

Penelitian Minat Ekstrakurikuler Mahasiswa Dalam Bermusik Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Era 4.0

Raden Roro Tsara Ayuninggati¹, Sondang Visiana S², Muhamad Ikhsan Mustopa³, Wahyuningsih⁴

^{1,2,3} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Raharja
Jenderal Sudirman No. 40 Cikokol, Tangerang 15117

⁴Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja
Jenderal Sudirman No. 40 Cikokol, Tangerang 15117

tsara@raharja.info, sondang@raharja.info, muhamad.ikhsan@raharja.info, wahyuningsih@raharja.info

*Corresponding Author: sondang@raharja.info

ABSTRAK

Era Globalisasi mempengaruhi perubahan besar terhadap perkembangan teknologi yang berdampak pada keberlangsungan ekonomi, sosial, infrastruktur, politik dan terkhusus pada pendidikan. Salah satunya pada perubahan model pembelajaran, kini pembelajaran jarak jauh telah banyak di aplikasikan dalam pendidikan tingkat sarjana. Model pendidikan praktek jarak jauh ini memiliki masalah-masalah tertentu yang perlu dicermati, salah satu masalah yang harus dipecahkan yakni pada minat ekstrakurikuler mahasiswa yang semakin menurun sehingga menjadi latar belakang penelitian ini untuk mengetahui minat ekstrakurikuler mahasiswa pada jarak jauh. Kontribusi penelitian ini adalah untuk mengetahui minat musik mahasiswa pada ekstrakurikuler yang dilakukan secara jarak jauh di era 4.0 dan pandangannya terhadap pendidikan jarak jauh. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan survei model diadopsi dengan partisipasi total 52 Mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan sebuah kuesioner terdiri dari 12 item yang dikembangkan oleh para peneliti. Ditemukan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki antusias yang sangat baik pada ekstrakurikuler musik, berdasarkan hasil akhir penelitian pandangan minat musik mahasiswa meningkat pada pembelajaran jarak jauh sebanyak 55,7% dari yang sebelumnya berpendapat negatif kini menjadi positif setelah menjalankan pembelajaran jarak jauh. Dan total keseluruhan mahasiswa yang memiliki pandangan positif adalah 90.3%.

Kata Kunci: Pendidikan musik, Pendidikan jarak jauh, Minat mahasiswa

ABSTRACT

The era of globalization affects significant technological developments that impact the sustainability of the economy, society, infrastructure, politics and especially education. One of them is the change in learning models. Now distance learning has been widely applied in undergraduate-level education. This distance practice education model has specific problems that need to be examined; one of the problems that must solve is the declining interest of extracurricular students, so it becomes the background of this research to find out the extracurricular interest of students at a distance. This research contributes to finding out students' interest in music in extracurricular activities carried out remotely in the 4.0 era and their views on distance education. In this study, 52 participants participated in the survey according to the research method to obtain participants' opinions and qualitative data. Data collection was carried out using a questionnaire consisting of 12 items developed by the researchers. Found that the majority of students had excellent enthusiasm for music extracurriculars; based on the final results of the research, the view that students' interest in music increased in distance learning by 55.7% from those who previously had an unfavourable opinion now became positive after carrying out distance learning. And the total number of students with a positive view is 90.3%.

Keywords: Music education, Distance education, Student interest



Raden Roro Tsara Ayuninggati, Sondang Visiana Sihotang, Muhamad Ikhsan Mustopa, & Wahyuningsih. (2023). Penelitian Minat Ekstrakurikuler Mahasiswa Dalam Bermusik Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Era 4.0 . *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 175–186. Retrieved from <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/245>.

