

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perguruan tinggi saat ini merupakan salah satu standar pendidikan yang menentukan kemampuan dan keahlian individu. Kemajuan teknologi suatu negara sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan tinggi yang membantu suatu negara mencapai kemajuan teknologi melalui adaptasi dan inovasi (Kemenkeu, 2018). Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 19 ayat 1, perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, doktor yang di selenggarakan oleh perguruan tinggi (Ristekdikti, 2003)

Menurut data dari *National Center for Educational Statistic* tahun 2013 menyatakan bahwa fakultas teknik adalah salah satu fakultas yang menawarkan jurusan yang tersulit di perguruan tinggi. Hal ini berdasarkan rata-rata IPK, kesulitan mata kuliah, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, dan beberapa faktor lainnya (Head Counselor, 2015). Pada tahun 2008 Fakultas teknik universitas “X” membentuk jurusan baru yang menekankan pada perancangan interioritas pada arsitektur, yaitu Arsitektur Interior. Arsitektur Interior memiliki peminat yang tinggi karena saat ini hanya terdapat dua universitas di Indonesia yang telah membuka jurusan ini, salah satunya adalah Universitas “X” dan saat ini telah berakreditasi A. Jurusan Arsitektur Interior merupakan jurusan berbasis teknik, sehingga bukan hanya mendesain, namun juga memahami logika serta sistematika

dalam perancangan interior. Berdasarkan *Academic Guide Book Architecture Department Universitas “X”* (2017) Kualifikasi yang harus dimiliki pada sarjana Arsitektur Interior adalah mampu merancang karya dengan menganalisa kebutuhan klien yang sesuai dengan konteks setempat berdasarkan teori dasar dan pengetahuan dalam arsitektur. Upaya untuk mencapai kualifikasi tersebut adalah mahasiswa harus melakukan latihan untuk dapat menguasai keterampilan *manual drawing* dan menggunakan *home designed software* (*Autocad, Sketchup, Adobe Illustrator, dan Photoshop*).

Berdasarkan *Academic Guide Book Architecture Department Universitas “X”* (2017) Selama satu semester mahasiswa diberi kesempatan sebanyak 16-18 minggu untuk belajar di dalam kelas. Beban perkuliahan sebanyak 144 SKS tersebut terbagi dalam beberapa kategori dalam kurikulum Program Studi S1 Arsitektur Interior yaitu kategori umum, kategori pengayaan, kategori dasar, dan kategori keahlian. Kategori umum terdiri dari 8 mata kuliah yang diberikan pada semester 1 hingga semester 3. Kategori pengayaan terdiri dari 36 mata kuliah pilihan mulai dari semester 5 hingga semester 8. Kategori dasar merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa secara berjenjang. Kategori dasar bertujuan agar mahasiswa memahami teori yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan rancangan pada mata kuliah di kategori keahlian.

Kategori keahlian merupakan mata kuliah yang dikerjakan di dalam studio dan diberikan secara berjenjang dan berkelanjutan pada setiap semester. Kategori keahlian bertujuan agar mahasiswa dapat berpikir kreatif dan kritis yang dapat diukur dari kemampuan mahasiswa untuk menjelaskan dan menyajikan gagasan

rancangan melalui tugas atau *project* yang akan dikerjakan oleh mahasiswa pada masing masing mata kuliah. Pembelajaran dalam kelas Perancangan Arsitektur Interior 3 dimulai dengan melakukan *briefing* untuk membahas *project* yang harus dilaksanakan secara berkelanjutan selama satu semester. Selama mengerjakan suatu *project*, mahasiswa mendapatkan target untuk dapat mengukur sejauh mana *progress* telah dicapai. Setiap minggunya mahasiswa akan mendapatkan *feedback* melalui kegiatan bimbingan dari fasilitator untuk mendapatkan evaluasi atas *project* yang dikerjakan. Selama proses pengerjaan *project* tersebut, fasilitator akan meminta mahasiswa pada beberapa pertemuan untuk melakukan presentasi secara langsung atau *silent presentation*, yaitu menampilkan display per pokok materi. Proses bimbingan yang dilakukan oleh fasilitator yang terdiri dari dosen dan asisten dosen akan terus berlangsung sampai tugas tersebut selesai 100%. Pada akhir semester, mahasiswa akan melakukan presentasi mengenai hasil pengerjaan dari project kepada dosen mata kuliah terkait (internal) dan di depan Arsitek dari luar Universitas "X" (eksternal).

