

PEMBELAJARAN ARTSTEPS, MINAT PENERAPAN TEKNOLOGI PAMERAN *ONLINE*, DAN KEPUASAN MAHASISWA DALAM BERKARYA

Elly Herliyani¹, Ketut Nala Hari Wardana², Ni Nyoman Sri Witari³

^{1,2,3}D-III Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Ganesha,
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali, Indonesia

¹e-mail: elly.herliyani@undiksha.ac.id

Submitted
2022-01-18

Accepted
2022-06-05

Published
2022-06-10

OPEN ACCESS



Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran Artsteps terhadap kepuasan mahasiswa dalam berkarya, pengaruh minat penerapan teknologi *online* terhadap kepuasan mahasiswa dalam berkarya, serta pengaruh pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* secara bersama-sama terhadap kepuasan mahasiswa dalam berkarya. Metode penelitian menggunakan survei dengan pendekatan *ex post facto* atau penelitian kausal komparatif. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Data menggunakan data primer hasil pembelajaran Artsteps di tahun 2020. Subjek penelitian adalah mahasiswa D-III Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Ganesha angkatan 2018, 2019, dan 2020 dengan sampel berjumlah 54 mahasiswa. Teknik penentuan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi berganda berbantuan program IBM SPSS Statistics 24. Hasil penelitian yaitu: pembelajaran Artsteps secara parsial tidak berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa; minat penerapan teknologi pameran *online* secara parsial berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa; serta pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* secara bersama-sama berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa dalam berkarya.

Kata Kunci: pembelajaran Artsteps; penerapan teknologi pameran *online*; minat; kepuasan berkarya.

Abstract

This research aimed to analyze Artsteps' effect on student satisfaction in work, the effect of interest in online technology application on student satisfaction, and the influence of Artsteps learning and interest in exhibition technology application on student satisfaction. This was survey research with an ex-post facto approach or comparative causal research. Data were collected by using questionnaires and documentation. The data used primary data on Artsteps learning outcomes in 2020. The research subjects were D-III Visual Communication Design students of Ganesha University of Education batch 2018 - 2020 with a sample of 54 students. The sampling technique used was purposive. Data analysis used multiple regression analysis programs assisted by IBM SPSS Statistics 24. The results showed: Artsteps learning partially had no effect on student satisfaction; interest in online exhibition technology application partially affects student satisfaction; and Artsteps learning and interest in online exhibition technology application simultaneously together affect student satisfaction in work.

Keywords: Artsteps learning; application of online exhibition technology; interest; work satisfaction.



PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 membawa musibah yang membuat perekonomian di seluruh negara hampir tidak bisa berjalan dengan baik. Aktivitas pembelajaran biasanya secara tatap muka akhirnya menggunakan media dalam jaringan. Pandemi COVID-19 juga membawa dampak perubahan terhadap pegiat seniman maupun aktivitas pembelajaran berkarya dari desainer yang senantiasa melaksanakan pameran secara langsung di ruangan (*offline*) dengan cara menampilkan karya baik dicetak maupun digambar, akhirnya berpameran secara *online*. Hal tersebut bisa diterapkan menggunakan aplikasi Artsteps.

Teknologi Artsteps memudahkan pengguna membuat ruang pameran virtual berbentuk tiga dimensi untuk ruang interior maupun eksterior dan bisa dengan *virtual reality* (VR) memberikan kesan lebih nyata. Banyak pilihan dalam menjelaskan Artsteps ke mahasiswa melalui pembelajaran daring. Pembelajaran Artsteps sudah dilakukan di tahun 2020 Tahun Akademik Ganjil 2020/2021. Karya Mahasiswa Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) bisa dilihat secara *online* di <https://www.artsteps.com> dengan salah satu kata kunci imadekual yang merupakan singkatan dari ikatan mahasiswa desain komunikasi visual.

Kepuasan dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa dapat didefinisikan sebagai persepsi terhadap berbagai indikator pembelajaran dalam perspektif yang diinginkan (Wibisono, 2012). Tingginya minat mahasiswa Prodi D-III DKV Undiksha dalam berkarya, menyebabkan perlunya melakukan penilaian terhadap kepuasan mahasiswa dalam mengetahui keberlanjutan (*sustainability*) dari proses pembelajaran menggunakan teknologi *online* berbasis Artsteps apabila pembelajaran *offline* diterapkan, apakah masih layak diterapkan lagi atau tidak.