Retrieved from <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/245>

Notifikasi Penulis: 6 Januari 2023

Akhir Revisi: 25 Januari 2023

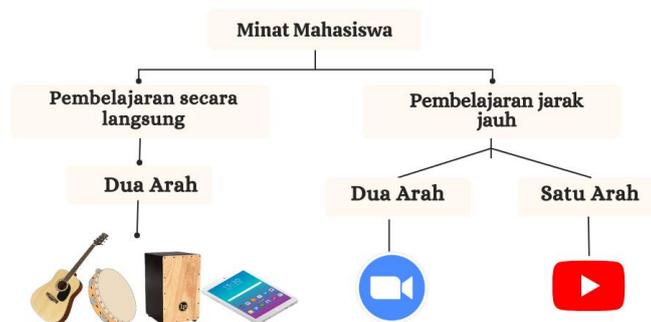
Terbit: 30 Januari 2023

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir istilah pendidikan jarak jauh berkembang pesat terutama karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terkait dengan istilah seperti pembelajaran jarak jauh, *e-learning*, pembelajaran online [1]. Dalam hal ini, pendidikan jarak jauh merupakan istilah yang mendefinisikan kelanjutan pendidikan dan pelatihan dengan adanya dukungan teknologi yang dijalankan dengan jarak yang jauh pada era 4.0 [2]. Menurut para peneliti yang khusus di bidangnya, pendidikan jarak jauh merupakan bentuk pendidikan yang penting yang telah dikembangkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pendidikan dan dianggap sebagai salah satu cara dalam pembelajaran tatap muka yang setidaknya sama efektifnya dalam meningkatkan prestasi belajar dan praktik pendidikan jarak jauh [3].

Institusi dan lembaga pendidikan musik saling berlomba menggagas ide-ide untuk mengonversi ekstrakurikuler ke dalam konsep digital atau virtual. Minat mahasiswa terhadap musik juga tinggi[5]. Semua institusi pendidikan tinggi bangsa kita saat ini menggunakan pembelajaran jarak jauh untuk beradaptasi dengan situasi dan tuntutan mahasiswa yang terus berubah [6]. Pendidikan jarak jauh merupakan metode pembelajaran yang nyata dalam melahirkan hal baru. Hal ini merupakan peluang dan tantangan bagi institusi pendidikan tinggi, sekaligus dalam memperlengkapi mahasiswa dalam memperluas pilihan tentang di mana, kapan, bagaimana dan dari siapa mereka belajar hingga metode ini dapat diakses oleh semakin banyak orang dan ekstrakurikuler tetap berlangsung [7], [8]. Dalam hal ini, pendidikan jarak jauh tidak hanya menciptakan tantangan tetapi juga memiliki banyak menghasilkan perubahan positif [9].

Saat ini kita berada pada era digital dimana pada saat ini teknologi memudahkan kita dalam berinteraksi [10]. Dalam aplikasi dua arah dikelola secara interaktif melalui teknologi informasi. Pendidikan jarak jauh telah berkembang karena tiga keunggulan utama yang dirasakan[9][11]. Yang pertama adalah keuntungan ekonominya: yaitu pada sektor pendidikan yang kini gedung sekolah tidak diperlukan [12]. Keuntungan yang kedua adalah fleksibilitasnya. Orang yang bekerja dalam suatu pekerjaan dapat mengikuti kegiatan pendidikan di waktu luang dan melakukan kegiatan pembelajaran di rumah tanpa harus keluar untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. Keuntungan ketiga adalah memiliki kemampuan untuk mendidik sekelompok orang yang sangat besar dengan waktu yang sama [13].



