



***Exploratory Factor Analysis* Perilaku Belajar Generasi Z dalam Ruang Kuliah Berbasis Studio**

Nandang Septian | Ahmad Yoga Firmansyah | Dewa Ayu Dalia Patricia

Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Corresponding author: nandangseptian@isi.ac.id

ABSTRAK

Ruang kuliah berpengaruh pada performa dan perilaku belajar mahasiswa. Mayoritas ruang kuliah sudah berusia tua karena dibangun dengan mengacu pada preferensi generasi terdahulu yaitu *baby boomer*. Kondisi ini dinilai kurang relevan dengan kebutuhan dan keinginan mahasiswa sekarang yang notabene adalah Generasi Z sehingga muncul urgensi pengembangan ruang kuliah yang lebih maju. Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi secara mendalam perilaku belajar mahasiswa Generasi Z sebagai tahapan awal pengembangan ruang kuliah. Penelitian berfokus pada ruang kuliah berbasis studio dengan melibatkan mahasiswa berlatar pendidikan desain. Maka dari itu, rumusan masalah penelitian ini adalah apa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku belajar mahasiswa desain Generasi Z dalam ruang kuliah berbasis studio. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *exploratory factor analysis* (EFA) sehingga mampu mengidentifikasi faktor yang berpengaruh. Pemilihan responden ditentukan melalui metode *convenience sampling*. Sampel penelitian melibatkan 104 mahasiswa dari jumlah populasi 132 orang. Data terkumpul dianalisis melalui *software* statistik JASP dengan menggunakan metode EFA. Proses analisis menghasilkan kelompok faktor-faktor, yaitu fasilitas & sosial pendukung (*facility & social support*), keahlian diri (*self skill*), dan dorongan diri sendiri (*self impetus*).

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

ABSTRACT

Classrooms significantly affect student performance and learning behavior. A substantial number of classrooms were constructed reflecting the preferences of the preceding baby boomer generation. Thus, these outdated facilities may not align with the current needs and wants of Generation Z students. Recognizing this incongruity, there is a pressing need to enhance classrooms facility. This study aims to comprehensively examine the learning behavior of Generation Z students, serving as the foundational step in the development of advanced classrooms. The investigation specifically focuses on studio-based classrooms, incorporating students with a background in design major. The primary research question pertains to the factors influencing the learning behavior of Generation Z design students in studio-based settings. Employing a quantitative approach, the research utilizes exploratory factor analysis (EFA) techniques to identify key factors influencing the learning behavior. Comprising 104 students as respondents selected through convenience sampling, were involved in the study out of a total population of 132. Data analysis conducted by using JASP statistical software, employing the EFA method, revealed three prominent factors: facility & social support, self skill, and self impetus.

Keywords: learning behavior, design students, Generation Z, studio-based classrooms, EFA.

PENDAHULUAN

Sebuah lembaga pendidikan terdiri dari banyak elemen pembentuk. Salah satu bagian penting yaitu fasilitas. Di lingkungan lembaga pendidikan universitas, ruang kuliah merupakan aset fasilitas yang fungsinya sangat krusial (Cilliers, 2017). Hal ini karena ruang kuliah berpengaruh pada kualitas performa dan perilaku mahasiswa saat belajar (Hill & Epps, 2010). Di samping itu, baik buruknya kondisi ruang kuliah berpengaruh juga terhadap pencapaian belajar dan interaksi yang terjadi antara mahasiswa maupun dengan dosen (Cantero dkk., 2016). Oleh sebab itu, pemeliharaan jangka pendek

dan pembaruan untuk jangka panjang perlu diperhatikan agar mampu menciptakan atmosfer akademik yang selalu prima.

Seiring berkembangnya zaman, kondisi ruang kuliah pun harus disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna utamanya yaitu mahasiswa. Mayoritas penyelenggara pendidikan masih hanya berfokus pada pemeliharaan jangka pendek, seperti kebersihan dan keamanan harian. Sementara, pembaruan yang sifatnya jangka panjang serta mengacu kepada preferensi mahasiswa saat ini cenderung masih dikesampingkan. Ruang kuliah saat ini dinilai kurang relevan karena dibangun pada masa

silam dengan mengacu pada preferensi mahasiswa generasi terdahulu yaitu *baby boomer* saat masih mengenyam pendidikan tinggi (Seemiller & Grace, 2017). Berdasarkan masalah ini, pengembangan desain ruang kuliah yang mengacu pada preferensi (keinginan dan kebutuhan) mahasiswa zaman sekarang menjadi penting untuk dilakukan. Adapun preferensi yang dimaksud mengacu kepada Generasi Z sebagai populasi dominan saat ini (Shatto & Erwin, 2017). Menurut Benesik, Csikos, dan Juhes, Generasi Z merupakan individu atau kelompok dengan tahun kelahiran antara 1995–2010 (Putra, 2016 dalam Indah & Wardono, 2021). Adapun identifikasi generasi dapat dilihat pada Tabel 1. Saat ini, sebagian Generasi Z sudah memasuki dan menjadi bagian dari lingkungan pendidikan tinggi. Bahkan, semua jenjang pendidikan saat ini diisi oleh Generasi Z (dari sekolah dasar hingga universitas).

Tabel 1. Identifikasi generasi menurut Benesik, Csikos, dan Juhes (sumber: *Theoretical Review, teori perbedaan generasi oleh Putra, 2016 dalam Indah & Wardono, 2021*).

No.	Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1	1925—1946	<i>Veteran generation</i>
2	1946—1960	<i>Baby Boom generation</i>
3	1960—1980	<i>X generation</i>
4	1980—1995	<i>Y generation</i>
5	1995—2010	<i>Z generation</i>
6	2010 ++	<i>Alfa generation</i>

Abad 21 menjadi periode Generasi Z mendominasi populasi manusia, begitu pula dengan jumlah pelajarnya. Berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, kecakapan Generasi Z saat menggunakan teknologi digital lebih tinggi (Pearson, 2017). Dalam hal ini Generasi Z pun cenderung semakin tertarik apabila terdapat fasilitas maupun sistem belajar yang telah terintegrasi dengan teknologi digital (Plochocki, 2019). Di sisi lain, mahasiswa Generasi Z berharap bahwa ruang kuliah yang ditempati dapat meningkatkan antusias belajar, interaksi sosial, dan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung (Cantero dkk., 2016). Temuan-temuan fenomena tersebut semakin memperkuat pentingnya atau urgensi pembaruan fasilitas ruang kuliah untuk mahasiswa Generasi Z yang dikaji dalam penelitian ini (Jayawardena dkk., 2020). Sebagai tahapan awal rencana pembaruan ruang kuliah, penelitian berupa identifikasi hubungan antara manusia dengan lingkungan cukup penting dilakukan (Rahman dkk., 2012). Adapun identifikasi tersebut mengacu pada perilaku belajar mahasiswa. Maka dari itu, tujuan penelitian ini pun untuk memahami perilaku belajar mahasiswa sehingga memperoleh gambaran kebutuhan dasar dalam pengembangan ruang kuliah. Di samping itu, pembahasan perilaku belajar mahasiswa juga berfungsi untuk menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan di masa depan (Tsai dkk., 2009).

Setelah melakukan kajian pustaka, penelitian terkait perilaku belajar mahasiswa Generasi Z telah cukup banyak ditemukan. Sebagian besar membahas tentang hubungan perilaku dengan masalah teknis, seperti peran teknologi atau pendekatan faktor lainnya, seperti sosial, motivasi, budaya, dll (Jayawardena dkk., 2020). Sebagian besar penelitian dilakukan dalam lingkungan pendidikan berbasis teori dan menggunakan ruang kuliah umum. Maka dari itu, penelitian ini memfokuskan pada perilaku belajar mahasiswa program studi desain yang menggunakan ruang kuliah berbasis studio selama proses belajarnya. Pemfokusan ini berdasarkan karakteristik pengguna serta kegiatan berbasis desain (studio) yang mengutamakan aktivitas kreatif dan keterampilan tangan.

