 1) *Tangible* merupakan variabel pelayanan focus pada elemen – elemen yang mewakili pelayanan secara fisik (aksesibilitas, kualitas sarana); 2) *Reliability* adalah kemampuan pelayanan yang diberikan secara cepat, akurat, dan memuaskan; 3) *Responsiveness* (daya tanggap),

Kesigapan membantu para konsumen dan memberikan pelayanan yang tanggap. Variabel ini menekankan perilaku terhadap permintaan pelanggan, pertanyaan dan keluhannya; 4) *Assurance* (jaminan), kemampuan untuk menghargai kepercayaan dan kerahasiaan, kesopanan, dan kepercayaan yang dimiliki para karyawan, bebas dari bahaya, resiko atau keragu-raguan; dan 5) *Emphaty* (empati), kemudahan melakukan komunikasi harmonis dan memahami kebutuhan para konsumen.

Kriteria tingkat kepuasan BAN PT tersebut digunakan pada mahasiswa Prodi S1 Pendidikan IPA Undiksha. Kepuasan mahasiswa secara rerata terhadap proses pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 sebesar 76,7 (kategori tinggi) telah dihasilkan. Rincian perolehan tingkat kepuasan terutama ranah fisik (71.4), keandalan pelayanan (75.2), daya tanggap (77.6), jaminan (81.2), dan kepedulian (78.3) (Mukaromah *et al.*, 2021).

Materi Pembelajaran. Mahasiswa mengalami kesulitan pada materi perkuliahan secara daring karena bahan ajar berbentuk bacaan yang cukup sulit dipahami mahasiswa telah dilaporkan (Sadikin *et al.*, 2019). Penelitian telah melaporkan bahwa mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur mengalami materi tidak tersampaikan dengan baik. Solusi yang diajukan berbentuk diskusi, permintaan jam kuliah tambahan, dan penggunaan referensi penunjang (Oktaviana *et al.*, 2021). Mereka mengatakan bahwa materi dan tugas tidak cukup diunggah secara online tetapi perlu penjelasan oleh dosen.

Media, Alat Peraga dan Model. Pembaruan teknik penyampaian pengetahuan, yang menjadi alternatif pembelajaran kelas tradisional telah memanfaatkan internet dan teknologi multimedia. Pembelajaran yang mempertemukan mahasiswa dan dosen dalam interaksi belajar dengan bantuan internet disebut pembelajaran daring (Kuntarto, 2017). Pada tahapan operasional pembelajaran daring perlu dukungan perangkat mobile seperti smartphone, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dipergunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Gikas & Grant, 2013). Sejumlah media digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Contoh

kelas-kelas virtual memanfaatkan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Enriquez, 2014; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016).

Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui media sosial seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018), *WhatsApp*, *Google Drive*, and *Skype* (Manzira, 2020). Pembelajaran daring menghubungkan mahasiswa dengan sumber belajarnya (database, pakar, perpustakaan) yang secara fisik terpisah dan/atau berjauhan tetapi dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (*synchronous* dan *asynchronous*) adalah pembelajaran daring (Manzira, 2020).

Penggunaan alat peraga dapat membantu memahami konsep dasar Sains dalam penguatan pembelajaran. Fungsi alat peraga dan model mampu menyajikan konsep yang abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah dipahami. (Listyalina, 2022). Keterlibatan belajar dan prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan alat peraga edukatif yang interaktif (APEI) berbasis *custom by user* (Nurdyansyah, 2021).

Kegiatan Pembelajaran. Mahasiswa merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran daring dari rumah, karena tidak merasakan tekanan psikologis dari teman sebaya ketika mereka bertemu langsung. Mahasiswa lebih merasa nyaman dan bebas menyampaikan gagasan secara daring, sehingga dapat berinteraksi dengan teman dan dosen lebih efektif (Sun *et al.*, 2008). Lebih lanjut, dampak positif pembelajaran daring menghilangkan rasa canggung, sehingga mereka lebih berani berekspresi dalam bertanya dan menyampaikan gagasan secara bebas (Sadikin *et al.*, 2020).

Kemandirian belajar (*self regulated*), perilaku tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (*autonomy*) dapat ditumbuhkan melalui aplikasi online atau daring (Oknisihi, *et al.*, 2019). Pembelajaran daring lebih berpusat pada mahasiswa sehingga menuntut mempersiapkan sendiri kegiatan belajar, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi (Kuo *et al.*, 2014; Aina, M., 2016). Hal penting bahwa minat mahasiswa meningkat secara signifikan (Sobron *et al.*, (2019)

Waktu dan Jadwal Pembelajaran. Mahasiswa melaksanakan belajar aktif dan memperhatikan materi yang disampaikan dosen tidak ada dijamin secara daring, karena dosen tidak dapat melakukan pengawasan secara langsung. Informasi telah disampaikan bahwa mahasiswa sibuk kegiatan lain dan menghayal lebih sering pada perkuliahan daring dibandingkan kuliah tatap muka (Szpunar, *et al.*, 2013).

Keefektifan pembelajaran daring dapat dijaga, jika waktu belajar tidak lama mengingat mahasiswa sulit mempertahankan konsentrasinya, apabila perkuliahan daring dilaksanakan lebih dari satu jam (Khan, 2012). Bahan ajar yang dapat diakses oleh mahasiswa dimana saja dan kapan saja layak dibuat dosen. Menurut Bell *et al.*, (2017) pembelajaran daring memberi kesempatan adanya interaksi melalui web walaupun mereka berada ditempat yang jauh dan berbeda (Arzayeva, *et al.*, 2015). Mahasiswa mencari lokasi yang memiliki akses internet yang kuat (di perbukitan atau kota) agar dapat mengikuti kuliah, karena tempat tinggal mereka di daerah pelosok.