Penelitian tentang Artsteps pernah dilakukan sebelumnya dengan hasil penelitian memungkinkan siswa belajar PPKn melalui format 360 derajat dan berbasis simulasi *museum virtual* menggunakan web VR yang menggunakan aplikasi [artsteps.com](https://www.artsteps.com) layak digunakan sebagai media pembelajaran kewarganegaraan (Alfarizi & Yugopuspito, 2020).

Hasil penelitian sebelumnya juga menyimpulkan bahwa pendidikan kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa Universitas Samawa Sumbawa Besar (Merdekawaty & Ismawati, 2016). Penelitian tersebut dijadikan acuan oleh peneliti mengenai minat mahasiswa dalam melakukan wirausaha melalui pendidikan yang relevan. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah pada variabel baru, yaitu kepuasan. Peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh kepuasan mahasiswa dalam berkarya.

Mahasiswa mempelajari Artsteps agar bisa melakukan pameran *online* berkenaan dengan minat belajar mahasiswa. Minat memiliki dampak signifikan terhadap proses dalam kegiatan belajar mahasiswa sehingga dapat menggugah minat mahasiswa untuk meningkatkan pemahamannya (Slameto, 2015). Terdapat beberapa dimensi yang memengaruhi minat mahasiswa dalam belajar, meliputi karakteristik, adaptasi, intelektual, bahkan psikologis dan jasmani, maupun pendorong lainnya, yaitu pendidik, situasi akademis, fasilitas, serta keluarga. Keberadaan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan berkualitas sehingga memengaruhi minat mahasiswa menjadi tinggi (Widiasworo, 2017).

Minat penerapan teknologi pameran *online* adalah kecenderungan hati yang tinggi untuk menerapkan pengetahuan belajar teknologi aplikasi Artsteps menggunakan laptop dan jaringan komputer. Minat belajar dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu kebahagiaan, minat, keinginan, dan peran mahasiswa didalamnya (Slameto, 2015). Mahasiswa DKV yang berjiwa seniman bisa merasakan kepuasan dalam dirinya. Keberhasilan berkarya bisa menimbulkan rasa puas apabila sesuai dengan jati dirinya sebagai seorang desainer. Kepuasan dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa dapat didefinisikan sebagai persepsi terhadap berbagai indikator pembelajaran yang diinginkan maupun tidak (Wibisono, 2012).

Berdasarkan permasalahan yang melatarbelakangi, maka perlunya menguji pengaruh dari pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran



online secara individu dan serempak dalam berkarya di Prodi D-III DKV Undiksha.

METODE

Pendekatan kuantitatif menjadi metode yang digunakan dalam penelitian untuk memahami peranan penerapan Artsteps dan minat penerapan teknologi dalam pameran *online*. Penelitian dilaksanakan dengan melakukan survei menggunakan pendekatan *ex post facto* atau penelitian kausal komparatif dalam mencari hubungan sebab-akibat antara penggunaan Artsteps dan kepuasan atas penerapan teknologi dalam pameran *online* (Effendi & Tukiran, 2012). Data penelitian diperoleh menggunakan kuesioner dan dokumentasi yang kemudian diolah menggunakan program IBM SPSS Statistics 24. Populasi penelitian adalah mahasiswa angkatan 2018 berjumlah 20, 2019 berjumlah 18, dan 2020 berjumlah 16 pada Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, FBS, Undiksha. Pengambilan sampel menggunakan kriteria (*purposive sampling*). Sampel terdiri dari 54 mahasiswa (47 pria dan 7 wanita). Sampel kemudian diberikan kuesioner dengan skala Likert 1 sampai 5 (Syahlani & Setyorini, 2021) terkait pembelajaran Artsteps, minat penerapan teknologi *online*, dan kepuasan mahasiswa dalam berkarya.

Tabel 1 Indikator Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator
Pembelajaran Artsteps	Langkah-langkah pembelajaran Artsteps
Minat penerapan teknologi pameran <i>online</i>	Faktor internal dan eksternal mahasiswa
Kepuasan mahasiswa (<i>link kisi-kisi</i> https://drive.google.com/drive/folders/1v0nAouMtWO2QKwM3MQIIElwWxahqkDO?usp=sharing)	Faktor internal dan eksternal mahasiswa

Instrumen penelitian menggunakan: (1) Observasi tak langsung dengan rekaman aplikasi Zoom berupa presentasi hasil dalam mengerjakan pameran *online* karya seni digital menggunakan artsteps.com; (2) Kuesioner (angket) untuk mengetahui respons terhadap pembelajaran Artsteps; (3) Minat penerapan teknologi pameran *online*; dan (4) Kepuasan mahasiswa dalam berkarya. Bentuk umum persamaan regresi linier berganda terlihat pada rumus (1) (Priyanto, 2014).