Penelitian terdahulu memiliki peran penting yaitu sebagai rujukan landasan teori atau sumber pengetahuan, menunjukkan perkembangan keilmuan, serta sebagai pembanding dengan topik penelitian terkini sehingga dapat ditemukan kekosongan yang masih ada. Hal tersebut dapat menuntun pada penemuan nilai kebaruan pada penelitian terkini. Adapun terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan untuk penelitian ini. Pertama, telah dilakukan sebuah studi tentang ruang kelas yang didasarkan pada kepedulian untuk menciptakan sistem belajar yang lebih interaktif dan partisipatif di sekolah (Cantero dkk., 2016). Metode desain pun digunakan untuk memodifikasi lingkungan dalam ruang kelas guna meningkatkan partisipasi siswa ketika belajar serta mengurangi kemungkinan perilaku menyimpang. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa elemen fisik ruang kelas, yaitu suhu, sirkulasi udara, pencahayaan, warna, akustik, & furnitur berpengaruh terhadap performa belajar. Selanjutnya, terdapat penelitian tentang perilaku belajar Generasi Z yang berupaya untuk menelusuri bagaimana perilaku mahasiswa saat belajar dengan memanfaatkan fasilitas digital (Persada dkk., 2019). Tujuannya adalah untuk memperkecil kesenjangan pemahaman terkait penggunaan teknologi pada dosen (Generasi X dan Y) dan mahasiswa Generasi Z. Sebanyak 150 mahasiswa menjadi responden. Hasil menunjukkan dari empat variabel yang diuji, kondisi fasilitas dan motivasi diri sendiri memengaruhi cukup besar perilaku belajar mahasiswa.

Sementara, pada tahun 2020 terdapat penelitian tentang faktor-faktor yang berpengaruh pada perilaku belajar (Febrina & Ilyas, 2020). Dengan melibatkan 273 orang pelajar, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat dua faktor besar yang berpengaruh, yaitu internal (meliputi motivasi, minat, sikap, dan kesehatan tubuh) dan eksternal

(meliputi lingkungan fisik dan sosial). Selain itu, terdapat pula rujukan penelitian yang dilakukan melalui *focus group discussion* (FGD) dengan melibatkan 12 orang guru sekolah (Jayawardena dkk., 2020). Hasil FGD dianalisis dengan teknik *inductive thematic analysis* yaitu pengelompokan data umum menjadi tema khusus. Adapun hasilnya terdapat lima faktor yang memengaruhi perilaku belajar, yaitu kondisi keluarga, diri sendiri, sekolah, teknologi media digital, sistem sekolah, dan materi belajar. Berdasarkan paparan tersebut, dapat diketahui bahwa topik penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu. Fokus pada perilaku belajar mahasiswa desain Generasi Z dan ruang kuliah studio merupakan potensi kebaruan atau nilai keunikan dari penelitian ini. Hal ini pun dapat melengkapi kekosongan penelitian terdahulu atau sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif guna mendapatkan pemahaman terkait hubungan antara variabel yang diuji melalui data berupa angka. Variabel pada penelitian ini berkaitan dengan perilaku manusia, secara spesifik yaitu perilaku belajar mahasiswa dalam ruang kelas (*dependent variable*) dan faktor-faktor pembentuknya (*independent variable*) (Creswell, 2018). Adapun faktor-faktor tersebut berupa beberapa item berikut (Septian & Wibisono, 2021):

- a) **Elemen Fisik Ruang Kelas:** besaran luas ruang, ukuran kursi, suasana, pencahayaan, suhu, sirkulasi udara, akustik, kombinasi warna, jumlah peserta kuliah, *personal space* atau tingkat privasi.
- b) **Fasilitas Pendidikan:** materi kuliah berguna untuk kehidupan nyata dan masa depan, informasi non-akademik, ketersediaan internet cepat, media elektronik pendukung kuliah, sarana pendukung kuliah studio berupa alat gambar, ponsel untuk belajar, sistem perkuliahan tersusun secara jelas, dan reputasi universitas.
- c) **Dorongan & Kemampuan Diri Sendiri:** motivasi, keingintahuan, minat, efikasi diri, partisipasi, kepercayaan diri, komitmen/kesungguhan, *prior knowledge*, gaya belajar (*learning style*), manajemen waktu, *teamwork*, kebiasaan suka membaca, dan kemampuan berkomunikasi.
- d) **Afeksi Sosial:** dukungan finansial dari orang tua, kepedulian orang tua terhadap kondisi akademik, bimbingan orang tua dalam mengerjakan tugas akademik, kondisi keluarga maupun orang tua yang cenderung positif atau harmonis, hubungan pertemanan yang cenderung positif, dan kepedulian teman.
- e) **Dukungan Lembaga:** dosen peduli capaian akademik, adil, dan mau mendengarkan mahasiswa.

Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner bersifat *close-ended* (berupa pernyataan *likert-scale*) kepada mahasiswa Generasi Z. Pernyataan kuesioner diukur melalui jawaban dengan tipe *continuous scales*. Sesuai dengan topik penelitian, subjek atau responden pada penelitian ini merupakan Generasi Z (*purposefully selected*) kelahiran tahun sekitar 1995–2010 (Septian & Wibisono, 2021) dan saat ini tengah mendominasi lingkungan universitas (tingkat sarjana) sebagai mahasiswa. Berkaitan dengan hal tersebut, pemilihan responden ditentukan melalui metode *convenience sampling* (Iorgulescu, 2016) yaitu pelibatan kelompok atau individu yang telah dikenal oleh pihak peneliti sehingga mudah untuk dihubungi dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian (Leavy, 2017). Teknik pemilihan responden sebagai sampel juga menggunakan *simple random sampling* dengan berlandaskan bahwa setiap unit populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel. Maka dari itu, mahasiswa Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta dipilih menjadi responden untuk mengisi kuesioner karena sesuai dengan kriteria penelitian. Jumlah populasi target yaitu 132 orang (empat angkatan mahasiswa Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta per tahun 2023) sehingga sampel yang dibutuhkan adalah 104 responden (Raosoft, 2023). Jumlah sampel minimum 104 dinilai sudah mencukupi, hal ini didukung teori Roscoe (1975) yang menyatakan banyaknya sampel dapat ditentukan antara 30–500 (Creswell, 2018).

Pada penelitian ini, tipe ruang kuliah berbasis studio menjadi batasan. Ruang kuliah ini memiliki karakteristik khusus karena aktivitas yang terjadi lebih banyak melibatkan proses kreatif, kolaborasi (baik dengan teman maupun pengajar), dan keterampilan tangan (Kjesrud, 2021). Proses ini melalui kegiatan perancangan, mahasiswa diarahkan untuk menghasilkan suatu karya yang dimulai dari proses eksplorasi ide hingga realisasi objek atau prototipe produk (Hodge, 2010; Orr & Shreeve, 2018; Starko, 2010). Selama pelaksanaannya, mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan praktik; menggambar, mengeksplorasi material, membuat pola, dsb (seperti pada Gambar 1). Contoh kegiatan di ruang kuliah studio seperti di mata kuliah Desain Elementer 3 Dimensi, mahasiswa menghasilkan karya-karya berupa gubahan bentuk dari eksplorasi material kertas (seperti pada Gambar 2). Contoh lainnya seperti di mata kuliah Desain Produk VI: *Responsible Design*, mahasiswa merancang sarana niaga bergerak sebagai tugas pemecahan masalah desain para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang luarannya berupa prototipe produk (seperti pada Gambar 3).