Penyusunan jadwal kuliah yang fleksibel dan singkat menjadi faktor penting dalam melaksanakan pembelajaran (Widyaningrum *et al.*, 2020). Mahasiswa keperawatan S-1 dan D4 di salah satu kota Banda Aceh (Sumatera Utara) mencapai skor 76% (baik), dan sebagai indikator keberhasilan akademik (Safuni, *et al.*, 2020). Hasil penelitian mahasiswa sudah melakukan manajemen waktu dalam kategori baik dan kurang baik.

Pengelolaan waktu yang baik, belajar mandiri, memanfaatkan waktu luang, mengerjakan tugas secara disiplin dapat dilakukan mahasiswa. Hal yang positif adalah pembelajaran daring cukup fleksibel dan tidak repot, karena belajar dari rumah, siap laptop/computer, dan lebih rileks. Proses belajar lebih efektif sehingga pemahaman konten secara maksimal, merasa lebih produktif, disiplin, tenang dan nyaman, dan lebih siap mental.

Tidak dapat dipungkiri jika mahasiswa belum mampu mengelola waktu maka mereka belajar pada saat akan ujian saja, belajar ketika ada materi sulit, belajar saat suasana senang. Hal

negatif lain adalah terkendala internet, penyampaian materi kurang jelas, terlambat menerima bahan kuliah (Bunayah, 2022).

Asesmen Pembelajaran. Instrumen pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk mengukur proses dan hasil belajar, baik pembelajaran konvensional maupun PJJ adalah asesmen. Masa kini praktik asesmen sudah terintegrasi dengan media teknologi (Ogange, Agak, Okelo, & Kiprotich, 2018).

Asesmen pada pembelajaran jarak jauh dapat memanfaatkan internet untuk evaluasi hasil belajar secara daring, agar lebih praktis, fleksibel, dan mampu menampung jumlah yang besar. Pengajaran efektif pada masa disrupsi tetap harus melakukan penilaian yang mampu mengukur kompetensi peserta didik. Kenyataan bahwa institusi pendidikan telah mengelola asesmen alternatif diantaranya berbentuk kuis, tes daring, tugas individu, dan berbagai bentuk asesmen daring melalui pemanfaatan internet (Ahmad, 2020).

Asesmen berbentuk jurnal harian, asesmen portofolio, dan proyek video mampu memberi pengukuran atau pengumpulan data secara efektif. Portofolio yang memanfaatkan teknologi internet memiliki peran strategis. Semua karya diunggah sebagai kumpulan karya produk siswa dalam bentuk elektronik atau google drive (Arifin, 2012).

Pengembangan portofolio konvensional memanfaatkan website, yang menggambarkan proses aktif membangun pengetahuan sesuai pengalaman disebut website portofolio (Ibrahim & Wargahadibrata, 2016). Metode penilaian yang mengutamakan unjuk kerja dan keterampilan memaksimalkan nilai dengan pembelajaran online adalah asesmen daring alternatif.

Manfaat program *Web based portfolio* bagi siswa, yaitu 1) Fasilitas umpan balik, *Web based portfolio* dapat membangkitkan perasaan senang dan menu komentar dalam platform *web based portfolio* berguna membantu siswa memperbaiki uraian materi yang diperolehnya; 2) Manfaat *web based portfolio* dalam penilaian diri (*self assessment*), dan sebagai sarana positif untuk meningkatkan hasil belajar didasarkan atas penilaian terhadap diri

sendiri; 3) Membantu meningkatkan interaksi antara pendidik dengan siswa; 4) memberi ruang bagi siswa untuk belajar mengaplikasikan teknologi secara mandiri dan menafsirkan konsep yang dipelajari untuk dikembangkan menjadi gagasan baru (Hanifah *et al.*, 2021).

Pengembangan keterampilan digital, komunikasi, dan peningkatan mutu instruksiopnal merupakan proyek video sebagai asesmen (Hawley & Allen, 2019). Video digital menjadi media ekspresi diri dan komunikasi, yang sekaligus sebagai media pembelajaran yang berguna untuk pengalaman belajar. Melalui proyek video, pendidik dapat menilai kemandirian, kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, kerja sama, dan keterampilan dalam penerapan teknologi (Reeves *et al.*, 2017). Pembuatan proyek video dengan menggunakan aplikasi menuntut mahasiswa belajar terlebih dahulu. Mahasiswa meminta bantuan teman atau mencari informasi dari internet dalam menghadapi kendala teknis dalam proses pembuatan video. Proses pembuatan video tersebut merupakan bagian dari kegiatan meningkatkan literasi digital (Mardhiya *et al.*, 2020).

Dengan memproduksi proyek video mahasiswa memiliki keyakinan lebih tinggi, meningkatkan presentasi multimedia, keterampilan kerja sama tim, mengembangkan rasa profesionalisme, perencanaan dan dinamika kelompok (Campbell *et al.*, 2018). Hasil penelitian mengenai proyek video pada prodi Pendidikan Kimia, UIN Walisongo Semarang menunjukkan mahasiswa memberikan respon positif dari segi kemandirian, kerja sama, dan pemanfaatan teknologi. Walaupun mahasiswa mengalami kesulitan membuat video namun kegiatan ini dapat melatih kolaborasi, keterampilan belajar, dan literasi digital secara mandiri (Mardhiya *et al.*, 2020).