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \varepsilon \quad \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan: Y adalah kepuasan mahasiswa dalam berkarya; a adalah konstanta; b_{1-2} adalah koefisien regresi; X_1 adalah pembelajaran Artsteps; X_2 adalah minat penerapan teknologi pameran *online*; ε adalah faktor kesalahan.

Jawaban atas kuesioner yang telah dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap tiap-tiap indikator untuk memastikan bahwa data valid dan dapat dipercaya. Uji validitas bernilai $df = n-2$ ($54 - 2 = 52$) dan menggunakan taraf signifikan 0,05, maka r -tabel = 0,268. Nilai validitas menunjukkan bahwa nilai korelasi melebihi r -tabel (0,268). Oleh karenanya, item-item kuesioner dikatakan valid dan selanjutnya digunakan dalam analisis data untuk mencapai kesimpulan.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Alpha</i>	Batas r	Keputusan
Pembelajaran Artsteps	0,736	0,600	Reliabel
Minat penerapan teknologi pameran <i>online</i>	0,812	0,600	Reliabel
Kepuasan mahasiswa	0,848	0,600	Reliabel

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa *Cronbach Alpha* seluruh variabel bernilai melebihi 0,600. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan telah memenuhi syarat dan dapat diandalkan dalam analisis data penelitian. Olah data dilanjutkan dengan uji statistik deskriptif, multikolinieritas, heteroskedastisitas, uji-t (regresi berganda), serempak atau simultan menggunakan uji-F, dan uji koefisien determinasi. Langkah terakhir adalah melakukan interpretasi dari hasil olah data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dari alat ukur pada indikator kuesioner menunjukkan nilai yang valid jika pertanyaan mampu mengungkap objek yang hendak diukur dalam pembelajaran Artsteps, minat penerapan teknologi pameran *online*, dan kepuasan mahasiswa dalam berkarya. Pengujian tingkat reliabilitas relevan digunakan dalam mengetahui keakuratan alat pengukuran dan jika menghasilkan nilai yang cenderung memiliki kesamaan, maka hasil yang didapat sudah valid dan reliabel.



Tabel 3 Hasil Pengujian Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pembelajaran Artsteps	54	37	50	43,31	2,662
Minat penerapan teknologi pameran <i>online</i>	54	25	50	42,72	3,499
Kepuasan mahasiswa	54	30	50	42,80	3,764
Valid N (listwise)	54				

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata mendekati nilai maksimumnya. Hal tersebut berarti variabel pembelajaran Artsteps, minat penerapan teknologi pameran *online*, dan kepuasan mahasiswa memiliki nilai yang bervariasi. Nilai rata-rata variabel pembelajaran Artsteps dengan 43,31 mendekati nilai maksimum menjelaskan bahwa respons jawaban sangat setuju dan setuju atas pertanyaan kuesioner (*link* kuesioner <https://forms.gle/pzAbv6TJRJELw7qz8>). Respons tertinggi terdapat pada pertanyaan ke-6 atau subindikator pertanyaan yaitu “Anda meminati desain ruangan bagian interior dan karya pameran *online* dari dosen”. Sebanyak 245 total jawaban responden menyatakan untuk membuat pameran *online* dengan karya pribadi. Konsisten dengan hasil penelitian yang menggunakan *website 3D virtual exhibition* dan *online repository* mampu menjadi media bagi seniman dalam pamerannya (Ramadhan, 2021).

Nilai rata-rata variabel minat penerapan teknologi pameran *online* sebesar 42,72 mendekati nilai maksimum. Hal tersebut dapat diartikan banyaknya responden yang memberikan respons jawaban sangat setuju maupun setuju terhadap item pertanyaan kuesioner (*link* kuesioner <https://forms.gle/pFFB6LSLjfQ7QDAY6>). Respons tertinggi terdapat pada pertanyaan ke-3 atau subindikator pertanyaan yaitu “Anda dalam keadaan sehat lebih memahami cara menerapkan teknologi pameran *online* dengan Artsteps”. Responden secara dominan menyatakan ketika mengikuti perkuliahan *online* dalam kondisi fisik sehat dan mental yang stabil, penerapan Artsteps dapat diikuti secara maksimal selama perkuliahan sehingga mahasiswa mendapatkan pemahaman lebih untuk mempraktikannya dalam membuat karya pameran *online*.