Gambar 1. Kegiatan praktik mahasiswa di ruang kuliah studio; menggambar (kiri) & membuat pola (kanan)
Sumber: Septian (2023)



Gambar 2. Karya-karya gubahan bentuk dari eksplorasi material kertas
Sumber: Septian (2024)



Gambar 3. Proses pengumpulan ide (kiri) hingga prototipe produk (kanan)
Sumber: Septian (2023)

Adapun dalam penelitian ini, ruang kuliah di Program Studi Desain Produk yang berbasis studio dan dijadikan lokasi penelitian adalah Ruang Aula Desain Produk, Ruang Seminar, dan Ruang Desain Produk C5 (seperti pada Gambar 4, 5, dan 6).



Gambar 4. Ruang Aula Desain Produk
Sumber: Septian (2023)



Gambar 5. Ruang Seminar
Sumber: Septian (2023)



Gambar 6. Ruang Desain Produk C5
Sumber: Septian (2023)

Analisis data menggunakan prosedur statistika melalui metode *exploratory factor analysis* (EFA). Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi variabel-variabel (*item* dari instrumen penelitian atau kuesioner) dan mengelompokkannya berdasarkan korelasi yang dimiliki (Akhtar, 2020; Alhija, 2010). EFA juga berfungsi guna mencari *underlying structure* (hubungan dengan korelasi tinggi) dari beberapa variabel. Pemilihan metode EFA didasarkan pada belum adanya landasan teori atau dugaan berapa jumlah faktor yang kiranya berpengaruh terhadap sikap belajar mahasiswa Generasi Z di dalam ruang kuliah yang berbasis studio dan bagaimana cara mengelompokkan variabel-variabel menjadi faktor (Haig, 2005). Proses analisis dilakukan dengan mereduksi beberapa variabel yang diukur atau diuji sehingga menghasilkan faktor-faktor yang telah dikelompokkan dan lebih spesifik.

Analisis melalui EFA pada penelitian ini memanfaatkan *software* JASP versi 0.17.2.1 (edisi 2023) karena termasuk dalam *software* tidak berbayar, memiliki fitur lengkap, tampilan *user interface* (UI) yang sederhana namun menarik, hasil luaran sesuai standar *American Psychological Association* (APA), dan tidak memerlukan *coding data* sehingga penggunaannya relatif mudah. Adapun proses analisis EFA memiliki beberapa tahapan sebagai berikut (Akhtar, 2020):

- 1) **Perumusan atau penentuan variabel** untuk menyusun instrumen kuesioner.

- 2) **Uji validitas** (analisis Pearson) dan uji reliabilitas (nilai *Cronbach alpha* & *McDonald omega*).
- 3) **Penentuan jumlah faktor** (berdasarkan *parallel analysis*).
- 4) **Penyusunan matriks korelasi** (*barlett's test* < 0,05, *KMO* > 0,5, & *MSA* > 0,5).
- 5) **Penentuan ketepatan model** (*maximum likelihood*).
- 6) **Interpretasi faktor.** Melihat *scree plot* & *inflection point* untuk mengetahui jumlah faktor yang terbentuk. Selanjutnya, *factor loading* dikelompokkan berdasarkan nilai atau skor yang nilainya di atas 0,4. Kelompok faktor tersebut dapat dilakukan pembahasan deskripsi lebih lanjut hingga perumusan kesimpulan.

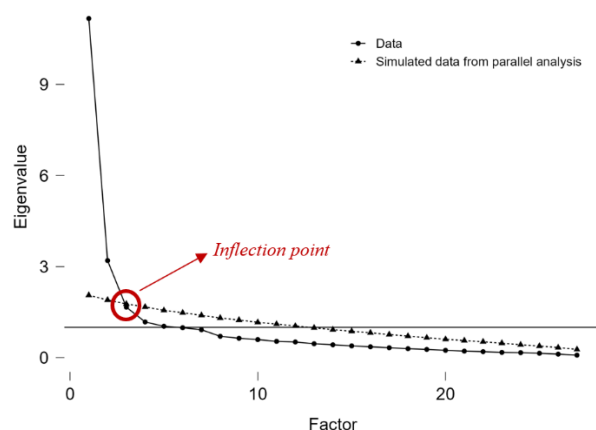
HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan kuesioner diujikan validitas atau keabsahannya terlebih dahulu melalui penyebaran tahap awal dengan melibatkan 31 sampel sebagai respondennya. Proses ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian alat ukur terhadap objek yang diukur (Indah & Wardono, 2021). Pengujian melalui analisis Pearson untuk mengetahui korelasi skor *item*. Setiap *item* atau instrumen dikatakan valid apabila nilai *r* hitung positif > *r* tabel. Hasil pengujian pun menunjukkan nilai *r* hitung positif > *r* tabel sesuai kondisi yang disyaratkan. Selain itu, validitas *item* yang diukur dapat dilihat juga dari koefisien *item-rest correlation* dengan syarat minimum yaitu > 0.3 (Kaplan dan Dennis, 1993, dalam Ruswandi, 2016, dalam (Hanifah & Wardono, 2020)). Pada penelitian ini, hasil pengujian menunjukkan 33 *item* memiliki nilai > 0.3 seperti pada Tabel 2. Sementara, enam *item* lainnya tidak memenuhi syarat yaitu besaran luas ruang, ukuran kursi, suasana, jumlah peserta kuliah, dukungan finansial dari orang tua, kepedulian orang tua terhadap kondisi akademik, bimbingan orang tua dalam mengerjakan tugas akademik, dan kondisi keluarga maupun orang tua yang cenderung positif atau harmonis, sehingga semua *item* tersebut dapat dibuang dari daftar kuesioner. Selanjutnya, dalam penelitian ini setiap faktor pun ditandai dengan kode X1–X33 untuk memudahkan penyebutan.

Tabel 2. *Frequentist Individual Item Reliability Statistics* (sumber: Septian, 2023).

<i>Item</i>	<i>Item-rest correlation</i>	<i>Item</i>	<i>Item-rest correlation</i>	<i>Item</i>	<i>Item-rest correlation</i>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
X1	0.619	X12	0.766	X23	0.502
X2	0.624	X13	0.627	X24	0.662
X3	0.721	X14	0.799	X25	0.686
X4	0.674	X15	0.685	X26	0.444
X5	0.507	X16	0.687	X27	0.670
X6	0.629	X17	0.681	X28	0.443
X7	0.715	X18	0.713	X29	0.522
X8	0.786	X19	0.799	X30	0.570
X9	0.720	X20	0.405	X31	0.662
X10	0.782	X21	0.390	X32	0.684
X11	0.720	X22	0.729	X33	0.712