Gambar 1. Minat Mahasiswa

Minat mahasiswa pada ekstrakurikuler melalui pembelajaran jarak jauh dapat dilihat berdasarkan dua aspek yaitu metode pembelajaran satu arah dan dua arah [14]. Metode pembelajaran yang digunakan memiliki media masing-masing yang digunakan. Dimana media tersebut memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing, pada metode ekstrakurikuler satu arah mahasiswa menggunakan Youtube pada proses pembelajarannya, dan pada metode dua arah menggunakan zoom sebagai media pembelajarannya [15], [16]. Pada metode satu arah mahasiswa dapat mengulang kembali materi pembelajaran, namun tidak adanya interaksi mahasiswa terhadap pembelajaran. Disisi lain metode dua arah mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dalam proses pembelajarannya terhadap musik, kedua hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi minat ekstrakurikuler mahasiswa pada musik dalam proses pembelajaran jarak jauh [17], [18]. Selain itu, faktor utama yang menentukan kualitas pendidikan jarak jauh dapat dikatakan berasal dari sarana dan prasarana yang sesuai dan implementasi lingkungan, kualitas komunikasi, dan kualitas materi pendidikan, yang menyebabkan besar kecilnya minat ekstrakurikuler mahasiswa terhadap musik pada pembelajaran jarak jauh. Ketersediaan sarana dan prasarana juga mempengaruhi minat mahasiswa pada musik[19].

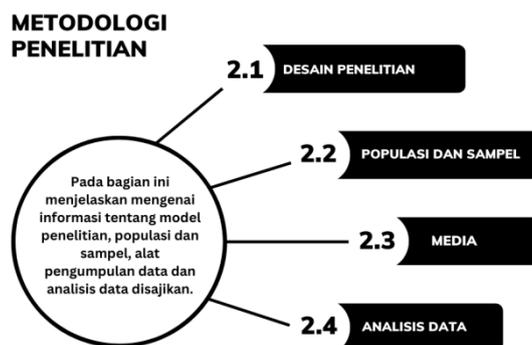
Pendidikan musik adalah teori dan pendidikan yang berorientasi pada praktik[20], [21], dan dalam hal ini kualitas interaksi pada proses sangat penting. Dalam hal ini diperlukan minat dan antusias yang tinggi mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh guna mengoptimalkan proses praktik. Namun, dalam proses ini terdapat beberapa kesulitan yang perlu diatasi diantaranya 1) Rasa malas dan bosan mahasiswa, 2) Kurang menguasai penggunaan teknologi, 3) Kurangnya komponen musik yang memadai pada mahasiswa, dan 4) Kualitas dan kecepatan koneksi internet yang buruk. Pendidikan musik adalah bidang yang membutuhkan interaksi tingkat tinggi dan berkualitas berdasarkan kinerja dan latihan. Kontribusi penelitian ini adalah untuk menentukan minat mahasiswa pada musik apakah berlangsungnya pembelajaran jarak jauh mempengaruhi minat siswa bermusik dalam hal pengalaman, pedagogi, infrastruktur teknis, keuntungan-kerugian, aplikasi dan evaluasi[22], [23].

Adanya 7 (tujuh) penelitian terdahulu yang membahas mengenai minat mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh[24], penelitian terdahulu ini sebagai acuan penelitian ini dalam mengetahui perkembangan minat mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh diantaranya mengetahui pengaruh pembelajaran jarak jauh berbasis daring terhadap pembentukan watak kewarganegaraan mahasiswa program studi PPKn Universitas Lampung, dilanjutkan dengan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sehingga hasilnya didapatkan bahwa pengaruhnya sebanyak 75.1% berdasarkan desain pembelajaran, lingkungan belajar[25], dan layanan pendukung [26]. Penelitian selanjutnya meneliti kegiatan pembelajaran jarak jauh, minat belajar pembelajaran jarak jauh dan peran orang tua dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi dan hasilnya adalah minat belajar siswa sangat baik, namun lama-lama kelamaan menurun. Penelitian ini menjelaskan bahwa minat belajar siswa menurun jika pembelajaran dilakukan secara jarak jauh karena disebabkan oleh rasa bosan dan kurangnya fasilitas [27]. Penelitian ke-tiga meneliti pengaruh efektifitas ekstrakurikuler secara daring baik berdasarkan kemampuan kognitif maupun efeknya dengan metode deskriptif dan asosiatif dan hasilnya bahwa pengaruh terhadap kemampuan kognitifnya adalah baik [28]. Penelitian ke-empat mengenai pengaruh pembelajaran jarak jauh dengan metode *quasi experiment* dengan desain *one-group pre-test pos-test design*. Hasil dari penelitian ini adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat siswa antara pembelajaran jarak jauh maupun sebelumnya[29]. Penelitian ke-lima bertujuan untuk mengetahui tingkat Kepuasan Mahasiswa pada Proses Belajar Mengajar Jarak Jauh dengan metodologi Penelitian Kuantitatif Deskriptif dengan melakukan survey yang hasilnya penyampaian materi menjadi kurang optimal [30]. Penelitian ke-enam melakukan penelitian terhadap aplikasi yang digunakan apa upaya dan kendala aplikasi yang berpengaruh pada minat mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh, metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif sebagai tahapan dalam melakukan penelitian, dan hasil penelitian ini adalah siswa merasakan manfaatnya dalam melakukan pembelajaran jarak jauh juga diiringi dengan kendala yang ada pada aplikasi tersebut contohnya pada sinyal maupun aplikasi yang mengalami bug [31]. Penelitian ke-tujuh efektivitas pelaksanaan pembelajaran daring melalui pemanfaatan media sosial dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dan hasilnya pemanfaatan media sosial berjalan dengan baik seiring dengan respon siswa dalam mengerjakan tugas dan pemanfaatan teknologi dalam