Kategori keahlian memiliki tugas yang terbilang banyak dengan jadwal perkuliahan yang padat. Kategori ini tercapai dengan rangkaian mata kuliah Desain Dasar dan Perancangan Arsitektur Interior yang dilakukan secara berkelanjutan setiap semesternya. Berdasarkan Deskripsi Mata Kuliah S1 Arsitektur Interior, mata kuliah keahlian yang diberikan pada semester 5 adalah Perancangan Arsitektur Interior 3. Beban mata kuliah ini sebanyak 9 SKS yang dilakukan dalam 3 kali pertemuan di kelas dalam satu minggu, yaitu dua pertemuan bersama fasilitator dan satu pertemuan lainnya akan diisi dengan kegiatan mandiri. Hal ini

membuat mahasiswa pada semester ini memiliki jadwal kegiatan belajar yang lebih banyak dalam kelas dibandingkan semester sebelumnya. Tujuan dari mata kuliah ini adalah merancang sebuah ruang interior melalui pendekatan pengembangan gagasan teknologi, dengan nilai minimal yang harus dicapai adalah C. Pada mata kuliah ini mahasiswa akan mulai membuat rancangan bangunan kapasitas besar dengan meminimalisir dampak negatif dari bangunan yang telah dibuat.

Mahasiswa pada mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 ini akan mulai beralih dari perancangan dengan manual drawing menjadi perancangan menggunakan digital (*Autocad, Sketchup, Adobe Illustrator, dan Photoshop*). Mahasiswa akan mendapatkan pengarahan terkait pengerjaan secara *digital* menggunakan *home designed software* di dalam kelas, Namun mahasiswa juga harus memperdalam kemampuan tersebut secara mandiri di luar kelas. Mahasiswa Jurusan Arsitektur Interior harus menjalankan *project* yang berbeda pada setiap semester. Pada mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 terdapat dua *project* yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Pada awal pertemuan mahasiswa akan dibentuk dalam empat kelompok besar dan kemudian diberikan tugas untuk menjelaskan materi *project* yang dipresentasikan. Setelah itu, mahasiswa akan diberikan dua *project* besar yang dilakukan secara individual. Melalui kedua *project* ini mahasiswa harus dapat mengembangkan ide baru bertema “*technology*” untuk menghasilkan inovasi baru dalam seni keterbangunan dan mampu membentuk bangunan berskala besar dengan menggunakan rancangan digital. Mahasiswa juga harus mampu menganalisis kebutuhan dari masyarakat serta memahami sifat materialitas yang digunakan dalam rancangan bangunan yang dibuat

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 4 mahasiswa, sebanyak 100% mahasiswa merasa takut untuk menghadapi mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 karena merasa mata kuliah ini akan memiliki 3 pertemuan yang melelahkan. Sebanyak 100% mahasiswa merasa jenuh akibat tugas yang terlalu banyak dan revisi yang dilakukan berulang kali. Disisi lain, Sebanyak 75% mahasiswa merasa bahwa mata kuliah ini penting dan menarik bagi pembelajaran, khususnya dalam mengasah kemampuan mereka merancang secara digital. Tetapi, 75% dari mengungkapkan mereka tidak memperhatikan penyampaian terkait tujuan dari *project* yang diberikan. Sebanyak 75% mahasiswa tetap merasa takut untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan meskipun di kelas sangat santai. Sebanyak 100% mahasiswa juga menyatakan perasaan jenuh dan cemas ketika mengerjakan *project* di dalam kelas, sehingga mereka sering tertidur. Berbagi fenomena di atas menunjukkan bentuk *engagement* dan *disaffection* yang terjadi di dalam kelas baik secara *behavioral* maupun *emotional*.

*Engagement* ada hal yang diperlukan untuk terjadinya suatu pembelajaran. Agar siswa dapat menyerap dan menerapkan pengetahuan, siswa harus berpartisipasi secara konstruktif dan berusaha pada berbagai hal yang mengarah pada pemahaman secara konseptual dan praktis. Skinner dan Belmont (1993) mengungkapkan bahwa *engagement* adalah adanya keterlibatan perilaku yang berkelanjutan dalam aktivitas belajar yang disertai dengan nada emosi yang positif. Skinner mengungkapkan salah satu *model of motivational dynamics*, yaitu *engagement in the classroom* yang menggambarkan bagaimana keterlibatan siswa di dalam kelas dalam bentuk interaksi yang dihasilkan antara mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan

fasilitator, mahasiswa dengan teman, dan mahasiswa dengan kurikulum atau aktivitas pembelajaran.