Sementara, uji reliabilitas dilakukan guna menguji tingkat kebenaran agar terbebas dari *item* kuesioner yang salah sehingga dapat menghasilkan jawaban yang reliabel dan konsisten walaupun diuji secara berulang (Priyatno, 2012 dalam (Indah & Wardono, 2021)). Adapun pengujian ini mengacu pada rekomendasi nilai minimum *cronbach alpha* yaitu 0.7 (Nunnally & Bernstein, 1978 dalam (Persada dkk., 2019)). Setelah dilakukan pengujian, hasil menunjukkan nilai *cronbach alpha* yaitu 0.960. Setelah *item* kuesioner teruji validitas & reliabilitasnya, penyebaran kuesioner secara masif dapat dilakukan. Data terkumpul diolah dengan melakukan langkah pertama yaitu mencari tahu kecukupan jumlah sampel dengan melakukan *Kaiser-Meyer-Olkin* (*KMO*) *test*. Hal ini ditempuh untuk mengetahui apakah analisis data dapat dilanjutkan atau tidak. Berdasarkan jumlah sampel terkumpul sebanyak 104, nilai *KMO* menunjukkan kecukupan sampel dengan *Measure of Sampling Adequacy* (*MSA*) totalnya yaitu 0.897 (syaratnya >0.500). Pengujian selanjutnya dilakukan untuk mengetahui tingkat korelasi antara *item* yang diukur. Hal ini perlu diketahui karena apabila antara *item* tidak saling berkorelasi maka proses pengelompokan faktor pun tidak dapat terjadi. Setelah melakukan *bartlett's test*, nilai *p* atau signifikansinya menunjukkan angka < 0.001 yang berarti antara *item* berkorelasi karena nilai minimum yang disyaratkan adalah < 0.05. Berdasarkan uji kecukupan sampel, korelasi, dan kelayakan maka disimpulkan proses analisis pun dapat dilanjutkan. Langkah selanjutnya yaitu melihat hasil reduksi sejumlah faktor atau *item* yang diuji melalui grafik *scree plot* (Gambar 7). *Inflection point* atau titik perubahan kemiringan garis penunjuk batas jumlah faktor terbentuk setelah titik ketiga. Hal ini berarti hasil faktor yang terbentuk pun berjumlah tiga buah. Angka tersebut didasarkan pada tingkat korelasi antara *item*. Proses EFA dapat dikatakan berjalan secara baik karena mampu mereduksi banyaknya sejumlah faktor menjadi tiga faktor spesifik.



Gambar 7. *Scree Plot*
Sumber: Septian (2023)

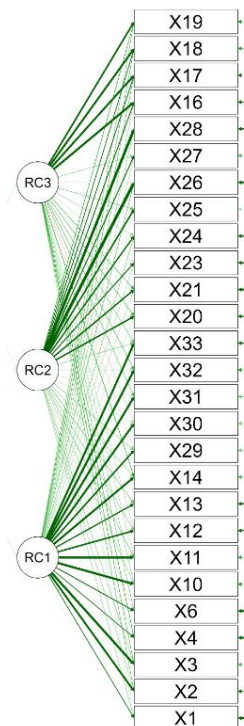
Tiga faktor terbentuk tersaji dalam tabel *factor loading* yang menunjukkan hasil utama dari proses analisis EFA. Tabel ini menyajikan pengelompokan variabel-variabel menjadi satu faktor baru yang didasarkan pada nilai *factor loading* dan korelasi antara itemnya. Selain makna reduksi dalam EFA adalah mengerucutkan jumlah *item* awal menjadi lebih sedikit dan fokus, dari nilai *factor loading* juga dapat diketahui tingkat pengaruh *item* terhadap pembentukan perilaku belajar mahasiswa Generasi Z dalam ruang kuliah berbasis studio. *Item* yang diperhitungkan agar dapat dikelompokkan menjadi faktor baru harus memiliki nilai *factor loading* > 0.400. Apabila tidak memenuhi angka tersebut maka suatu *item* tidak cukup berpengaruh dan nilainya pun tidak ditampilkan dalam tabel. *Item* yang nilainya tidak muncul berarti tidak masuk kriteria kelompok faktor dan bisa diabaikan. Adapun lebih detailnya, kelompok faktor tersebut dapat dilihat dalam Tabel 3. Mayoritas *item* memiliki angka yang cukup signifikan tinggi. Meskipun begitu, ternyata tetap terdapat enam *item* yang tidak memenuhi nilai minimum. *Item-item* tersebut adalah X5 (kombinasi warna), X7 (materi belajar yang berguna untuk kehidupan nyata), X8 (materi belajar yang berguna untuk masa depan), X9 (informasi non-akademik), X15 (reputasi universitas), dan X22 (komitmen/kesungguhan). Maka dari itu, keenam *item* ini akan diabaikan pada proses pembahasan.

Tabel 3. *Factor Loadings* (sumber: Septian, 2023).

	<i>Factor 1</i>	<i>Factor 2</i>	<i>Factor 3</i>	<i>Uniqueness</i>
X11	0.748			0.349
X3	0.747			0.297
X10	0.737			0.390
X32	0.730			0.356
X31	0.717			0.404
X33	0.706			0.387
X14	0.704			0.315
X30	0.697			0.488
X2	0.689			0.415
X29	0.623			0.558
X12	0.619			0.553
X13	0.552			0.626
X6	0.482			0.703
X4	0.450			0.643
X1	0.449			0.758
X26		0.886		0.124
X28		0.822		0.286
X25		0.605		0.567
X20		0.600		0.537
X21		0.592		0.526
X24		0.574		0.585
X23		0.513		0.707
X27		0.493		0.693
X16			0.722	0.207
X17			0.692	0.214
X18			0.698	0.226
X19			0.641	0.381

Note. Applied rotation method is varimax.

Setelah korelasi antara *item* atau faktor diukur berdasarkan skornya, penggambaran korelasi antara *item* sehingga dihasilkan kelompok faktor baru dapat dilihat pada Gambar 8. Setiap faktor berkorelasi dengan tiap-tiap *item*, namun tingkat korelasinya berbeda satu sama lain. Tebal dan tipis garis menunjukkan tingkat korelasi, semakin tebal garis berarti tingkat korelasinya tinggi. Hal ini mengindikasikan faktor pembentuk perilaku belajar pada mahasiswa Generasi Z dalam ruang kuliah berbasis studio saling terhubung dan berpengaruh satu sama lain.



Gambar 8. *Path Diagram*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Tahap pengolahan data hasil kuesioner melalui EFA menghasilkan temuan berupa tiga kelompok faktor penentu perilaku belajar mahasiswa Generasi Z dalam ruang kuliah berbasis studio. Adapun secara detail, kelompok faktor tersebut diinterpretasi dalam pembahasan deskripsi berikut.

Faktor I

Tabel 4. *Item* pembentuk Faktor I (sumber: Septian, 2023).

<i>Item</i>	Skor	
X11	Ketersediaan media eletronik pendukung belajar	0.748
X3	Sirkulasi udara	0.747
X10	Ketersediaan internet cepat	0.737
X32	Dosen adil terhadap mahasiswa	0.730
X31	Dosen peduli capaian akademik mahasiswa	0.717
X33	Dosen mau mendengarkan mahasiswa	0.706
X14	Sistem perkuliahan tersusun secara jelas	0.704
X30	Kepedulian teman	0.697
X2	Suhu	0.689
X29	Hubungan pertemanan yang cenderung positif	0.623

X12	Ketersediaan sarana pendukung kuliah studio berupa alat gambar	0.619
X13	Penggunaan ponsel untuk belajar	0.552
X6	<i>Personal space</i> atau tingkat privasi	0.482
X4	Akustik	0.450
X1	Pencahayaan	0.449

Faktor I terdiri dari lima belas *item* pembentuk atau terbanyak dibandingkan dua faktor lainnya. Berdasarkan kumpulan *item* pembentuk Faktor I yang berasal dari kelompok Fasilitas Pendidikan, Elemen Fisik Ruang Kelas, Dukungan Lembaga, dan Afeksi Sosial. Maka dari itu, Faktor I diberi nama **fasilitas & sosial pendukung (*facility & social support*)**. Hal ini menunjukkan peran fasilitas belajar terbilang tinggi bagi mahasiswa. Penemuan ini tidak mengejutkan karena mengingat keberlangsungan belajar tentu tidak dapat ditempuh apabila tidak didukung oleh fasilitas yang memadai. Ditambah, kondisi zaman yang sudah serba digital menuntut penyediaan fasilitas pendidikan formal pun mengikuti perkembangan tersebut. Dari perspektif mahasiswa Generasi Z sendiri mengharapkan adanya integrasi teknologi yang lebih masif guna meningkatkan pengalaman belajar dalam ruang kelas (Barnes & Noble, 2021).