Sarana dan Prasarana Pembelajaran. Sarana pembelajaran adalah fasilitas penunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pendidikan yang dapat dibawa dan dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain (*portable*), seperti meja, kursi, LCD laptop, dan referensi. Prasarana pembelajaran adalah fasilitas yang bersifat tetap atau stabil, seperti gedung kampus, ruang

microteaching, ruang kuliah, ruang laboratorium, tempat ibadah, dan lapangan. Menurut standar nasional pendidikan tinggi berisi sarana dan prasarana pembelajaran (Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia nomor 44 tahun 2015), yaitu:

1. Pasal 31 menyebutkan standar sarana dan prasarana pembelajaran sebagai kriteria minimal sarana dan prasarana sesuai kebutuhan isi dan proses pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan.
2. Pasal 32
 - (1) Standar sarana pembelajaran terdiri atas perabot, peralatan pendidikan, buku, buku elektronik, dan repositori, media pendidikan, , sarana teknologi informasi dan komunikasi, instrumentasi eksperimen, sarana kesenian, sarana olahraga, sarana fasilitas umum, bahan habis pakai, dan sarana pemeliharaan, keamanan, dan keselamatan.
 - (2) Jenis, jumlah, dan spesifikasi sarana ditetapkan berdasarkan rasio penggunaan sarana sesuai karakteristik bentuk dan metode pembelajaran, serta harus menjamin berlangsungnya proses pembelajaran dan layanan administrasi akademik.
3. Pasal 33
 - (1) Standar prasarana pembelajaran terdiri dari lahan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium/ bengkel kerja / studio/ /unit produksi, ruang kesenian, tempat olahraga, ruang unit kegiatan mahasiswa, ruang pimpinan perguruan tinggi, ruang tata usaha, ruang dosen, dan fasilitas umum.
 - (2) Fasilitas umum meliputi jalan, air, listrik, jaringan komunikasi suara, dan data.



Gambar 5.5. Sarana dan Prasarana (PC, Kamera dan Televisi) di Kelas untuk Pembelajaran Daring dan Blended Learning

Hasil penelitian pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Semarang menyatakan 1) perencanaan sarana prasarana mengacu kebutuhan yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan, alokasi anggaran, dan minimal telah menyediakan lingkungan fisik nyaman, aman, mudah diakses. Laboratorium IPA, Laboratorium komputer, laboratorium bahasa, dan administrasi sudah terkoordinir dengan baik; 2) pemanfaatan sarana prasarana mampu menunjang kegiatan Program Studi yang didasarkan pada kebutuhan dan tuntutan institusi, baik untuk mahasiswa, dosen, maupun pihak lain yang bekerjasama sehingga ada kemitraan; dan 3) perawatan berkesinambungan sarana prasarana dilakukan dalam kegiatan prodi. Hal tersebut dapat menjamin kondisi barang keadaan baik dan siap untuk digunakan (Setyaningih, 2019). Mahasiswa Penjaskesrek FKIP Universitas Islam Riau merasakan puas terhadap sarana dan prasarana Olahraga (Yulianti *et al.*, 2020). Hasil yang berbeda terjadi pada Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur jurusan akuntansi yang menunjukkan keterbatasan sarana dan prasarana berupa perangkat yang digunakan mahasiswa dalam

melakukan e-learning. Keterbatasan tersebut mengurangi kompetensi mahasiswa akuntansi yang merupakan calon akuntan (Santoso, 2021).

Manfaat sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring: 1) dapat memperjelas informasi dan pesan sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar, 2) meningkatkan perhatian mahasiswa sehingga terjadi interaksi langsung antara mahasiswa, dosen dan lingkungannya, dapat meningkatkan motivasi belajar, dan mahasiswa dapat belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat, dan 3) memberikan pengalaman yang sama kepada mahasiswa tentang berbagai kejadian di lingkungannya (Arsyad, 2015). Hasil penelitian menunjukkan hubungan kuat antara sarana prasarana dengan motivasi belajar mahasiswa (Jannah *et al.*, 2018). Pembelajaran PAI di SMK Al-Huda Turalak menunjukkan ada pengaruh antara mutu sarana dan prasarana terhadap minat belajar mahasiswa dengan korelasi sedang (Kartika *et al.*, 2019). Minat sangat berpengaruh terhadap kepuasan belajar. Minat selalu menimbulkan rasa senang yang diikuti dengan rasa puas (Slameto, 2010). Hasil yang sama dinyatakan oleh Katika menyatakan apabila mempelajari dan suatu tugas yang diikuti rasa senang, maka akan menghasilkan rasa puas tersendiri. Rasa senang akan mendorong untuk untuk mempelajari sampai merasa berhasil dan memberikan kepuasan (Kartika *et al.*, 2019).

Ruang kelas virtual dapat disediakan menggunakan platform video (*Google Hangouts Meet, Zoom, Slack, CiscoWebEx*) dan platform manajemen pembelajaran berbasis cloud yang dapat disesuaikan (*Elias, Moodle*) (Kaup *et al.*, 2020). Program studi dan institusi untuk mempertimbangkan integrasi teknologi secara tersinkronisasi lingkungan belajar online yang dapat membantu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterampilan terkait profesi teknik mahasiswa, seperti pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi online (Wang, *et.al.*, 2018). Fasilitas laboratorium yang aktif dan interaktif memberikan pengalaman langsung (Potkonjak *et al.*, 2016).

Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom* memiliki kelebihan yaitu mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan dosen. Kelemahan adalah boros kuota dan kurang efektif apabila peserta lebih dari 20 (Naserly, 2020). Tantangan lain pembelajaran daring adalah layanan internet yang tidak tersedia secara memadai. Sebagian besar mahasiswa dalam mengakses internet menggunakan layanan selular, dan hanya sebagian kecil yang menggunakan layanan WiFi.

Kebijakan pembelajaran daring yang telah diterapkan di Universitas Jambi mengakibatkan mahasiswa pulang kampung. Ketika di daerah, mahasiswa mengalami kesulitan sinyal selular walaupun mendapatkan sinyal namun sangat lemah. Hal tersebut menjadi tantangan dalam penerapan pembelajaran daring. Kelemahan pembelajaran daring terjadi ketika layanan internet lemah, dan intruksi dosen kurang dipahami mahasiswa (Astuti *et al.*, 2019). Oleh karena itu disarankan dukungan fasilitas yang lebih tinggi dan terorganisir dari program studi di perguruan tinggi tersebut, termasuk memastikan semua mahasiswa memiliki koneksi internet yang kuat untuk belajar online (Naji *et al.*, 2020). Hasil riset menunjukkan ada mahasiswa yang belum memiliki laptop, tetapi sebagian besar mahasiswa sudah mempunyai smartphone. Survey menunjukkan bahwa 54 orang mempunyai laptop dan smartphone serta 42 orang hanya mempunyai smartphone (Sadikin *et al.*, 2020).

Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring adalah biaya. Mahasiswa harus mengeluarkan biaya mahal untuk membeli paket data internet. Pembelajaran daring menggunakan media konferensi video membutuhkan biaya mahal, sementara diskusi online melalui aplikasi pesan tidak membutuhkan kuota yang banyak. Mahasiswa mengeluarkan dana rata-rata Rp. 100.000 - Rp. 200.000 per minggu, tergantung jenis provider seluler yang digunakan (Naserly, 2020).

Berbagai hasil penelitian terkait proses pembelajaran online menunjukkan hasil yang beragam. Kepuasan mahasiswa Turki dengan e-learning sebesar 2,85 (nilai maks 5) (Giray, 2021). Pada mata kuliah Analisis Kimia Kuantitatif menunjukkan siswa sangat

puas dengan pembelajaran online, dan hasil belajar kursus yang diinginkan terpenuhi Skor tertinggi pada kemampuan siswa untuk melakukan perhitungan dan mengevaluasi kesalahan, presisi, dan akurasi. Skor terendah pada kemampuan siswa untuk mengeksplorasi beberapa solusi untuk masalah (Sonji *et al.*, 2022)

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan mahasiswa juga beragam, baik di dalam maupun luar negeri. Pada mahasiswa Program Studi TI ITS NU dan Administrasi Perkantoran Politeknik Pusmanu di Pekalongan menunjukkan faktor yang berpengaruh pada kepuasan adalah penggunaan media daring, sedangkan motivasi belajar tidak berpengaruh (Hakim *et al.*, 2020). Pada mahasiswa matematika dan bilingual kimia Universitas Negeri Medan menunjukkan faktor yang berpengaruh pada tingkat kepuasan mahasiswa dalam belajar online antara lain platform yang memenuhi indikator dan keterlibatan dosen (Hutabarat, 2020). Pada tahun 2020 mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia dan Perilaku Organisasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kristen Krida Wacana menyatakan kualitas layanan pembelajaran on line berpengaruh pada kepuasan. Semakin baik kualitas layanannya semakin puas mahasiswa (Tj *et al.*, 2021).

Faktor-faktor yang signifikan berhubungan dengan tingkat kepuasan meliputi pengalaman siswa sebelumnya dalam pembelajaran daring di universitas, peran instruktur, penggunaan multimedia dan mencurahkan waktu yang cukup untuk pendidikan (Al Balas, *et al.*, 2020). Pada mahasiswa program studi humaniora dan ilmu sosial di tiga universitas negeri di Sri Lanka menunjukkan persepsi motivasi pembelajar, persepsi tantangan e-learning, dan interaksi secara signifikan mempengaruhi kepuasan siswa dengan pengalaman belajar online baru. Faktor yang paling besar pengaruhnya adalah motivasi mahasiswa (Hettiarachchi *et al.*, 2021). Beberapa faktor yang perlu ditingkatkan pada pembelajaran e-learning, seperti materi yang disajikan dalam e-learning, interaksi dengan dosen, ketersediaan fasilitas, dan dosen. Faktor yang harus dijaga antara lain fleksibilitas, penilaian dalam e-learning yang dirasa sesuai, manfaat

e-learning, dan kemampuan siswa dalam mengalokasikan waktu. Faktor yang dianggap kurang penting dan tidak mendapatkan prioritas antara lain teman sebaya, materi yang mudah dipahami, kemampuan belajar mandiri dan memahami tugas. Selain itu, mahasiswa menilai ada beberapa faktor yang dianggap terlalu berlebihan, yaitu motivasi diri, kemampuan memahami penggunaan e-learning, proses belajar mandiri (Bismala *et al.*, 2021). Penelitian pada mahasiswa sarjana dari Universitas Eropa Tenggara (SEEU) di Makedonia Utara menemukan interaksi siswa-guru, keterlibatan siswa, dan penggunaan teknologi menunjukkan pengaruh positif terhadap kepuasan siswa. Faktor hubungan siswa-guru tidak berpengaruh pada kepuasan (Zeqiri *et al.*, 2022). Rekomendasi untuk praktik pada masa depan adalah 1) bekerja sama dengan perusahaan telekomunikasi wajib untuk menyediakan jangkauan internet berkualitas tinggi kepada siswa, 2) instruktur dengan biaya terjangkau, serta 3) meningkatkan keterampilan instruktur dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh (Al Balas *et al.*, 2020).