Nilai rata-rata variabel kepuasan mahasiswa sebesar 42,80 mendekati nilai maksimum. Hal tersebut berarti bahwa jawaban responden sebagian besar sangat setuju dan setuju dalam menanggapi pertanyaan kuesioner (*link* kuesioner

<https://forms.gle/r5k9VinmxaSYKJGA8>). Respons tertinggi terdapat pada pertanyaan ke-6 atau subindikator pertanyaan yaitu “Perasaan Anda ketika melihat hasil tampilan interior pameran *online* dengan Artsteps”. Mahasiswa menyatakan respons yang cukup tinggi terhadap subindikator terkait tampilan interior dengan menggunakan sarana *online* aplikasi Artsteps, dan sesuai dengan keinginan mahasiswa. Senada dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa menggabungkan aula pameran seni dan teknologi realitas virtual, serta memberikan pemahaman atas fungsi operasi manajemen, desain gaya tampilan, konversi posisi pameran, manajemen pembayaran, dan lainnya dalam perluasan ruang pameran di ruang pameran virtual (Qiu *et al*, 2020).

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Residual

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		54
<i>Normal</i>	<i>Mean</i>	0,0000000
<i>Parameters^{a,b}</i>	<i>Std. Deviation</i>	3,05192518
<i>Most Extreme</i>	<i>Absolute</i>	0,148
<i>Differences</i>	<i>Positive</i>	0,148
	<i>Negative</i>	-0,105
<i>Test Statistic</i>		0,148
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,005

Tabel 4 menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,005 dengan residual terdistribusi normal yang bernilai melebihi 0,05 (Ghozali, 2016). Berbeda bila jumlah sampel lebih dari 30, maka dapat dikatakan bahwa uji statistik dapat digunakan dan dinyatakan valid (Santoso, 2013). Penelitian menggunakan jumlah sampel 54 (lebih dari 30). Sesuai dengan teori *Central Limit Theorem* untuk pendekatan ke distribusi normal, distribusi dari jumlah data yang melebihi 30 dikatakan mendekati distribusi normal, sehingga dapat diasumsikan bahwa data berdistribusi normal dan hasil regresi tetap valid sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai VIF kurang dari 10,00 dan *Tolerance* lebih dari 0,100 untuk variabel pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online*.



Tabel 5 Hasil Uji Multikolinieritas

<i>Model</i>	<i>Collinearity Statistics</i>	
	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
<i>(Constant)</i>		
Pembelajaran Artsteps	0,670	1,493
Minat penerapan teknologi pameran <i>online</i>	0,670	1,493

VIF melebihi nilai 5, mengindikasikan adanya masalah kekolinieran ganda berarti standar kesalahan untuk koefisien prediktor adalah dua kali lebih besar daripada jika prediktor tidak berkorelasi dengan prediktor lainnya (Daoud, 2017). Disimpulkan bahwa tidak ditemukan regresi dan tidak terjadi multikolinieritas oleh variabel pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online*. Kedua variabel dapat digunakan untuk menginterpretasi data dalam menjawab permasalahan penelitian.

Tabel 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas Metode Uji Glejser

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
<i>(Constant)</i>	6,081	4,851		1,253	0,216
Pembelajaran Artsteps	-0,008	0,134	-0,011	-0,062	0,951
Minat penerapan teknologi pameran <i>online</i>	-0,083	0,102	-0,138	-0,812	0,421

Tabel 6 menunjukkan bahwa kedua variabel independen dengan tingkat signifikansi melebihi 0,05 yang menunjukkan tidak adanya gejala heteroskedastisitas dalam model regresi (Maziyya *et al*, 2015).

Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil analisis regresi liner berganda dapat dilihat pada Tabel 7. Berdasarkan Tabel 7, didapatkan persamaan regresi $Y = 8,642 + 0,371X_1 + 0,423X_2 + \epsilon$.