Fenomena ini diperkuat dengan temuan penelitian yang menunjukkan **ketersediaan media elektronik dan koneksi internet cepat di kampus** menjadi *item* dengan skor tinggi pada Faktor I, yaitu 0.748 dan 0.737. Media elektronik sebagai sarana pendukung belajar dalam ruang kelas dimaknai sebagai *item* yang penting bagi mahasiswa Generasi Z. Ketersediaan media elektronik yang canggih diharapkan ada dalam ruang kelas karena mampu membuat pengalaman yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan antusiasme saat belajar. Sarana belajar yang memanfaatkan audio dan video dinilai lebih menarik bagi mahasiswa Generasi Z dibandingkan cara tradisional berupa kuliah ceramah yang cenderung membosankan (Pearson, 2017). Beberapa contoh sarana teknologi yang dapat digunakan dalam ruang kelas yaitu *digital projector*, *interactive whiteboards*, dan *mobile apps* yang terhubung satu sama lain sehingga memudahkan mahasiswa berkomunikasi bersama teman maupun dosen. Di samping itu, sistem kolaborasi berbasis media elektronik ini dapat mempermudah proses berbagi materi belajar digital melalui video berisi materi atau digital *textbook*.

Bersamaan dengan ketersediaan media elektronik canggih, mahasiswa Generasi Z pun tidak dapat lepas dari **internet dan ponsel**. Bahkan saat proses belajar pun kelompok ini membutuhkannya. Hal ini menjadi lumrah karena saat ini segala informasi (termasuk perihal pendidikan) dapat diakses secara bebas dan mudah melalui dukungan internet dan ponsel yang

dipegang masing-masing individu mahasiswa. Mahasiswa dapat mencari materi belajar dengan berselancar melalui Google atau situs-situs berbasis pendidikan dari ponselnya secara instan. Kebutuhan terkait artikel ilmiah atau perkembangan hasil penelitian tentang topik tertentu pun sudah dapat diakses secara mudah. Kini pihak universitas sudah banyak yang memberikan fasilitas akses gratis ke situs publikasi artikel ilmiah, baik nasional maupun internasional. Namun, pengaksesan tersebut tetap membutuhkan internet yang mumpuni sehingga ketersediaannya cukup krusial dalam mendukung proses belajar di kampus.

Adanya sistem kolaborasi berbasis digital mempermudah proses belajar yang berpengaruh pada antusiasme mahasiswa Generasi Z. Hal ini sejalan dengan hasil temuan berupa persepsi terhadap **sistem perkuliahan tersusun secara jelas** yang memiliki skor tinggi yaitu 0.704. Sistem perkuliahan yang dimaksud dalam *item* tersebut adalah kejelasan pelaksanaan perkuliahan atau pembelajaran yang bersifat studio di kampus. Adapun hal-hal yang mencakup di dalamnya yaitu jadwal, metode, dan materi belajar. Mahasiswa Generasi Z merasa akan lebih tertarik atau antusias belajar saat alur perkuliahan yang ditempuhnya tertata secara jelas dan mudah dimengerti. Sebaliknya, saat sistem perkuliahan disajikan secara tidak runut maka mahasiswa Generasi Z pun menjadi kebingungan dan malas mengikutinya.

Item ekstrinsik lainnya yang berpengaruh yaitu lingkungan fisik pembentuk ruang kelas. Sejauh ini, mayoritas proses belajar mengajar masih memanfaatkan ruang kelas berupa interior sebagai media atau tempat berlangsungnya. Sudah tidak lumrah pula bahwa keadaan interior ruang kelas yang salah satunya dapat diwakilkan oleh elemen fisik pembentuknya berpengaruh pada perilaku belajar pengguna. Hal serupa masih berlaku pada Generasi Z, keadaan elemen fisik ruang kelas yang baik akan mendorong perilaku belajar mereka ke arah yang lebih positif. Adapun bagi Generasi Z, mengacu pada hasil temuan penelitian terdapat beberapa elemen fisik ruang kelas yang paling penting untuk diperhatikan kondisinya. Elemen fisik pertama yaitu **sirkulasi udara** dengan mengacu pada hasil temuan yang memiliki skor 0.747. Pada dasarnya, kondisi sirkulasi udara dalam ruang berpengaruh pada pencapaian belajar mahasiswa. Lebih tepatnya kondisi sirkulasi udara memengaruhi terhadap kecepatan bekerja. Sementara, sirkulasi udara yang buruk dapat mendorong pada penurunan konsentrasi mahasiswa saat belajar (Twardella dkk., 2012; Urlaub dkk., 2016). Berdasarkan pengamatan, ruang kuliah studio yang menjadi lokasi penelitian mayoritas memiliki kondisi sirkulasi udara cukup

baik karena didukung oleh sistem air conditioning. Kondisi ini memungkinkan udara dari luar dan dalam ruang dapat berputar secara cukup konsisten.

Elemen fisik berikutnya yang berpengaruh pada perilaku belajar dan pembentuk Faktor I yaitu **suhu** dengan hasil skor sebesar 0.689. Pada dasarnya suhu berpengaruh cukup signifikan terhadap motivasi dan konsentrasi belajar mahasiswa (Sogunro, 2015). Suhu yang terlalu tinggi maupun rendah membuat kondisi tubuh tidak merasa nyaman sehingga berdampak negatif pada performa belajar. Pada ruang kelas studio yang menjadi sampel penelitian sudah terpasang *Air Conditioner* (AC) sehingga mampu menyediakan suhu ideal atau sejuk yang mendukung proses belajar menjadi lebih nyaman. Berdasarkan fenomena ini, ketersediaan pendingin udara rasanya cukup penting dan sebaiknya menjadi salah satu fasilitas pendukung belajar yang harus ada dalam setiap ruang kelas. Di samping itu, *item akustik* memiliki skor yaitu 0.450. Angka tersebut menunjukkan kondisi akustik dianggap cukup penting dan berpengaruh pada perilaku belajar mahasiswa Generasi Z. Walaupun pengaturan akustik di ruang-ruang kuliah yang menjadi objek penelitian belum diperhatikan secara baik, namun hal tersebut tidak menjadi masalah karena kondisi lingkungan sekitar kampus yang cukup kondusif dan jarang terjadi kebisingan berarti.

Item berikutnya yaitu **pencahayaan** dengan hasil skor sebesar 0.449. Berdasarkan temuan ini diketahui mahasiswa Generasi Z masih memaknai elemen pencahayaan dalam ruang sebagai hal yang penting saat mereka belajar. Pencahayaan sendiri mempunyai dampak yang positif terhadap performa belajar apabila diatur pada kondisi yang ideal. Lebih lanjutnya, pencahayaan yang dimaksud adalah sumber cahaya alami yang masuk melalui bukaan atau jendela dalam ruang. Meskipun tidak terlalu signifikan, pengguna yang belajar dengan pencahayaan alami dan jendela/bukaan lebar memiliki performa lebih baik. Ketersediaan jendela/bukaan yang lebar pula dapat lebih meningkatkan kemampuan kreativitas karena dengan melihat pemandangan dari luar dapat memantik inspirasi (Urlaub dkk., 2016). Hal ini dapat dijadikan acuan pengadaan jendela lebar dalam ruang kelas agar pencahayaan alami lebih optimal dan mahasiswa dapat memperoleh pemandangan. Adapun pada sampel ruang kelas penelitian, ketersediaan jendela masih terbatas. Adapun terdapat jendela cukup besar, tetapi ditutupi oleh suatu material lain untuk menghalau cahaya matahari yang memang terik akibat letak geografis kampus. Guna memperoleh jendela berukuran ideal dan tidak terganggu oleh silaunya matahari, jendela dalam ruang kelas dapat diintegrasikan dengan teknologi

layar yang mampu menampilkan visual bergerak berupa pemandangan alam. Teknologi ini pun dapat memenuhi ekspektasi mahasiswa Generasi Z terkait fasilitas dalam ruang kelas. Di samping itu, kondisi lingkungan ruang kelas pun dapat didesain secara lebih estetik agar antusias belajar mahasiswa meningkat.