menggali informasi[32], [33]. Berdasarkan 7 (tujuh) penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta tiap penelitian menyetujui bahwa pembelajaran jarak jauh efektif dilaksanakan berbasis teknologi yang memudahkan proses pembelajaran namun karena masih kurangnya informasi mengenai minat ekstrakurikuler secara jarak jauh maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan dan minat mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh[34].

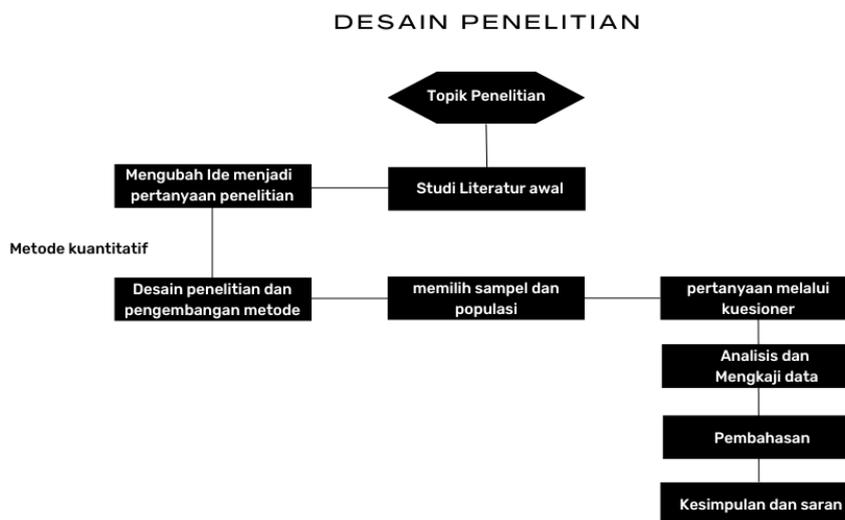
2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai informasi tentang model penelitian, populasi dan sampel, alat pengumpulan data dan analisis data disajikan.



Gambar 2. Bagan Metodologi Penelitian

2.1 Desain penelitian



Gambar 3. Bagan Desain Penelitian

Desain survei digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Penelitian kuantitatif dilakukan untuk memperoleh data dari pengamatan dan/atau pengukuran yang dilakukan secara khusus terlepas dari nilai penilaian dan interpretasi pribadi. Untuk memulai penelitian dimulai dengan mencari topik penelitian, literatur review, melakukan survei kuesioner, analisis dan kaji data dan diakhiri kesimpulan. Studi survei adalah studi yang memeriksa keyakinan, pendapat, karakteristik, dan status masa lalu atau saat ini dari individu, peristiwa dan fenomena menggunakan berbagai teknik statistik. Karena penelitian ini bertujuan untuk menentukan perspektif mahasiswa[35].