Menurut Frederick (2004) *Engagement in the classroom* merupakan suatu konstruk multidimensional yang terdiri dari *emotional, affective, cognitive*. Skinner (2016) mengungkapkan *Engagement* bukan hanya konstruk yang terbentuk pada kondisi secara positif tetapi juga terdiri dari kondisi negatif atau *disaffection*. Individu yang *engaged* dapat terlihat secara *emotional* dan *behavioral*. Kedua hal itu merupakan dua hal yang tidak dipisahkan dan menjadi kesatuan untuk menggambarkan *engagement*. Seseorang yang tidak *engaged* akan terlihat menampilkan perilaku *disaffection* yang tergambar pula secara *behavioral* dan *emotional*. Mahasiswa yang memiliki *engagement* akan menunjukkan usaha untuk terlibat secara perilaku dan emosi saat berada di dalam kelas, menikmati proses belajar di dalam kelas, berusaha mencatat pada materi, bersemangat untuk mengerjakan tugas yang diberikan, atau antusias pada penjelasan materi baru. Sebaliknya, ketiadaan *engagement* pada mahasiswa jurusan arsitektur interior akan menunjukkan *disaffection*, seperti menunda tugas yang diberikan, mengobrol saat mengerjakan tugas, tidak semangat dalam mengerjakan tugas, dan bolos kuliah karena karena belum mengerjakan tugas.

Mahasiswa yang memiliki *engagement* menunjukkan perilaku partisipasi di dalam kelas, berinisiatif, dan menunjukkan usaha yang disertai dengan *enjoyment* dan kертertarikan di dalam kelas. Selama menjalani perkuliahan, mahasiswa akan menemukan kesulitan dan tantangan, sehingga berdampak pada keterlibatan mereka secara *emotional* dan *behavioral*. Collie, Martin, Malmberg, Hall, dan

Ginns (2015) menyatakan bahwa *Academic buoyancy* mempromosikan *internal locus of control* atas hasil akademik sebagai landasan untuk motivasi dan *engagement* mahasiswa (Dalam Martin, Yu, Ginns, dan Papworth, 2016).

Menurut Martin dan Marsh (2008) *academic buoyancy* adalah kemampuan seseorang untuk dapat berhasil menghadapi penurunan akademis dan tantangan sehari-hari dalam kehidupan akademik seperti kurangnya motivasi dan daya juang, kurangnya *performance* dalam bidang akademik, nilai yang buruk, kurangnya kepercayaan diri karena nilai yang buruk, dan tekanan sehari-hari. Situasi stres dan ketegangan yang dialami mahasiswa adalah mengerjakan tugas dengan *deadline* yang singkat, pertemuan di ruang kelas yang cenderung padat, kesulitan dalam melatih kemampuan merancang *digital*, menghadapi *feedback* negatif dari fasilitator, dan *project* yang membutuhkan analisa mendalam di luar kelas. Mahasiswa yang memiliki *academic buoyancy* akan merasa lebih percaya diri, mampu mengelola dan merencanakan agar dapat mengatasi kesulitan sehari-hari, hal ini dapat membuat mahasiswa merasa lebih terarah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 4 mahasiswa, 100% mahasiswa pernah mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan fasilitator. Terdapat beberapa fasilitator yang menyampaikan *feedback* dengan kurang jelas, sehingga mahasiswa menjadi bingung mengenai kejelasan mengenai apa yang perlu untuk dikerjakan. Pada akhirnya, mahasiswa harus mengerjakan tugas tersebut hingga mengorbankan waktu pribadi dan waktu istirahat. Mahasiswa melakukan berbagai usaha dilakukan agar mereka bisa terhindar dari *feedback* negatif serta tidak berulang-ulang melakukan revisi, seperti bertanya pada teman dan kaka tingkat.