Selain aspek pendukung berupa sarana fisik, aspek sosial yang berkaitan dengan pengaruh karakteristik dosen saat berinteraksi dengan mahasiswa menjadi faktor yang cukup signifikan dalam perilaku belajar mahasiswa desain saat berkuliah studio. Saat belajar dalam ruang kelas, interaksi mahasiswa dengan individu lainnya sendiri (termasuk dengan dosen) merupakan salah satu elemen penting yang berkontribusi pada ketercapaian proses belajar yang optimal. Melalui interaksi sosial terjadi pertukaran informasi akademik maupun non-akademik. Saat interaksi sosial selama proses belajar dimaknai sebagai suatu hal yang positif maka akan mendorong antusias belajarnya pula. Pada penelitian ini, hasil temuan menunjukkan sikap **dosen yang adil** merupakan karakter pengajar yang paling berpengaruh pada perilaku belajar mahasiswa Generasi Z dengan skor 0.730. Apabila dikaitkan dengan preferensi Generasi Z, sikap adil memang cukup krusial karena berkaitan dengan penerimaan perlakuan yang setara. Generasi ini lebih sensitif terhadap perlakuan yang setara karena sudah cukup matang untuk paham bahwa semua individu pada dasarnya harus diperlakukan sama rata, tidak terkecuali saat mendapatkan akses pendidikan. Dosen yang memperlakukan mahasiswanya secara sama dan tanpa berpihak lebih disukai mahasiswa Generasi Z. Hal ini pun dapat lebih mendorong mereka antusias untuk belajar dan menghormati dosen tersebut.

Selanjutnya, karakter **dosen yang peduli** memperoleh skor 0.717. Kepedulian dosen terhadap mahasiswa dinilai berpengaruh cukup tinggi terhadap perilaku belajar dalam ruang kelas. Adapun kepedulian yang dimaksud adalah rasa perhatian dosen terhadap capaian akademik mahasiswanya. Dosen yang menaruh rasa peduli tersebut cenderung disukai karena membuat mahasiswa merasa proses belajar yang dilaluinya mendapatkan dukungan dari pihak lain (Barnes & Noble, 2021). Saat merasa ada orang lain yang peduli pada capaian akademiknya, maka mahasiswa pun terdorong lebih peduli pula pada pencapaian yang dikejarinya. Selain itu, sikap **dosen yang suka mendengarkan pada aspirasi mahasiswa** berpengaruh tinggi pula pada perilaku belajar dalam ruang kelas. *Item* ini mendapatkan skor sebesar 0.706. Mendengarkan sendiri merupakan hal penting dan berperan sebagai salah satu indikator keberhasilan interaksi sosial. Ketika interaksi antara

pengajar dengan mahasiswa terjadi, dosen yang mau memberikan perhatian dengan mendengarkan dapat menimbulkan rasa simpati pada diri mahasiswa. Hal ini lebih lanjutnya memengaruhi tingkat perhatian mahasiswa terhadap keberadaan dosen dan mendorong pada perilaku belajarnya secara positif. Sebagai tambahan, dosen yang mau mendengarkan keluhan atau pendapat mahasiswa terkait beban tugas yang diberi dan cara pengajaran pun dapat mencegah terjadinya perilaku menyimpang mahasiswa saat belajar. Di sisi lain, hal tersebut dapat juga membantu dosen dalam pengadaan sistem mengajar yang lebih efektif karena mengetahui kekurangan maupun kelebihan dari perspektif mahasiswanya. Berdasarkan temuan pada Faktor I dapat diketahui peran dosen memegang andil besar terhadap perilaku belajar mahasiswa Generasi Z sehingga perlu diperhatikan oleh pihak penyelenggara pendidikan. Setidaknya, setiap dosen yang mengajar memiliki tiga karakter yang harus selalu dipegang, yaitu adil, pendengar, dan peduli. Apabila seorang dosen tidak memiliki karakter baik tersebut, dikhawatirkan dapat menyebabkan mahasiswa pun merasa kurang senang dan tertekan saat belajar. Lebih buruknya dapat mendorong pada dampak negatif lain, bahkan pada munculnya kendala sampai menunda kelulusan (Sogunro, 2015).

Aspek sosial tidak hanya berkaitan dengan dosen, namun teman sekelas juga. Peran pertemanan antara mahasiswa terbilang tinggi pengaruhnya bagi perilaku belajar Generasi Z saat di dalam ruang kelas. Berdasarkan hasil analisis, pengaruh faktor ini dapat dibidang cukup besar karena skor masing-masing *item* terbilang tinggi. Adapun skor untuk *item kepedulian teman* dan *hubungan pertemanan* masing-masing adalah 0.697 dan 0.623. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, proses belajar dalam ruang kelas tidak hanya melibatkan diri sendiri saja. Generasi Z menyukai kegiatan berdiskusi sehingga interaksi dengan teman menjadi penting. Berdasarkan hasil temuan, ternyata hubungan interaksi yang terjalin bersama teman tidak hanya sebatas pada kepentingan akademik atau pemerolehan informasi. Interaksi bersama teman memiliki jangkauan yang lebih luas dan personal. Bagi mahasiswa Generasi Z, individu yang peduli kepada individu lainnya dimaknai sebagai salah satu faktor pendorong yang tinggi untuk belajar. Hal ini berkaitan dengan persepsi Generasi Z yang beranggapan ketika memiliki teman yang peduli kepada dirinya, maka individu tersebut tidak merasa sendiri. Selain itu, individu yang mendapat perhatian dari orang lain merasa terpacu untuk lebih peduli juga kepada dirinya sendiri.

Adapun alasan lain faktor pertemanan ini penting bagi mahasiswa Generasi Z adalah kelompok ini

cenderung merasa belajar bersama teman terasa lebih menyenangkan. Satu sama lain dapat bertukar pendapat atau pemikiran. Kegiatan tersebut pun disadari atau tidak telah membantu satu sama lain belajar (Barnes & Noble, 2021). Saat belajar bersama teman pun, metode yang menjadi salah satu karakter mahasiswa Generasi Z dapat diterapkan yaitu belajar dengan memahami contoh (*learning by doing*). Mahasiswa yang memahami materi kuliah lebih dahulu dapat berbagi pemahaman tersebut dengan memberikan contoh pengerjaan atau cara penyelesaian tugas kepada temannya. Proses ini pun pada akhirnya membuat kegiatan belajar lebih aktif, mendorong pada tingkat capaian individu, serta meningkatkan semangat belajar saat berada dalam ruang kelas.

Faktor II

Tabel 5. *Item* pembentuk Faktor II (sumber: Septian, 2023).

<i>Item</i>	Skor
X26 <i>Teamwork</i>	0.886
X28 Kemampuan berkomunikasi	0.822
X25 Manajemen waktu	0.605
X20 Partisipasi	0.600
X21 Kepercayaan diri	0.592
X24 Gaya belajar (<i>learning style</i>)	0.574
X23 <i>Prior knowledge</i>	0.513
X27 Kebiasaan suka membaca	0.493

Item pembentuk Faktor II berasal dari keahlian atau kecakapan diri mahasiswa. Maka dari itu, Faktor II diberi nama **keahlian diri** atau *self skill*. Hal ini menunjukkan peran keahlian diri terbilang tinggi pengaruhnya terhadap perilaku belajar mahasiswa. Dari delapan faktor yang diukur, hasil temuan menunjukkan kemampuan **kerja sama** (*teamwork*) merupakan *item* yang paling berpengaruh dengan hasil skor 0.886. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa Generasi Z memiliki empati yang baik sehingga mampu memahami orang lain dan menjalin kerjasama, negosiasi, serta menjalankan suatu usaha bersama-sama secara mudah (Hastalona dkk., 2021). **Kemampuan berkomunikasi** dengan baik juga menjadi faktor berpengaruh cukup tinggi terhadap perilaku belajar mahasiswa dengan skor 0.822. Mampu berkomunikasi termasuk ke dalam kemampuan interpersonal yang merujuk pada kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan sekitar. Dengan kemampuan komunikasi yang baik, para mahasiswa akan mampu menjalin hubungan sosial dan menyampaikan idenya dengan baik (Ismail dkk., 2023). Faktor lain yang memengaruhi perilaku belajar mahasiswa adalah **manajemen waktu** dengan perolehan skor 0.605. Manajemen waktu berkaitan dengan kemampuan individu untuk mengatur waktu dan hal-hal yang terkait untuk memperoleh tujuan (Dejanasz, 2002 dalam (Syelviani, 2020). Pengaruh dari kemampuan manajemen waktu adalah mampu bekerja atau

belajar secara efektif, terhindar dari depresi, serta menjadi lebih produktif (Syelviani, 2020).