Kondisi pandemic yang sudah membaik atau mereda, artinya prevalensi covid sudah menurun atau bahkan sudah berakhir, maka pembelajaran dapat dilakukan secara hybrid. Pembelajaran hybrid adalah desain pembelajaran yang mengacu pada kombinasi tatap muka, jarak, atau daring, teknologi pembelajaran, multimedia dan metodologi pedagogis untuk mencapai campuran hasil pembelajaran dalam konteks pendidikan atau pelatihan. Pembelajaran daring dapat dilakukan 30–79%. Pembelajaran hybrid berpotensi untuk mempromosikan :

1. Keberlanjutan sosial, misalnya dengan mengembangkan dan menjaga ketersediaan, keterjangkauan, aksesibilitas, penerimaan, dan kesetaraan pendidikan tinggi
2. Keberlanjutan ekonomi, misalnya, mengembangkan dan mempertahankan layanan pendidikan yang dapat diakses secara ekonomis, efisien, dan efektif dari waktu ke waktu, dan memberikan manfaat ekonomi.
3. Kelestarian lingkungan, misalnya dengan meningkatkan efisiensi sistem, ekonomi, dan efektivitas dengan mengurangi dampak

negatif lingkungan, penggunaan energi intensif karbon, dan emisi gas rumah kaca dan mempertahankan jasa ekosistem dari waktu ke waktu (Caird & Roy, 2019).

SIMPULAN

Tingkat kepuasan dalam pembelajaran daring sangat beragam. Kepuasan yang tinggi terjadi pada efikasi diri belajar online, pelayanan akademik, dosen dan program yang baik, waktu yang fleksibel dan lebih singkat. Kepuasan yang rendah terjadi pada kondisi ketakutan akan COVID-19, media pembelajaran baru, kualitas sarana dan prasarana, dan metode evaluasi.

Pembelajaran daring memiliki kelebihan diantaranya tanpa harus melaksanakan tatap muka langsung, dapat membangun kolaborasi dan komunitas virtual, lebih menghemat waktu, dan kemandirian belajar. Kelemahan pembelajaran daring diantaranya kesulitan mempertahankan konsentrasi, kesulitan teknis dan koneksi internet yang buruk, perlu biaya mahal untuk membeli kuota internet, tim TI yang berkualitas harus dimiliki, penilaian yang aman dan valid sulit dilakukan, mempengaruhi kesehatan mental seperti stress, kecemasan, depresi atau gangguan stress pasca-trauma,

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada LPPM UNNES yang telah memberikan hibah penelitian, dengan no kontak 79.8.4/UN37/PPK.3.1/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbasi, M.S., Ahmed, N., Sajjad, B., Alshahrani, A., Saeed, S., Sarfaraz, S., Alhamdan, R. S., Vohra, F., & Abduljabbar, T. 2020. E-Learning Perception and Satisfaction among Health Sciences Students amid the COVID-19 Pandemic. *Work*, 67, pp.549–556.
- Ahmad, I.F., 2020. Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease

- (Covid-19) Di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), pp.195–222.
- Aina, M., 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa SMA Kelas XI MIA. *Biodik*, 2(1).
- Al-Balas, M., Al-Balas, H.I., Jaber, H.M., et al., 2020. Correction to: Distance Learning in Clinical Medical Education amid COVID-19 Pandemic in Jordan: Current Situation, Challenges, and Perspectives. *BMC Med Educ*, 20(513).
- Al-Nasa'h, M., Al-Tarawneh, L., Awwad, F.M.A., & Ahmad, I., 2021. Estimating Students' Online Learning Satisfaction During COVID-19: A Discriminant Analysis. *Heliyon*, 7, pp.e08544.
- Alqurashi, E., 2019. Predicting Student Satisfaction and Perceived Learning within Online Learning Environments. *Distance Education*, 40(1), pp.133–148.
- Arifin, T.S.J., Natassa, N., Khoirunnisa, D., & Hendrowati, R., 2021. The Level of Student Satisfaction with the Online Learning Process During a Pandemic Using the K-means Algorithm. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), pp.123–126.
- Arsyad., 2015. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arzayeva, M., Rakhimzhanov, K., Abdrahmanova, A., & Umitkaliev, U., 2015. Special Aspects of Distance Learning in Educational System. *Anthropologist*, 22(3), pp.449–454.
- Astuti, P., & Febrian, F., 2019. Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), pp.111–119.
- Baber, H., 2020. Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during the Pandemic of COVID19. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), pp.285–292.
- BAN-PT., 2019. *Laporan Pelaksanaan Tugas Dan Wewenang Dewan Eksekutif Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Kepada Majelis Akreditasi Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi*. <https://www.banpt.or.id>.