Sebanyak 75% mahasiswa memilih menunda tugas mereka ketika tidak mengerti mengenai *project* yang diberikan, hal ini juga yang membuat mereka seringkali mengerjakan tugas saat waktu mendekati *deadline*.

Mahasiswa Jurusan Arsitektur Interior membutuhkan kemampuan untuk menghadapi tantangan di perkuliahan, hal ini yang disebut sebagai *academic buoyancy*. *Academic buoyancy* merupakan kemampuan untuk mengatasi *everyday hassles* dengan menggunakan *coping*. Mahasiswa harus mampu mengatasi situasi stres dengan melakukan *coping*. *Coping* merujuk kepada kognitif dan usaha individu dalam mengatasi tuntutan situasi atau lingkungan yang *stressful* (Martin & Marsh, 2008). Mahasiswa harus memiliki kemampuan untuk menganalisis masalah yang dialami dan melakukan berbagai usaha untuk mengatasinya. *Academic buoyancy* penting dimiliki oleh mahasiswa untuk membangun keterampilan memecahkan masalah dan mendorong perilaku untuk mencari bantuan. Pengalaman keberhasilan mahasiswa dalam menghadapi masalah akan membentuk *engagement* mahasiswa.

Sebanyak 75% mahasiswa mengatasi kejenuhan dan kelelahan akibat perkuliahan yang padat dengan meluangkan waktu untuk beraktivitas seorang diri seperti, menonton film, istirahat, dan pergi ke beberapa tempat sendirian. Sebaliknya, sebanyak 25% mahasiswa mengatasi kejenuhan dengan mengikuti kegiatan organisasi, berdiskusi dengan teman, dan pergi ke beberapa tempat bersama keluarga atau teman. Sebanyak 100% mahasiswa juga mengungkapkan sangat terbantu dalam mengerjakan tugas jika mereka berdiskusi dengan teman.

Penelitian yang dilakukan oleh Magre, dan Rodrigues (2018) menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara *academic buoyancy* dan *engagement*. Hasil pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *academic buoyancy* pada individu, maka *engagement* akan semakin tinggi.

Oleh karena itu, *academic buoyancy* merupakan suatu kemampuan yang penting untuk membentuk partisipasi dan kesediaan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Upaya mahasiswa di dalam kelas sebagai bentuk *engagement in the classroom* tidak terlepas dari kontribusi yang diberikan oleh *academic buoyancy*. Mahasiswa melakukan *coping* sebagai bagian dari *academic buoyancy* untuk menghadapi *stressful event*, seperti tantangan, ancaman, dan kegagalan sehari-hari. *Coping* yang dilakukan secara berkelanjutan ini akan menimbulkan emosi positif dan mengembangkan *engagement in the classroom* pada mahasiswa. Jika *engagement* mahasiswa semakin tinggi, maka pembelajaran siswa menjadi lebih efektif dan meningkatkan prestasi mahasiswa. Selain itu, pengalaman keberhasilan mahasiswa dapat membentuk *self esteem* pada diri siswa untuk mendorong emosi positif dan usaha untuk mengulang kembali keberhasilan yang pernah dialaminya.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui “Kontribusi *Academic Buoyancy* Terhadap *Engagement in the classroom* pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 di Jurusan Arsitektur Interior Universitas “X” kota Depok”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar kontribusi *academic buoyancy* terhadap *engagement in the classroom* pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 di Jurusan Arsitektur Interior Universitas “X” Kota Depok.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kontribusi *academic buoyancy* terhadap *engagement in the classroom* pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 di Jurusan Arsitektur Interior Universitas “X” kota Depok.

## 1.4 Manfaat Penelitian

1. Memberikan informasi mengenai teori *academic buoyancy* terhadap *engagement in the classroom* pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 di Jurusan Arsitektur Interior Universitas “X” kota Depok.
2. Memberikan informasi mengenai kontribusi *academic buoyancy* dan *engagement* pada mahasiswa untuk pengembangan ilmu psikologi pendidikan.
3. Memberikan masukan, pertimbangan, dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai *academic buoyancy* dan *engagement in the classroom*

4. Memberikan Informasi kepada fasilitator (Dosen dan Asisten Dosen) di Universitas “X” Kota Depok mengenai *academic buoyancy* dan *engagement* dalam mengajar dan membimbing, sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk membantu siswa menghadapi kesulitan di perkuliahan seperti revisi yang terus menerus, *deadline* yang relatif singkat, *project* yang sulit dan meningkatkan partisipasi mahasiswa di dalam kelas.