Selain itu, mahasiswa yang memiliki **kepercayaan diri** (skor 0.592) yang memadai akan dapat meminimalisir kecemasan pada diri sendiri saat mempresentasikan ide gagasannya kepada orang lain (Wahyuni, 2013). Hal ini pun memengaruhi **partisipasi** (skor 0.600) mahasiswa yang aktif di kelas. Kepercayaan diri juga sangat erat kaitannya dengan kelancaran kemampuan berkomunikasi mahasiswa dalam menyampaikan suatu pesan. Faktor lainnya yaitu **gaya belajar (learning style)** mahasiswa yang dalam penelitian ini memiliki skor 0.574 berdasarkan hasil olah data. Setiap mahasiswa mempunyai perbedaan antara satu dengan lainnya, salah satunya adalah perbedaan dalam berpikir dan merespons hal-hal baru. Gaya belajar merupakan cara yang khas bagi masing-masing individu untuk mengamati dan melakukan aktivitas kognitif, bersifat pribadi, tidak disadari, dan cenderung bertahan (Permana, 2016).

Memiliki **pengetahuan terdahulu** atau *prior knowledge* (skor 0.513) juga mampu memengaruhi perilaku belajar mahasiswa. Kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dapat disebabkan karena tidak memiliki kemampuan atau pengetahuan terdahulu (*prior knowledge*) yang cukup memadai sehingga saat menerima pengetahuan baru, mahasiswa dapat mengalami kesulitan saat memahami atau menerapkan pengetahuan baru tersebut (Maulidya & Saputri, 2016 dalam Hasanuddin, 2020). Menurut Susilo (2016 dalam Hasanuddin, 2020), semakin tinggi level pengetahuan awal siswa, semakin tinggi pula kemampuan menyelesaikan dan memahami konsep yang dimiliki oleh siswa tersebut. Di samping itu, **kebiasaan membaca** (0.493) pun sangat penting dimiliki oleh mahasiswa guna meningkatkan kemampuan literasi serta mendukung dan mengembangkan cara berpikirnya. Melalui aktivitas membaca yang rutin, para mahasiswa mampu memperluas wawasan dan pengetahuan globalnya, memperkaya bekal informasi, dan membentuk kepribadian individu serta mampu mengembangkan cara berpikir mahasiswa.

Faktor III

Tabel 6. Item pembentuk Faktor III (sumber: Septian, 2023).

Item	Skor
X16 Semangat belajar	0.722
X17 Keingintahuan tinggi	0.692
X18 Minat tinggi	0.698
X19 Efikasi diri	0.641

Semua *item* pembentuk Faktor III berasal dari kelompok Dorongan & Kemampuan Diri Sendiri

yang berkaitan dengan dorongan dari dalam diri individu terkait keinginan untuk belajar. Maka dari itu, Faktor III diberi nama **dorongan diri sendiri** atau *self impetus*. Hal ini menunjukkan bahwa dalam keberlangsungan aktivitas belajar, motivasi individu itu sendiri juga cukup berpengaruh. Faktor III sendiri hanya memiliki empat *item* pembentuk antara lain **semangat belajar** dan **keingintahuan tinggi** yang masing-masing memiliki skor 0.722 dan 0.692, serta *item* **minat tinggi** dan **efikasi diri** dengan skor 0.698 dan 0.641.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan subjek mahasiswa desain dan proses belajar dalam kelas studio, *self impetus* menjadi faktor terakhir yang memengaruhi perilaku belajar Generasi Z. Materi kuliah studio lebih banyak menekankan praktik dibanding pembelajaran teori. Relevansi materi yang didapatkan juga sejalan dengan tingkat minat karena mengacu pada preferensi masing-masing individu. Saat materi kuliah studio dirasa cukup relevan dengan diri individu, maka tingkat minat atau keinginan belajar mahasiswa semakin tinggi (Galbraith, 1990 dalam (Sogunro, 2015). Sementara, munculnya faktor *item* efikasi diri dan semangat belajar sebetulnya tidak terlalu mengejutkan karena mayoritas Generasi Z memang merupakan kelompok yang menyukai belajar (Barnes & Noble, 2021). Faktor ini juga dipengaruhi oleh keinginan terkait mendapatkan pekerjaan yang baik di masa depan. Terkait keingintahuan, temuan penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menyebutkan Generasi Z memiliki keingintahuan tinggi untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri terkait pengetahuan dan sosial (Barnes & Noble, 2021).

Berdasarkan hasil temuan, pada dasarnya mahasiswa Generasi Z sudah memiliki dorongan diri atau *self impetus* untuk belajar yang tinggi. Hal ini berkaitan karena generasi ini memiliki visi untuk mendapatkan pekerjaan yang baik di masa depan. Hal tersebut mendorong diri mahasiswa Generasi Z untuk belajar secara fokus saat masih di universitas. Meskipun begitu, alangkah baiknya modal berupa dorongan diri atau *self impetus* yang tinggi ini tetap dioptimalkan dengan penyediaan sarana pendukung belajar di kelas studio yang lebih optimal sehingga hasil capaian mahasiswa Generasi Z (khususnya di jurusan desain) selama kuliah pun menjadi lebih tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan melalui metode *exploratory factor analysis*, maka ditemukan hasil bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi atau membentuk perilaku belajar mahasiswa Generasi Z dalam ruang kelas. Pada penelitian ini, terdapat 33 *item* berpengaruh pada

perilaku belajar mahasiswa desain Generasi Z. Dari 33 *item* tersebut kemudian tereduksi menjadi tiga faktor utama. Temuan berupa faktor-faktor tersebut meliputi fasilitas & sosial pendukung (*facility & social support*), keahlian diri (*self skill*), dan dorongan diri sendiri (*self impetus*).

Terlepas adanya faktor yang lebih dominan berpengaruh atau tidak, setiap variabel yang akhirnya terkelompok menjadi faktor sebetulnya satu sama lain memiliki korelasi dan kontribusi sesuai bagiannya masing-masing. Melalui hasil penelitian ini, faktor yang ditemukan dapat menjadi materi awal dalam penyusunan fasilitas ruang kuliah studio yang lebih sesuai untuk mahasiswa desain Generasi Z. Pihak penyelenggara pendidikan maupun desainer dapat mengetahui hal-hal yang perlu diperhatikan dan diutamakan guna meningkatkan kualitas proses belajar dalam ruang kuliah studio.