- Bell, S., Douce, C., Caeiro, S., Teixeira, A., Martin-Aranda, R., & Otto, D., 2017. Sustainability and Distance Learning: A Diverse European Experience?. *Open Learning*, 32(2), pp.95-102.
- Bismala, L., & Manurung, Y.H., 2021. Student Satisfaction in E-Learning Along the Covid-19 Pandemic with Importance Performance Analysis. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), pp.753-759.
- Bunayah., 2022. Manajemen Waktu Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5(1).
- Caird, S., Roy, R., 2019. *Blended Learning and Sustainable Development*. In: Leal Filho, W. (eds) *Encyclopedia of Sustainability in Higher Education*. Springer, Cham.
- Camargo, C.P., Tempski, P.Z., Busnardo, F.F., Martins, M.A., & Gemperli, R., 2020. Online Learning and COVID-19: A Meta-Synthesis Analysis. *Clinics (Sao Paulo)*, 6(75), pp.e2286.
- Campbell, L.O., & Cox, T., 2018. Video as a Personalized Learning Assignment: A Qualitative Study of Student Authored Video using the ICSDR Model. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 18(1), pp.11-24.
- Carolina, I.F., Supriyatna, A., & Puspitasari, D., 2020. Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Riset dan Information Science*, 2, pp.342-347.
- Cavanaugh, J.K., 2005. Teaching Online - A Time Comparison. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 8.
- Cervera-Gasch, A., González-Chordá, V.M., Ortiz-Mallasen, V., Andreu-Pejo, L., Mena-Tudela, D., & Valero-Chilleron, M.J., 2022. Student Satisfaction Level, Clinical Learning Environment, and Tutor Participation in Primary Care Clinical Placements: An Observational Study. *Nurse Education Today*, 108.
- Dal Santo, L., Peña-Jimenez, M., Canzan, F., Saiani, L., & Battistelli, A., 2022. The Emotional Side of the E-Learning Among Nursing Students: The Role of the Affective Correlates on E-Learning Satisfaction. *Nurse Education Today*, 110.

- Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi., 2022. *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2022 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran di Perguruan Tinggi di Masa Pandemi Coronavirus Disese 2019 (Covid-19) Tahun Akademik 2022/2023*. Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi.
- Enriquez, M.A.S., 2014. Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. *DLSU Research Congress*, 2014.
- Galea, S., Merchant, R.M., Lurie, N., 2020. The Mental Health Consequences of COVID-19 and Physical Distancing: the Need for Prevention and Early Intervention. *JAMA Intern. Med*, 180, pp.817–818.
- Gikas, J., & Grant, M.M., 2013. Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media. *Internet and Higher Education*, 2013.
- Giray, G., 2021. An Assessment of Student Satisfaction with E-Learning: An Empirical Study with Computer and Software Engineering Undergraduate Students in Turkey Under Pandemic Conditions. *Education and Information Technologies*, 26(6), pp.6651–6673.
- Gustientiedina, S.M., & Desnelita, Y., 2019. Penerapan Naïve Bayes Untuk Memprediksi Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pelayanan Akademis. *Jurnal Infomedia*, 4(2).
- Hakim, A., 2014. Nursing Students' Satisfaction about Their Field of Study. *J Adv Med Educ Prof.*, 2(2), pp.82-7.
- Hakim, M., & Mulyapradana, A., 2020. Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), pp.154–160.
- Hani, A.B., Hijazein, Y.Y., Hadadin, H., Jarkas, A.K., Al-Tamimi, Z., Amarín, M., Shatarat, A., Abeeleh, M.A., & A-Thaher, R., 2021. E-Learning During COVID-19 Pandemic; Turning a Crisis into Opportunity: A Cross-Sectional Study at The University of Jordan. *Annals of Medicine and Surgery*, 70.

- Hanifah, D.S.A., & Abdulloh, H.A., 2021. Web Based Portfolio sebagai Asesmen Alternatif pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), pp.2176 – 2184.
- Hawley, R., & Allen, C., 2019. Student Generated Video Creation for Assessment: Can It Transform Assessment within Higher Education?. *International Journal for Transformative Research*, 5(1), pp.1–11.
- Hettiarachchi, S., Damayanthi, B.W.R., Heenkenda, S., Dissanayake, D.M.S.L.B., Ranagalage, M., & Ananda, L., 2021. Student Satisfaction with Online Learning During the COVID-19 Pandemic: A Study at State Universities in Sri Lanka. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21), pp.1–24.
- Hsu, H.C.K., Wang, C.V., & Levesque-Bristol, C., 2019. Reexamining the Impact of Self-Determination Theory on Learning Outcomes in the Online Learning Environment. *Educ Inf Technol*, 24, pp.2159–2174
- Hutabarat, H.D.M., 2020. Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Universitas Negeri Medan Terhadap Proses Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Model Regresinya. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan*, 1.
- Ibrahim, N., & Wargahadibrata, R.A.H., 2016. Pemetaan Fungsi Platform E-Portofolio Untuk Perkuliahan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), pp.202–214.
- Iftakhar, S., 2016. Google Classroom: What Works And How?. *Journal of Education and Social Sciences*, 3.
- Jannah, S.J., & Sontani, U.T., 2018. Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), pp.63-70.
- Kang, D.S., Kim, J.K., & Chong, H.I., 2011. The Structural Relationship among Affective Characteristics Learning Presence, Learning Flow, Learning Satisfaction in Distance Learning. *J. Educ. Inf. Media*, 17, pp.133–152.