### 1.5 Kerangka Pikir

Skinner dan Belmont (1993) mengungkapkan bahwa *engagement* adalah adanya keterlibatan perilaku yang berkelanjutan dalam aktivitas belajar yang disertai dengan nada emosi yang positif. Sebaliknya, lawan dari *engagement* adalah *disaffection*, yaitu mahasiswa akan menarik diri dari tugas, belajar, tidak ingin berusaha, kepasifan saat melakukan sesuatu, atau kelelahan mental, kurang konsentrasi, apatis, kurang perhatian, dan tidak memiliki motivasi. Kurangnya partisipasi juga tergantung pada reaksi emosi seperti kebosanan, kecemasan, rasa malu, kesedihan, atau frustrasi.

*Engagement* ada hal yang diperlukan untuk terjadinya suatu pembelajaran. Agar mahasiswa dapat menyerap dan menerapkan pengetahuan, mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 harus berpartisipasi secara konstruktif dan berusaha pada berbagai hal yang mengarah pada pemahaman secara konseptual dan praktis untuk dapat menyelesaikan *project* di mata kuliah tersebut. Mahasiswa harus memperhatikan pembelajaran, berkonsentrasi, mengerahkan upaya, merenung, dan bertahan pada *project* yang diberikan. Lebih

dari itu, jika *engagement* adalah syarat yang diperlukan untuk keberhasilan siswa di sekolah, maka hal ini akan diikuti oleh kondisi *disaffection* siswa yang moderat, seperti siswa yang kurang berprestasi, kelelahan, dan putus sekolah.

Skinner mengungkapkan *model of motivational dynamics*, salah satunya adalah *engagement in the classroom*. *Engagement in the classroom* didefinisikan sebagai bentuk keterlibatan yang konstruktif, antusias, positif emosional, dan memiliki fokus partisipasi kognitif dengan kegiatan belajar di sekolah (Skinner, Kindermann, Connell, 2009). *Engagement in the classroom* ditunjukkan melalui bentuk interaksi yang dihasilkan antara mahasiswa, fasilitator, dan kurikulum. Peran fasilitator memberikan dukungan seperti, memberikan aturan yang jelas di dalam kelas mengenai hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan serta mampu memberikan konsekuensi ketika mahasiswa melanggar. Peran teman sebaya mempengaruhi motivasi untuk belajar, perilaku, dan dapat mendorong prestasi mahasiswa. Kurikulum merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan mahasiswa serta materi yang akan dipelajari mahasiswa, hal ini mendorong *interest* motivasi mahasiswa (Adh'iyah, 2015).

Skinner dkk (2008) mengungkapkan bahwa *Engagement in the classroom* merupakan suatu konstruk yang terdiri dari *emotional, affective, cognitive* (Fredricks et al., 2004). Skinner mengungkapkan *Engagement* bukan hanya konstruk yang terbentuk pada kondisi secara positif tetapi juga terdiri dari kondisi negatif atau *disaffection*. Individu yang *engage* dapat terlihat secara *emotional* dan *behavioral*. Kedua hal itu merupakan dua hal yang tidak dipisahkan dan menjadi kesatuan untuk menggambarkan *engagement*. Seseorang yang tidak *engage* akan

terlihat menampilkan perilaku *disaffection* yang tergambar pula secara *behavioral* dan *emotional*.

Mahasiswa yang memiliki *engagement* menunjukkan perilaku partisipasi di dalam kelas, berinisiatif, dan menunjukkan usaha yang disertai dengan *enjoyment* dan kertertarikan di dalam kelas. Martin dan Marsh (2008) menyatakan bahwa *academic buoyancy* membentuk *class participant*, *enjoyment school*, dan *general self esteem*. Collie, Martin, Malmberg, Hall, dan Ginns (2015) menyatakan bahwa *Academic buoyancy* mempromosikan *internal locus of control* atas hasil akademik sebagai landasan untuk motivasi dan *engagement* mahasiswa. Temuan ini menunjukkan peran *academic buoyancy* yang tinggi memprediksi motivasi dan *engagement* (Dalam Martin, Yu, Ginns, dan Papworth, 2016).