Tabel 7 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
<i>(Constant)</i>	8,642	7,124		1,213	0,231
Pembelajaran Artsteps	0,371	0,196	0,262	1,891	0,064
Minat penerapan teknologi pameran <i>online</i>	0,423	0,149	0,394	2,837	0,007

Tabel 7 menunjukkan bahwa analisis regresi linier berganda dalam penelitian memberikan hasil, yaitu: (1) Nilai konstanta 8,642 menunjukkan kepuasan mahasiswa dalam berkarya dengan syarat bahwa nilai dari variabel pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* adalah 0; (2) Koefisien regresi pembelajaran Artsteps bernilai 0,371 yang menunjukkan bahwa pada tiap peningkatan pembelajaran Artsteps sebesar 1 satuan, nilai terhadap kepuasan mahasiswa dalam berkarya meningkat 0,371 satuan dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap; dan (3) Koefisien regresi minat penerapan teknologi pameran *online* memiliki nilai 0,423 menunjukkan bahwa tiap peningkatan minat penerapan teknologi pameran *online* sebesar 1 satuan akan meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam berkarya sebesar 0,423 satuan, dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap. Terlihat bahwa setiap perubahan nilai (kenaikan nilai) yang terjadi pada kedua variabel, yaitu pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* juga akan memengaruhi peningkatan nilai kepuasan mahasiswa dalam berkarya.

Hasil Uji T (Koefisien Regresi Secara Individu)

Hasil analisis uji t dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 Hasil Uji T

<i>Model</i>	<i>Model</i>	<i>Sig.</i>
(<i>Constant</i>)	1,213	0,231
Pembelajaran Artsteps	1,891	0,064
Minat penerapan teknologi pameran <i>online</i>	2,837	0,007

Tabel 8 menunjukkan: (1) Pembelajaran Artsteps dengan nilai t hitung lebih rendah dari (<) t-tabel (1,891 < 2,008) atau signifikansi melebihi 0,05 (0,064 > 0,05), maka tidak memiliki pengaruh secara individu terhadap kepuasan mahasiswa; dan (2) Variabel minat penerapan teknologi pameran *online* memiliki t-hitung melebihi (>) t-tabel (2,837 > 1,891) atau signifikansi kurang dari 0,05 (0,007 < 0,05), secara parsial dapat dikatakan memiliki pengaruh pada kepuasan mahasiswa. Pernyataan tersebut disimpulkan bahwa dengan nilai t hitung positif, pengaruh yang diberikan oleh kedua variabel juga positif. Pembelajaran Artsteps tidak berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa. Berbeda dengan apabila minat



penerapan teknologi pameran *online* meningkat, maka kepuasan mahasiswa juga meningkat, dan sebaliknya.

Tabel 9 Hasil Uji F (Simultan)

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Regression</i>	257,104	2	128,552	13,281	0,000
<i>Residual</i>	493,655	51	9,680		
<i>Total</i>	750,759	53			

Berdasarkan Tabel 9, F hitung bernilai melebihi ($>$) F tabel ($13,281 > 3,179$) atau signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Penerapan Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* secara bersama-sama (serempak) memengaruhi minat mahasiswa.

Tabel 10 Hasil Analisis Determinasi (R Square)

<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>	<i>Durbin-Watson</i>
0,585	0,342	0,317	3,111	1,850

Berdasarkan Tabel 10, variabel pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* secara simultan memengaruhi kepuasan mahasiswa sebesar 34,2% dan sisanya 65,8% diluar variabel penelitian yang digunakan dalam pembelajaran penggunaan aplikasi Artsteps, seperti: kecepatan dalam mengakses teknologi, pembelajaran *offline*, dan kuantitas perkuliahan yang berhubungan dengan penerapan penggunaan teknologi sebagai metode pembelajaran *online*.

Pengaruh Pembelajaran Artsteps terhadap Kepuasan Mahasiswa dalam Berkarya

Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran Artsteps tidak memengaruhi kepuasan mahasiswa. Inovasi pada penyelenggaraan pameran menggunakan media visual tidak mengurangi maknanya bagi *stakeholders* karena kualitasnya masih tetap dijaga dan mampu memberikan kepuasan secara maksimal dan mampu beradaptasi dengan kondisi yang ada (Al-Hazmi *et al*, 2021).