2.2 Populasi dan Sampel

Penelitian terdiri dari Mahasiswa yang melaksanakan ekstrakurikuler musik pada pembelajaran jarak jauh seperti departemen Inkubator Bisnis, Fakultas Sains dan Teknologi serta Fakultas Ekonomi dan Bisnis[36]. Contoh kelompok mahasiswa yang di Alfabeta Incubator pada Incubator Bisnis yang terdiri dari 52 Mahasiswa yang berasal dari bermacam-macam Program Studi yang dipilih secara khusus untuk mahasiswa yang memiliki minat bermusik. Saat membuat sampel penelitian[37], sedikitnya ada satu mahasiswa dari satu jurusan yang melakukan penelitian secara sukarela. Informasi deskriptif tentang sampel Mahasiswa Sohob Alfabeta Incubator (SAI) disediakan di bawah ini[38].

Tabel 1

Distribusi frekuensi dan persentase menurut demografi karakteristik mahasiswa SAI dalam kelompok sampel.

Faktor	Kelompok	<i>f</i>	%
Jenis Kelamin	Pria	30	57.6
	Wanita	22	42.3
Umur	17-19	17	32.6
	20-22	19	36.5
	23-25	11	21.1
	25+	5	9.61
Program Studi	Sistem Informasi	14	26.9
	Teknik Informatika	18	34.6
	Sistem Komputer	13	25.0
	Bisnis Digital	7	13.4
Lama Kuliah	6 Bulan	7	13.4
	1 Tahun	15	28.8
	2 tahun	20	38.4
	3 Tahun	8	15.3
	4 Tahun+	2	3.84
	Total	52	100.0

Pada Tabel 1 terlihat bahwa 30 mahasiswa (57.6%) dari 52 Mahasiswa yang mengikuti penelitian adalah Pria dan 22 (42.3%) adalah Perempuan. Mayoritas peserta (19 peserta) dengan rate sebesar 36.5% berusia antara 20-22, dan 32.6% peserta (17 peserta) berusia antara usia 17-19. Tabel menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (34,6% dan 18 peserta) berasal dari program studi Teknik Informatika. 26,9% (14 peserta) adalah berasal dari program studi Sistem Informasi, 25,0% (13 peserta) mahasiswa Sistem Komputer, 13,4% adalah mahasiswa Bisnis Digital.

Ketika penyebaran anggota yang berpartisipasi dalam studi sesuai dengan lama kuliah mereka berdasarkan pengalaman yang diteliti, terlihat bahwa sebagian besar peserta (38,4%, 20 peserta) pernah mengalaminya bahkan berpengalaman selama 2 tahun. 13,4% dari kelompok sampel (7 peserta) merupakan kelompok Mahasiswa baru. Peserta yang mengikuti penelitian ini adalah mahasiswa terpilih yang mewakili 4 (empat) bidang studi yang dipilih secara acak dan berdasarkan minatnya pada musik.

2.3 Media

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdapat, “Kuesioner untuk Perspektif minat ekstrakurikuler mahasiswa pada media bermusik” yang terdiri dari 26 item yang mempertanyakan profesional peserta pengalaman, karir, dan pandangan mereka tentang pendidikan jarak jauh yang telah di implementasikan pada proses pembelajaran.

Tabel 2

Distribusi frekuensi dan persentase peserta menurut minat ekstrakurikuler mahasiswa pada media bermusik

Tipe pembelajaran	Minat Mahasiswa SAI	Pengalaman pada musik	Jenis Institusi		Total <i>f</i> (%)
			FEB	FST	
Gitar	17 (32,6%)	11 (21,1%)	9 (52,9%)	8 (47,0%)	45 (86,5%)
Menyanyi	19 (36,5%)	15 (28,8%)	9 (47,3%)	10 (52,6%)	53 (101%)
Tambourine	4 (7,69%)	2 (3,84%)	3 (75%)	1 (25%)	10 (19%)
Kajon	7 (13,4%)	4 (7,68%)	2 (28,5%)	5 (71,4%)	18 (34,6%)
Drum online	5 (9,61%)	3 (5,76%)	3 (60%)	2 (40%)	13 (25%)
Total	52 (100%)	35 (67,3%)	26 (50%)	26 (50%)	52 (100%)