Menurut Martin dan Marsh (2008), *academic buoyancy* merupakan kemampuan siswa untuk berhasil menangani kemunduran dan tantangan sehari-hari yang terjadi di kehidupan akademik. *Academic buoyancy* merupakan kemampuan untuk mengatasi *everyday hassles* dengan menggunakan *coping*. Tuntutan perkuliahan mendorong mahasiswa untuk selalu berada pada situasi stres dan ketegangan sehari-hari, hal ini disebut dengan *everyday hassles*. *Everyday hassles* pada mata kuliah Perancangan Arsitektur 3 ditunjukkan melalui jadwal kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mahasiswa lebih padat, yaitu sebanyak 3 kali pertemuan dalam seminggu. Hal ini juga berdampak pada *deadline* tugas yang semakin singkat. Pada akhirnya, mahasiswa mendapat revisi terus menerus dan tugas yang mereka miliki semakin menumpuk. Selain itu, terdapat *everyday hassles* yang harus dihadapi mahasiswa selama proses belajar mengajar, yaitu latihan

kemampuan merancang *digital* (*Autocad, Sketchup, Adobe Illustrator*), dan pengerjaan *project* pada mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3.

Berdasarkan tekanan tersebut, mahasiswa harus mampu melakukan *coping* untuk dapat menghadapi dan mengatasi ketegangan yang dialami sehari-hari. *Coping* merujuk kepada kognitif dan usaha individu dalam mengatasi tuntutan situasi atau lingkungan yang *stressful* (Martin & Marsh, 2008). Mahasiswa yang memiliki kemampuan *coping* yang baik akan mampu untuk menganalisis masalah yang dialami. Mahasiswa harus mampu melakukan usaha untuk dapat mengatasi tekanan akademik seperti *deadline* tugas, revisi berkali-kali, nilai yang buruk, serta tekanan presentasi. Mahasiswa yang melakukan *coping* akan membuat daftar kegiatan prioritas untuk merencanakan jadwal kegiatannya perkuliahannya setiap hari, mengurangi waktu untuk melakukan kegiatan yang kurang penting, dan langsung mencari informasi jika kurang paham dengan materi atau tugas yang diberikan, meminta bantuan orang lain, mahasiswa tetap mengerjakan *project* meskipun harus direvisi berkali-kali, mengatasi kecemasan ketika menghadapi kesulitan dan menganggap keberhasilan dan kegagalan berasal di dalam dirinya sendiri.

Ciri-ciri mahasiswa yang memiliki *academic buoyancy* tinggi dilihat dari keyakinan diri yang tinggi dalam menyelesaikan suatu masalah, tekun dalam mengerjakan *project* di dalam kelas, melakukan perencanaan agar dapat menyelesaikan *project* dan membagi waktu, memiliki tujuan berupa nilai yang ingin dicapai, dan mampu mengatasi kecemasan. Mahasiswa yang *buoyant* lebih mampu mengatasi derajat stres dalam perkuliahan sehari-hari, lebih dapat

mengatasi tantangan kuliah, dan lebih dapat mengontrol situasi. Mahasiswa mengetahui apa yang perlu mereka lakukan untuk bisa sukses, dan mengetahui hal yang menyebabkan mereka gagal dan mengetahui apa yang mereka lakukan untuk memperbaikinya (Smith & Furth, 2018). Hal ini mendukung mahasiswa yang mampu mengatasi kesulitan yang dialami sehari-hari untuk merasa lebih *engaged* dalam kegiatan di dalam kelas.

*Academic buoyancy* akan berkontribusi pada *engagement* dalam mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3. *Engagement* dilihat secara komprehensif melalui *behavioral engagement* dan *emotional engagement*. *Behavioral engagement* merupakan kondisi positif yang tergambar melalui keterlibatan siswa pada perilaku yang dapat diobservasi serta berhubungan dengan proses belajar. Menurut Magre dan Rodrigues (2018), individu yang memiliki *academic buoyancy* tinggi akan terlibat lebih aktif di dalam kelas. Mahasiswa yang memiliki ini sejalan dengan *outcomes* yang dihasilkan oleh *academic buoyancy*, yaitu *class participation*. *Class participation* mencerminkan ukuran perilaku yang berhubungan dengan sekolah, seperti sejauh mana seorang mahasiswa berkomitmen di perkuliahan. Hal ini dapat membentuk *behavioral engagement* pada diri mahasiswa dengan usaha mengatasi tantangan akan mencoba terlibat di dalam kelas dengan menganalisa kesulitan, seperti terlibat dalam diskusi di kelas, aktif bertanya dan mengajukan pertanyaan, dan mengerjakan *project* di dalam kelas, mendorong mahasiswa untuk mencatat materi yang diberikan di kelas, menanyakan kembali *feedback* yang tidak jelas kepada fasilitator, melatih *digital skill*, melakukan diskusi bersama kelompok, dan mengerjakan tugas di dalam kelas.