Sebagai saran dalam rangka memperkaya ilmu pengetahuan, penelitian ini menggunakan metode *exploratory factor analysis*, sehingga hasil temuannya dapat dikaji lebih lanjut melalui metode *confirmatory factor analysis*. Selain itu, jumlah Generasi Z per tahun penelitian berlangsung memang masih mendominasi populasi siswa atau pelajar. Penelitian terkait Generasi Z pun masih dapat digali kembali sehingga menghasilkan pengetahuan yang semakin kaya. Namun, seiring berjalannya waktu generasi ini disusul oleh generasi terbaru. Kurang lebih dalam kurun waktu sepuluh tahun mendatang, pembahasan terkait pelajar Generasi Z mungkin sudah kurang relevan. Penelitian mendatang pun dapat mulai mengambil ancang-ancang untuk fokus pada generasi berikutnya, yaitu Generasi Alfa.

DAFTAR PUSTAKA

Akhtar, H. (2020). *Analisis Faktor Eksploratori (EFA) Menggunakan JASP - YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=ry8sVPOtvnQ>

Alhija, F. A. N. (2010). Factor Analysis: An Overview and Some Contemporary Advances. *International Encyclopedia of Education, Third Edition*, 162–170. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.01328-2>

Barnes & Noble. (2021). *Getting to Know Exploring Middle and High Schoolers' Expectations for Higher Education*.

Cantero, J. M. M., Mira, R. G., & López-Chao, V. (2016). Influence of Physical Learning Environment in Student's Behavior and Social Relations. *The Anthropologist*, 25(3), 249–253.

<https://doi.org/10.1080/09720073.2016.11892113>

Cilliers, E. J. (2017). The Challenge of Teaching Generation Z. *People: International Journal of Social Sciences*, 3(1), 188–198. <https://doi.org/10.20319/PIJSS.2017.31.188198>

Creswell, J. W. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Inc. (US), 3–23.

Febrina, S., & Ilyas, A. (2020). Factors Influencing Learning Behavior and Its Implications for Guidance and Counseling Services. *Jurnal Neo Konseling*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/00291KONS2020>

Haig, B. D. (2005). Exploratory factor analysis, theory generation, and scientific method. *Multivariate Behavioral Research*, 40(3), 303–329. https://doi.org/10.1207/S15327906MBR4003_2

Hanifah, H., & Wardono, P. (2020). Identifikasi Faktor Pembentuk Perilaku Pencari Kerja Generasi Z di Indonesia. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Manajemen*. <https://doi.org/10.17358/JABM.6.3.628>

Hasanuddin, M. I. (2020). Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*): Konsep dan Implikasi dalam Pembelajaran. Dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Nomor 2).

Hastalona, D., Asih, A. J., Ulpah, U., Ridwan, R., & Mellyoni, M. (2021). PKM Pentingnya Penguasaan *Soft Skill* bagi Generasi Z di Kalangan Siswa-Siswi SMA Inti Nusantara Tebing Tinggi. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 1(4), 162–167. <https://doi.org/10.53067/ICJCS.V1I4.22>

Hill, M., & Epps, K. (2010). The Impact of Physical Classroom Environment on Student Satisfaction and Student Evaluation of Teaching in the University Environment. *Academy of Educational Leadership Journal*, 14(4).

Hodge, S. (2010). *The Art and Design Teacher's Handbook*. Continuum.

Indah, I., & Wardono, P. (2021). Co-living space: The shared living behavior of the millennial generation in Indonesia. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 6(2), 199–214. <https://doi.org/10.30822/ARTEKS.V6I2.679>

Iorgulescu, M.-C. (2016). Generation Z And Its Perception Of Work. *CrossCultural Management Journal*, 1, 47–54.

Ismail, D. H., Nugroho, J., & Rohayati, T. (2023). Literature Review: Soft Skill Needed by Gen Z in the Era RI 4.0 and Society 5.0. *Majalah Ilmiah Bijak*, 20(1), 119–131. <https://doi.org/10.31334/BIJAK.V20I1.3119>

- Jayawardena, P. R., van Kraayenoord, C. E., & Carroll, A. (2020). Factors that influence senior secondary school students' science learning. *International Journal of Educational Research*, *100*, 101523. <https://doi.org/10.1016/J.IJER.2019.101523>
- Kjesrud, R. D. (2021). Studio-based Learning Pedagogy and Practices. Dalam *Learning Enhanced: Studio Practices for Engaged Inclusivity* (hlm. 2.1-2.35). Western Libraries CEDAR.
- Leavy, P. (2017). *Research design: quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. The Guilford Press.
- Orr, S., & Shreeve, A. (2018). *Art and Design Pedagogy in Higher Education: Knowledge, Values and Ambiguity in the Creative Curriculum*. Routledge.
- Pearson. (2017, Desember 20). *Generation Z: Get to know your new students*. <https://www.pearson.com/en-us/higher-education/insights-and-events/teaching-and-learning-blog/2017/12/generation-z-get-to-know-your-new-students.html>
- Permana, A. (2016). Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Kemampuan Belajar Ilmu Alamiah Dasar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *6*(3). <https://doi.org/10.30998/FORMATIF.V6I3.999>
- Persada, S. F., Miraja, B. A., & Nadlifatin, R. (2019). Understanding the generation z behavior on D-learning: A Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *14*(5), 20–33. <https://doi.org/10.3991/IJET.V14I05.9993>
- Plochocki, J. H. (2019). Several Ways Generation Z May Shape the Medical School Landscape. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, *6*, 238212051988432. <https://doi.org/10.1177/2382120519884325>
- Rahman, R. A., Mason, J. H., & Yusof, Y. M. (2012). Factors Affecting Students' Change of Learning Behaviour. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *56*, 213–222. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.648>
- Raosoft. (2023). *Sample Size Calculator by Raosoft, Inc.* <http://www.raosoft.com/samplesize.html>
- Seemiller, C., & Grace, M. (2017). Generation Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students. *About Campus: Enriching the Student Learning Experience*, *22*(3), 21–26. https://doi.org/10.1002/ABC.21293/ASSET/ABC.21293.FP.PNG_V03
- Septian, N., & Wibisono, A. (2021). Review Faktor Pembentuk Perilaku Belajar Siswa Generasi Z Dalam Ruang Kelas. *Research and Development Journal of Education*, *7*(2), 316–329. <https://doi.org/10.30998/RDJE.V7I2.9434>
- Shatto, B., & Erwin, K. (2017). Teaching millennials and generation Z: Bridging the generational divide. *Creative Nursing*, *23*(1), 24–28. https://doi.org/10.1891/1078-4535.23.1.24/ASSET/IMAGES/10.1891_1078-4535.23.1.24-IMG2.PNG
- Sogunro, O. A. (2015). Motivating Factors for Adult Learners in Higher Education. *International Journal of Higher Education*, *4*(1), 22–37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v4n1p22>
- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the Classroom: Schools of Curious Delight, Fourth Edition*. Routledge.
- Sylviani, M. (2020). *Pentingnya Manajemen Waktu dalam Mencapai Efektivitas bagi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Manajemen UNISI)*.
- Tsai, Y. H., Lin, C. P., Chiu, C. K., & Joe, S. W. (2009). Understanding learning behavior using location and prior performance as moderators. *Social Science Journal*, *46*(4), 787–799. <https://doi.org/10.1016/J.SOSCIJ.2009.06.007>
- Twardella, D., Matzen, W., Lahrz, T., Burghardt, R., Spiegel, H., Hendrowarsito, L., Frenzel, A. C., & Fromme, H. (2012). Effect of classroom air quality on students' concentration: results of a cluster-randomized cross-over experimental study. *Indoor Air*, *22*(5), 378–387. <https://doi.org/10.1111/J.1600-0668.2012.00774.X>
- Urlaub, S., Sedlbauer, K., Grün, G., Foldbjerg, P., & Peter Sedlbauer, K. (2016). *The impact of ventilation and daylight on learning in schools—a summary of the actual state of knowledge*.
- Wahyuni, S. (2013). Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Kecemasan Berbicara di Depan Umum Pada Mahasiswa Psikologi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, *1*(4). <https://doi.org/10.30872/PSIKOBORNEO.V1I4.3519>