*FEB: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, FST: Fakultas Sains dan Teknologi. Tabel 2 menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase mahasiswa SAI dalam kelompok sampel menurut minat, pengalaman, dan fakultas Mahasiswa SAI. Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa berdasarkan pengalaman pada musik adalah menyanyi (28,8%, 15 peserta) dan pengalaman pada musik yang paling rendah adalah pada Tambourine (3,84%, 2 peserta).

Tujuan tabel 2 adalah untuk memastikan validitas isi dan untuk menguji konsistensi minat mahasiswa, item kuesioner tersebut diperiksa oleh lima akademisi, termasuk penilaian dan evaluasi, pendidikan jarak jauh dan pengajaran musik. Setelah bentuk kuesioner akhir diubah menjadi bentuk online maka kuesioner tersebut dapat dibagikan kepada para mahasiswa melalui media elektronik.

2.4 Analisis data

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari kuesioner online menggunakan analisis deskriptif yang merupakan salah satu analisis statistik. Analisis deskriptif digunakan untuk memudahkan dasar interpretasi data tersebar yang dikumpulkan melalui pengukuran dan kategoris (nominal) biasanya dinyatakan dalam tabel frekuensi. Pada sisi lain presentase ditemukan dengan jumlah rasio masing-masing minat mahasiswa. Dalam hal ini, analisis frekuensi dan persentase digunakan dalam penelitian untuk meringkas data kategorikal yang diperoleh dari formulir kuesioner dan memudahkan membaca hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengalaman mahasiswa bermusik secara jarak jauh mempengaruhi minat pada musik dalam pembelajaran jarak jauh, karena sebelumnya mahasiswa menerima pelatihan bermusik secara langsung.

Tabel 3

Distribusi frekuensi dan persentase peserta menurut jenis pembelajaran yang diterima mengenai pendidikan jarak jauh

Jenis Dukungan Pembelajaran	<i>f</i>	%
Alat pelatihan yang disediakan oleh institusi (video, pdf, dll.)	30	57,6
Video diakses satu per satu di internet	12	23,0
Buku atau sumber tertulis (artikel, dll) untuk pendidikan jarak jauh yang bisa diakses secara individual	10	19,2

Setelah melihat Tabel 3, terlihat bahwa 57,6% (30 peserta) mahasiswa yang menerima pelatihan dengan alat pelatihan (video, pdf, dll.) yang disediakan oleh lembaga yakni (peserta menerima satu atau lebih jenis pelatihan) adalah mayoritas. Pendapat mahasiswa dalam proses pembelajaran juga beragam yakni 23,0% (12 peserta) memilih untuk mengakses video di internet satu per satu sebagai media pembelajarannya dan 19,2% (10 peserta) memilih untuk mencari materi secara individual pada proses pembelajaran jarak jauh.

Tabel 4

Distribusi frekuensi dan persentase peserta menurut alat yang mereka gunakan untuk jarak pendidikan instrumen

Pendidikan Instrumen Jarak Jauh	<i>f</i>	%
Laptop	46	88.4
Ponsel	2	3.84
Tablet	4	7.69

Tabel 4, distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan sampel untuk pelatihan bermusik jarak jauh yang disajikan untuk digunakan oleh mahasiswa SAI. Tabel 4 mengungkapkan bahwa mayoritas mahasiswa SAI menggunakan laptop (69,2%, 139 peserta) dan ponsel (45,3%, 91 peserta) selama pendidikan jarak jauh. Ini diikuti oleh penggunaan komputer desktop dengan tingkat 21,9% (44 peserta) dan penggunaan tablet dengan tingkat 12,9% (26 peserta).