- Kartika, S., Husni., & Millah, S., 2019. Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1).
- Kaup, S., Jain, R., Shivalli, S., Pandey, S., Kaup, S., 2020. Sustaining Academics During COVID-19 Pandemic: the Role of Online Teaching-Learning. *Indian J. Ophthalmol*, 68, pp.1220–1221.
- Kaur, N., Dwivedi, D., Arora, J., & Gandhi, A., 2020. Study of the Effectiveness of E-Learning to Conventional Teaching in Medical Undergraduates Amid COVID-19 Pandemic. *National Journal of Physiology, Pharmacy and Pharmacology*, 10(7), pp.563-567
- Kemendikbud., 2013. *Peraturan Mendikbud no 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kumar, V., & Nanda, P., 2018. Social Media in Higher Education. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 15(1), pp.97-108.
- Kuntarto, E., 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *J. Indones. Lang. Educ. Lit.*, 3(1), pp.53–65.
- Kuo, Y.C., Walker, A.E., Schroder, K.E., & Belland, B.R., 2014. Interaction, Internet Self-efficacy, and Self-regulated Learning as Predictors of Student Satisfaction in Online Education Courses. *The Internet and Higher Education*, 20, pp.35–50.
- Kurucay, M., & Inan, F.A., 2017. Examining the Effects of Learner-Learner Interactions on Satisfaction and Learning in an Online Undergraduate Course. *Computers and Education*, 115, pp.20–37.
- Lederman, D., 2019. Professors' Slow, Steady Acceptance of Online Learning: A Survey. *Inside Higher ED*, 1–16.
- Lee, S.H., & Yu, B.M., 2015. Analysis of the Relationships among Fun, the Learning Satisfaction and the Flow in Social Service Personnel Job Training Education. *J. Korea Contents Assoc*, 15, pp.674–683.

- Listyalina, L., Dharmawan, D.A., & Zaki, A., 2020. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA di SDIT Insan Utama melalui Pengadaan dan Pelatihan Penggunaan Alat Peraga Pembelajaran. *Prosiding Seminar*, pp.351–357.
- Liu, M., & Hou, Y., 2021. Effect of Multi-Disciplinary Teaching on Learning Satisfaction, Self-Confidence Level and Learning Performance in the Nursing Students. *Nurse Education in Practice*, 55.
- Mandasari, B., 2020. The Impact of Online Learning toward Students' Academic Performance on Business Correspondence Course. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 4(1), pp.98–110.
- Manzira., 2020. Affordances of Technological Connectivist Tools in Higher Education. In Tatnall, A. (Ed). *Encyclopedia of Education and Information Technologies*. Switzerland: Springer Nature.
- Mardhiya, J., Setiowati, H., & Harahap, L.K., 2020. Proyek Video Sebagai Asesmen Alternatif dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Kimia Dasar. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 12(2), pp.46-54.
- Marjan, L.M., & Ghodsi, S.M., 2012. Benefits of Collaborative Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, pp.486-490.
- Mattah, P.A.D., Kwarteng, A.J., & Mensah, J., 2018. Indicators of Service Quality and Satisfaction Among Graduating Students of a Higher Education Institution (HEI) in Ghana. *Higher Education Evaluation and Development*, 12(1), pp.36-52.
- Mohammadi, H., 2015. Investigating Users' Perspectives on E-Learning: An Integration of TAM and IS Success Model. *Computers in Human Behavior*, 45, pp.359–374.
- Gupta, M.M., 2021. Impact of Coronavirus Disease (COVID-19) Pandemic on Classroom Teaching: Challenges of Online Classes and Solutions. *Journal of Education and Health Promotion*, 10, pp.155.
- Mukaromah, A.F., Suma, K., & Devi, N.L.P.L., 2021. Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan IPA Undiksha

- terhadap Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(2), pp.191–201.
- Naji, K.K., Xiangyun, D., Tarlochan, F., Ebead, U., Hasan, M.A., & Al-Ali, A.K., 2020. Engineering Students' Readiness to Transition to Emergency Online Learning in Response to COVID-19: Case of Qatar. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(10), pp.1886.
- Naserly, M.K., 2020. Implementasi Zoom, Google Classroom, dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus Pada 2 Kelas Semester 2, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sa. *Aksara Public*, 4(2), pp.155-165.
- Nemitz, J., 2022, Increasing Longevity and Life Satisfaction: is There a Catch to Living Longer?. *J Popul Econ*, 35, pp.557–589.
- Nurdyansyah, dkk., 2021. Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif (Apei) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User. *Educate. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), pp.54 – 71.
- Ogange, B.O., Agak, J.O., Okelo, K.O., & Kiprotich, P., 2018. Student Perceptions of the Effectiveness of Formative Assessment in an Online Learning Environment. *Open Praxis*, 10(1), pp.29–39.
- Oknisih, N., & Suyoto, S., 2019. Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) Sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), pp.477-483.
- Oktaviana, M., Rahmawati, D.P., & Sumardijjati, S., 2021. Strategi Mahasiswa Dalam Memahami Materi Pada Metode Pembelajaran Daring. *Voxpop*, 3(1), pp.73-79.
- Paechter, M., Maier, B., & Macher D., 2010. Students' Expectations of, and Experiences in E-Learning: Their Relation to Learning Achievements and Course Satisfaction. *Comput.Educ*, 54, pp.222–229.
- Parks, E., 2020. *What's the "e" in e-Learning?*.