Media pembelajaran sangat menentukan hasil belajar-mengajar (Afriani & Fitria, 2021; Arpan & Sadikin, 2020; Sii *et al.*, 2017). Pengajaran yang hanya memberikan metode *online* tanpa ada interaksi dan aktivitas yang menyenangkan

di kelas akan membuat mahasiswa menjadi jenuh dan tidak betah untuk lama di depan laptop (Karimah *et al*, 2017). Hal senada juga diungkapkan mengenai penggunaan media virtual membatasi ruang mahasiswa untuk menggunakan sumber belajar yang lebih banyak dan tenaga pengajar yang terbatas dalam memberikan pengajaran (Turmuzi *et al*, 2021).

Pengaruh Minat Teknologi Pameran *Online* dengan Artsteps terhadap Kepuasan Mahasiswa dalam Berkarya

Berdasarkan hasil uji parsial diketahui bahwa minat penerapan teknologi pameran *online* memengaruhi secara positif dan signifikan pada kepuasan mahasiswa dalam berkarya. Penguasaan terhadap teknologi aplikasi Artsteps menunjukkan minat mahasiswa dalam membuat pameran *online* dengan desain interior dan eksterior beralamat di <https://www.artsteps.com/explore?search=imadekual>. Penguasaan terhadap teknologi memberikan ruang bagi mahasiswa mengeksplorasi dan mendukung kegiatan kreatif dalam berkarya. Pengerjaan yang dilakukan sepenuh hati menghadirkan kepuasan dari pengguna Artsteps yang terlihat pada saat ruang pameran sudah diterbitkan dengan menekan tombol *publish* di artsteps.com.

Kepuasan mahasiswa dilihat dari pernyataan berikut: “Anda mengerjakan apa yang diterangkan oleh dosen” memiliki skor rata-rata 4,46; “Anda memadukan cara dari keahlian sendiri dengan cara dari dosen untuk menerapkan teknologi pameran *online* dengan Artsteps” dengan skor rata-rata 4,30; “Anda dalam keadaan sehat lebih memahami cara menerapkan teknologi pameran *online* dengan Artsteps” dengan skor rata-rata 4,52; “Penerapan teknologi pameran *online* dapat menarik perhatian Anda” memiliki skor 4,30. Skor penilaian tersebut memiliki nilai lebih dari 4 dengan nilai maksimal 5 yang menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa adalah tinggi. Hal tersebut berarti mahasiswa dengan penguasaan dan minat penerapan teknologi merasa puas dengan manfaat yang dirasakan melalui karya yang ditampilkan dalam ruang virtual. Senada dengan terciptanya ruang pameran digital dalam VR melalui adanya pagelaran karya seni



mahasiswa desain komunikasi visual terbukti memberikan daya tarik yang inovatif (Hasyim & Senoprabowo, 2019).

Pengaruh Secara Simultan Pembelajaran Artsteps dan Minat Penerapan Teknologi Pameran *Online* terhadap Kepuasan Mahasiswa dalam Berkarya

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* berpengaruh secara serempak atau simultan terhadap kepuasan mahasiswa dalam berkarya. Pernyataan didukung dengan hasil penilaian variabel kepuasan mahasiswa seperti berikut: “Perasaan Anda ketika mendesain sesuai langkah kedua dengan hasil karya sendiri” memiliki skor rata-rata 4,39; “Perasaan Anda ketika mendesain sesuai langkah ketiga dengan hasil karya sendiri” dengan skor rata-rata 4,39; “Perasaan Anda ketika mencari di aplikasi artsteps.com dan melihat pameran *online* dengan desain ruangan dan karya sendiri” memiliki skor rata-rata 4,31. Setiap pertanyaan memiliki skor rata-rata dengan nilai lebih besar dari 4 dengan nilai maksimal 5.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kepuasan mahasiswa adalah tinggi terkait dengan pembelajaran Artsteps dan minat menggunakan teknologi pameran *online* yang selanjutnya secara signifikan memengaruhi kepuasan mahasiswa dalam berkarya. Pameran karya menggunakan Artsteps adalah untuk mengapresiasi karya dan juga mengenalkannya kepada penikmat akan kerajinan kertas dalam bentuk *Paper Mache Clay* yang berbahan daur ulang, serta mendapatkan penonton masyarakat penikmat seni (Kitono & Yusuf, 2021). Mutu pembelajaran *online* dan kepuasan mahasiswa juga berdampak secara positif dan signifikan pada hasil belajar mahasiswa (Prasetya & Harjanto, 2020).

SIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran Artsteps tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada kepuasan mahasiswa dalam berkarya; minat penerapan teknologi pameran *online* memiliki pengaruh secara positif dan signifikan pada kepuasan mahasiswa dalam berkarya; serta pembelajaran Artsteps dan minat penerapan teknologi pameran *online* berpengaruh secara serempak atau

simultan terhadap kepuasan mahasiswa dalam berkarya di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Ganesha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha atas bantuannya sesuai kontrak penelitian dengan Nomor 314/UN48.16/LT/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141-2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>.
- Alfarizi, M., & Yugopuspito, P. (2020). Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 94-103. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.974.2020>.
- Al-Hazmi, F., Zenmira, K. N., & Budyawan, S. A. (2021). Persepsi Partisipan terhadap Kualitas Pameran Seni Rupa secara Virtual dalam Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 7(2), 79-90. <https://doi.org/10.24821/jtks.v7i2.5239>.
- Arpan, M., & Sadikin, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(2), 43-50. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.741>.
- Daoud, J. I. (2017). Multicollinearity and Regression Analysis. *Journal of Physics: Conference Series 4th International Conference on Mathematical Applications in Engineering 2017 (ICMAE'17)*.
- Effendi, S., & Tukiran. (2012). *Metode Penelitian Survei (Cetakan Ketigapuluh, Revisi ed.)*. Jakarta: LP3ES.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Cetakan Kedelapan, 8 ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.



- Hasyim, N., & Senoprabowo, A. (2019). Perancangan Ruang Pamer Digital dalam Media Virtual Reality sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif. *Gestalt*, 1(1), 103-112. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i1.24>.
- Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Animasi Berbasis Multimedia Interaktif Model Tutorial Pada Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa SMP/Mts Kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 9-13. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.9-13>.
- Kitono, F., & Yusuf, V. (2021). Program Community Engagement Pemanfaatan Sampah Kertas menjadi Kerajinan Kertas Daur Ulang sebagai Pemberdayaan Anak Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(18), 1-9.
- Maziyya, P. A., Sukarsa, I. G., & Asih, N. (2015, Januari). Mengatasi Heteroskedastisitas pada Regresi dengan Menggunakan Weighted Least Square. *E-Jurnal Matematika*, 4(1), 20-25. <https://doi.org/10.24843/MTK.2015.v04.i01.p083>.
- Merdekawaty, A., & Ismawati. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Universitas Samawa Sumbawa Besar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Samawa Tahun 2016*.
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). Pengaruh Mutu Pembelajaran Online dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi Covid19. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 188-197. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.25286>.
- Priyanto, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis (1 ed.)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Qiu, Y., Xiao, Y., & Jiang, T. (2020). An Online College Student Art Exhibition App Based on Virtual Reality Technology. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering: International Conference on Cloud Computing and Information Science 2019 (CCCIS 2019)*.

- Ramadhan, M. R. (2021). *Rancang Bangun Platform 3D Virtual Exhibition dan Online Repository pada Pameran Karya Seni Berbasis Website*. Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta.
- Santoso, S. (2013). *Menguasai SPSS 21 di Era Informasi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sii, P., Verawardina, U., Arpan, M., & Sulistiyarini, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri pada Mata Pelajaran KKPI terhadap Kemampuan Psikomotorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 6(2), 166-176. <http://dx.doi.org/10.31571/saintek.v6i2.642>.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi (Cetakan Keenam, Revisi ed.)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahlani, A., & Setyorini, D. (2021, Februari). Pengembangan Instrumen Minat Belajar Matematika Siswa (Non Tes Skala Likert). *Jurnal Akrab Juara*, 6(1), 19-30.
- Turmuzi, M., Dasing, A. H., Baidowi, B., & Junaidi, J. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Secara Online (E-Learning) Selama Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 900-910. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.482>.
- Wibisono, S. (2012). Evaluasi Kepuasan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Simulasi Menggunakan Importance Performance Analysis (Studi Pada Kelas Psikologi Eksperimen). *Jurnal Pengukuran Psikologis dan Pendidikan Indonesia*, 1(3), 184-197. <https://doi.org/10.15408/jp3i.v1i3.10704>.
- Widiasworo, E. (2017). *Masalah-masalah Peserta Didik dalam Kelas dan Solusinya: Cermat dan Tepat Mengatasi Problematika Pembelajaran*. Yogyakarta: Araska Publisher.