Tabel 5

Distribusi frekuensi dan persentase sesuai dengan platform aplikasi yang digunakan peserta

Platform yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh	<i>f</i>	%
Whatsapp	52	100
Zoom	45	86.5
Youtube	7	13.4

Tabel 5 menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase menurut platform aplikasi yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam kelompok sampel untuk pendidikan instrumen jarak jauh. Pada tabel 5 (peserta menggunakan satu atau lebih platform), terlihat bahwa seluruh peserta memanfaatkan Whatsapp sebagai media komunikasi antar mahasiswa SAI (100%, 52 peserta). Mayoritas mahasiswa SAI 86.5% (45 peserta) memilih zoom sebagai media pembelajaran karena merupakan media 2 arah

dimana mahasiswa dapat secara langsung berinteraksi. 13.4% (7 peserta) memilih youtube sebagai platform pembelajaran jarak jauh.

Tabel 6
Distribusi frekuensi dan persentase menurut jenis masalah yang dialami peserta selama ekstrakurikuler jarak jauh

Jenis masalah	<i>f</i>	%
Suara tidak terdengar dengan baik	7	13.4
Suara dan video tidak sinkron	8	15.3
Permasalahan akses internet mahasiswa	7	13.4
Mahasiswa tidak memiliki alat musik di tempat tinggalnya	11	21.1
Kurangnya motivasi dan rasa malas mahasiswa	9	17.3
Masalah mengenai lingkungan (kebisingan, masalah eksternal pada suara, gelap, dll.)	6	11.5
Perangkat lunak yang kurang mendukung	4	7.69

Tabel 6 menunjukkan bahwa (peserta menyatakan satu atau lebih masalah), masalah yang paling intens mahasiswa tidak memiliki alat musik di tempat tinggalnya dengan tingkat 21.1% (11 peserta). Masalah yang suara dan video tidak sinkron dilaporkan oleh 15.3% (8) peserta. 13.4% (7) dari peserta melaporkan bahwa suara tidak terdengar dengan baik, kurangnya motivasi dengan persentase 17,3% (9 peserta, dan Permasalahan akses internet mahasiswa dengan persentase 13,4% (7 peserta). Kekurangan dukungan lingkungan (6 peserta, 11,5%) dan kurangnya Perangkat lunak yang kurang mendukung (4 peserta, 7,69%).

Tabel 7
Distribusi frekuensi dan persentase menurut pendapat peserta mengenai keunggulan dari pendidikan instrumen jarak jauh

Keuntungan Pendidikan Media Jarak Jauh	<i>f</i>	%
Independen terhadap waktu dan tempat	15	28,8
Kembali menawarkan kesempatan kepada mahasiswa mengeksplor minat pada musik	16	30,7
Kenyamanan dalam hal biaya (biaya transportasi, dll)	10	19,2
Kemampuan untuk memberi siswa yang kaya akan konten (catatan, kinerja video, dll.)	5	9,61
Meningkatkan motivasi belajar	6	11,5

Pada Tabel 7, disajikan distribusi frekuensi dan persentase menurut pendapat mahasiswa dalam kelompok sampel mengenai keunggulan pendidikan instrumen jarak jauh. Pendapat mahasiswa SAI mengenai keunggulan pembelajaran jarak jauh terhadap yang mempengaruhi minat ekstrakurikuler mahasiswa, seperti yang disajikan pada Tabel 7 (peserta menyatakan satu atau lebih keunggulan) menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa SAI (16 peserta) menyatakan kesempatan mahasiswa SAI dapat mengeksplor bakatnya dengan adanya kesempatan. Sebaliknya, 9,61% (5 peserta)

merupakan keunggulan yang disampaikan oleh mahasiswa SAI yang paling rendah, menyatakan bahwa adanya metode ini memberikan konten yang lebih kaya (catatan, video pertunjukan, dll.) kepada mahasiswa. Keunggulan independen terhadap waktu dan tempat 28,8% (15 peserta). Keunggulan pembelajaran jarak jauh berdasarkan kemudahan mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran, dan memudahkan mahasiswa dengan tidak tergalang dengan adanya biaya yang mahal seperti transportasi, mahasiswa SAI mengatakan menguntungkan dari segi biaya (biaya transportasi, dll), 19,2% (10 peserta) dan keunggulan meningkatkan motivasi belajar disampaikan oleh mahasiswa SAI 11,5% (6 peserta).