- Pérez-Pérez, M., Serrano-Bedia, A.M., & García-Piqueres, G., 2019. An Analysis of Factors Affecting Students' Perceptions of Learning Outcomes with Moodle. *Journal of Further and Higher Education*, 00(00), pp.1–16.
- Petter, S., & McLean, E.R., 2009. A Meta-Analytic Assessment of the DeLone and McLean IS Success Model: An Examination of IS Success at the Individual Level. *Information and Management*, 46(3), pp.159–166.
- Potkonjak, V., Gardner, M., Callaghan, V., Mattila, P., Guetl, C., Petrovic', V.M., & Jovanovic', K., 2016. Virtual Laboratories for Education in Science, Technology, and Engineering: A Review. *Computers & Education*, 95, pp.309-327.
- Rahman, M.N.A., Syed Zamri, S.N.A., & Eu, L.K., 2017. A Meta-Analysis Study of Satisfaction and Continuance Intention to Use Educational Technology. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(4).
- Rajabalee, Y.B., & Santally, M.I., 2020. Learner Satisfaction, Engagement and Performances in an Online Module: Implications for Institutional E-Learning Policy. *Educ. Inf. Technol.*, 2020, pp.1–34.
- Reeves, T., Caglayan, E., & Torr, R., 2017. Don't Shoot! Understanding Students Experiences of Video-Based Learning and Assessment in the Arts. *Video Journal of Education and Pedagogy*, 2017, pp.1–13.
- Sadikin, A., & Hamidah, A., 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), pp.214-224.
- Safuni, N., dkk., 2020. Manajemen Waktu Selama Pandemi Covid 19 Pada Mahasiswa Keperawatan Di Kotamadya Banda Aceh. *Idea Nursing Journal*, XI(1).
- Salahshori, A., Eslami, K., Boostani, H., Zahiri, M., Jahani, S., Arjmand, R., Heydarabadi, A.B., & Dehaghi, B.F., 2022. The University Students' Viewpoints on E-Learning System During COVID-19 Pandemic: The Case of Iran, *Heliyon*, 2022.
- Salman, K., 2012. *The One World Schoolhouse*. In Hachette Book Group.

- Santoso, D.R., 2021. Dampak Covid-19, Ketersediaan Sarana, dan Prasarana Implementasi Perkuliahan pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi di Universitas. *repository.upnjatim.ac.id*.
- Setyaningih, S., 2019. Pengelolaan Sarana Prasarana dalam Implementasi Kurikulum Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Sebuah Studi Kasus di Universitas Negeri Semarang. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), pp.62-71.
- Slameto., 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobron, A.N., Bayu, R., & Meidawati, S., 2019. Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), pp.30-38.
- Sonji, G., Halat, D.H., Mehyou, Z., & Rahal, M., 2022. Online Course Delivery, Assessment, and Student Satisfaction: The Case of Quantitative Chemical Analysis Course in the Time of COVID-19 Pandemic. *Pharmacy Education*, 22(1), pp.172-182.
- Sowan, A.K., & Jenkins, L.S., 2013. Use of the Seven Principles of Effective Teaching to Design and Deliver an Interactive Hybrid Nursing Research Course. *Nursing Education Perspectives*, 34(5), pp.315-322.
- Starr-Glass, D., 2013. Experiences with Military Online Learners: Toward a Mindful Practice. *Journal of Online Learning and Teaching*, 9(3).
- Sun, P.C., Tsai, R.J., Finger, G., Chen, Y.Y., & Yeh, D., 2008. What Drives a Successful E-Learning ? An Empirical Investigation of the Critical Factors Influencing Learner Satisfaction. *Comput. Educ*, 50(4), pp.1183-1202.
- Szpunar, K.K., Moulton, S. T., & Schacter, D. L., 2013. Mind Wandering and Education: From the Classroom to Online Learning. *Frontiers in Psychology*.
- Tj, H.W., & Tanurahrjo, H.H., 2020. The Effect Of Online Learning Service Quality On Student Satisfaction During COVID19 Pandemic In 2020. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 20(3), pp.240.

- Wang, P., Wu, P., Wang, J., Chi, H.-L., & Wang, X., 2018. A Critical Review of the Use of Virtual Reality in Construction Engineering Education and Training. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(6), pp.1204.
- Widyaningrum, Destriana, S., dkk., 2020. *Pentingnya Penyusunan Jadwal Pelajaran Dalam Proses Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19*. Universitas Negeri Malang.
- Yekefallah, L., Namdar, P., Panahi, R., & Dehghankar, L., 2021. Factors Related to Students' Satisfaction with Holding E-Learning During the Covid-19 Pandemic Based on the Dimensions of e-learning. *Heliyon*, 7(7).
- Yu, N., 2021. The Effect of Educational Levels, Gender, and Personality Traits on Online Learning Outcomes During COVID-19 Pandemic. *Int J Educ Technol High Educ*, 18, pp.14.
- Yulianti, M., & Makorohim, M.F., 2020. Tingkat Kepuasan Mahasiswa Penjaskesrek Fkip Uir Terhadap Ketersedian Sarana Dan Prasarana Olahraga. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), pp.30-37.
- Zeqiri, J., Kareva, V., Alija, S., & Bach, M.P., 2022. *Challenges and Opportunities for Higher Education in North Macedonia during the COVID-19 Pandemics: A Survey of Student Satisfaction and Gender-Related Anxiety*, 14(2).