*Engagement* akan terbentuk dalam jangka waktu lama jika keterlibatan individu disertai dengan emosi yang positif. *Emotional engagement* adalah kondisi positif yang tergambar melalui keterlibatan emosional siswa selama kegiatan belajar seperti antusiasme, minat, kenikmatan, *satisfaction*, kebanggaan, semangat, dan gairah. Hal ini memiliki korelasi positif dengan *enjoyment school* yang merupakan hasil dari *academic buoyancy* yang menghasilkan minat serta kesediaan untuk terlibat dalam perkuliahan. *Academic buoyancy* dapat mengurangi emosi negatif, yaitu *emotional disaffection*. Mahasiswa yang memiliki *emotional engagement* yang rendah akan mengalami *emotional disaffection*. *Emotional engagement* dapat terlihat dari perasaan *enjoy* selama mengerjakan *project* di dalam kelas, memiliki minat yang tinggi dalam *project*, antusias dalam menghadapi pembelajaran di dalam kelas, memiliki kebanggaan pada *project* yang telah dikerjakan, dan puas dengan usaha yang dilakukan. Selain itu, pengalaman keberhasilan mahasiswa dapat membentuk *self esteem* pada diri siswa untuk mendorong emosi positif dan usaha untuk mengulang kembali keberhasilan yang pernah dialaminya.

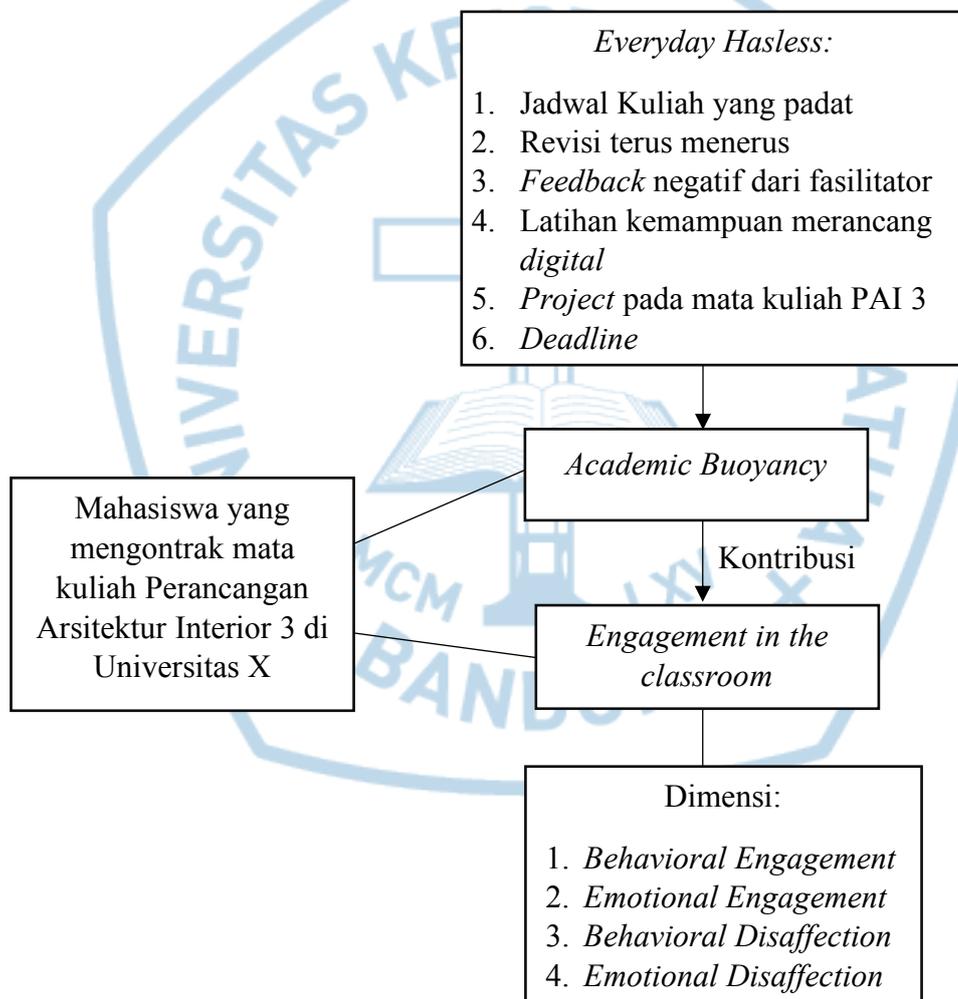
Mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior dalam menghadapi perkuliahan akan terus menerus menghadapi banyak tuntutan. Oleh karena itu, mahasiswa akan diliputi emosi negatif saat mereka menemukan kesulitan. Mahasiswa akan ada saatnya merasa kelelahan, malas, tidak tertarik, dan frustrasi. Hal ini dapat mengarahkan mahasiswa pada *disaffection*. *Disaffection* menandakan ketiadaan *engagement* yang mengacu pada motivasi maladaptif. *Disaffection* juga harus dilihat secara komprehensif melalui *behavioral disaffection* dan *emotional disaffection*.

Martin and Marsh (2006) mengungkapkan bahwa *academic buoyancy* memiliki hubungan negatif dengan *disaffection*. *Behavioral disaffection* adalah ketiadaan *behavioral engagement* dan keterlibatan yang berhubungan dengan proses belajar yang pasif, seperti tertidur di dalam kelas, mengerjakan tugas lain di dalam kelas, dan tidak terlibat dalam diskusi di kelas, mahasiswa datang terlambat, tidak memperhatikan fasilitator, mengerjakan tugas seadanya di kelas, menunda tugas atau bahkan tidak mengerjakannya sama sekali. Sedangkan, *Emotional disaffection* adalah ketiadaan dari *emotional engagement* dan keterlibatan emosional yang negatif. Hal ini ditunjukkan melalui perasaan mahasiswa ketika menghadapi tugas atau kegiatan dalam perkuliahan. Perasaan ini dapat berupa rasa bosan dan jenuh selama mendengar penjelasan pengajar, rasa cemas ketika mengerjakan tugas, kesedihan akibat mendapatkan *feedback* negatif, takut untuk mengajukan pertanyaan di depan kelas, sulit berkonsentrasi saat dikelas.

Berdasarkan penjabaran tersebut, *Academic buoyancy* membantu mahasiswa untuk menghadapi tuntutan dalam perkuliahan. *Academic buoyancy* akan membentuk *engagement* pada diri mahasiswa melalui outcomes dari *academic buoyancy*, yaitu *class participation* dan *enjoyment school*. Mahasiswa yang *buoyant* akan semakin *engage*, sedangkan mahasiswa yang gagal terlibat akan semakin merasa *disaffection*. Mahasiswa yang mengalami *behavioral disaffection* cenderung berperilaku buruk di perkuliahan, dan merasa tersisihkan dari kelompok pertemanan. Fasilitator juga merespons mahasiswa yang *disaffection* dengan sedikit dukungan dan memberikan lebih banyak paksaan. Oleh karena itu, keterlibatan

mahasiswa di kelas memainkan peran penting dalam kualitas pengalaman sehari-hari mereka saat mereka berada di lingkungan perkuliahan .

Menurut Skinner, Wellborn, dan Connell (1990) *Engagement* merupakan prediktor untuk pembelajaran siswa, nilai, prestasi, dan retensi sekolah Dalam Skinner dan Pitzer, 2012). Mahasiswa jurusan arsitektur interior dapat mencapai prestasi dan nilai yang tinggi jika mereka secara konstruktif terlibat dengan tugas akademik di kelas. Berikut bagan dari penjelasan di atas:



**Bagan 1.1 Bagan Kerangka Pikir**

### 1.6 Hipotesis Penelitian

Terdapat kontribusi *academic buoyancy* terhadap *engagement in the classroom* pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Perancangan Arsitektur Interior 3 di Jurusan Arsitektur Interior Universitas “X” kota Depok.