Tabel 8

Distribusi frekuensi dan persentase menurut pendapat peserta mengenai kelemahan program pendidikan instrumen jarak jauh

Kekurangan Pendidikan Media Jarak Jauh	<i>f</i>	%
Media pembelajaran karena membutuhkan latihan	9	17,3
Pendidikan jarak jauh membutuhkan lebih banyak tanggung jawab daripada pendidikan tatap muka, sehingga akan sulit bagi mahasiswa yang tidak memiliki rasa tanggung jawab	7	13,4
Kurangnya komunikasi antara mahasiswa-dosen, atau antar mahasiswa	10	19,2
Melelahkan dan mahal dalam menyiapkan infrastruktur untuk pendidikan media jarak jauh dan teknis yang kurang mendukung	16	30,7
Kurangnya kemaksimalan pada praktek	10	9,2

Frekuensi dan distribusi persentase menurut pendapat mahasiswa di kelompok sampel mengenai penyebab kurangnya minat ekstrakurikuler mahasiswa SAI pada musik melalui pendidikan jarak jauh terangkum dalam Tabel 8.

Pendapat instruktur tentang kelemahan pembelajaran jarak jauh yang mempengaruhi minat siswa dapat kita ketahui hasilnya pada Tabel 8 (peserta menyatakan satu atau lebih kerugian), 100.0% (52 peserta). Berdasarkan tabel 8 peserta menyatakan bahwa sulit untuk mengikuti pendidikan yang berkualitas dan terperinci dalam pelajaran, yang merupakan pelajaran terapan dan membutuhkan latihan. Mayoritas 30.7% (16 peserta) menyatakan bahwa melelahkan dan mahal dalam menyiapkan infrastruktur untuk pendidikan media jarak jauh dan teknis yang kurang mendukung, kerugian yang dirasakan karena kurangnya kemaksimalan pada praktek yang dilaporkan oleh 19,2% (10 peserta). Kurangnya komunikasi antara mahasiswa-dosen, atau antar mahasiswa, hal itu menyebabkan kurangnya motivasi siswa karena kurangnya komunikasi antara mahasiswa-dosen & komunikasi antar mahasiswa. Kekurangan selanjutnya adalah media pembelajaran membutuhkan latihan, sedangkan latihan pada pembelajaran jarak jauh kurang maksimal yang menyebabkan minat siswa menurun. Tanggung jawab mahasiswa dalam proses pembelajaran jarak jauh juga diharuskan lebih meningkat, namun bagi mahasiswa yang tidak memiliki rasa tanggung jawab akan sulit dan menurunkan motivasi dalam pembelajaran jarak jauh 13,4% (7 peserta).

Tabel 9

Distribusi frekuensi dan persentase sesuai dengan metode penilaian minat yang digunakan mahasiswa dalam media pendidikan jarak jauh

Media Penilaian	<i>f</i>	%
Penugasan kinerja (video praktek musik, dll.)	30	57,6
Evaluasi kinerja melalui video secara langsung	22	42,3

Distribusi frekuensi dan persentase pendidikan media jarak jauh menurut alat evaluasi yang dijalankan oleh mahasiswa diberikan pada Tabel 9. Pada Tabel 9 media penilaian yang digunakan mahasiswa pada pendidikan media jarak jauh, media penilaian yang mahasiswa SAI pilih lebih banyak pada penugasan kinerja (video praktek musik,dll) sesuai dengan minat mahasiswa SAI berdasarkan tipe pembelajaran musik yang di ampu 57,6% (30 peserta) dan sebanyak 42,3 (22 peserta) memilih media penilaian berupa evaluasi kinerja melalui video secara langsung.

Tabel 10

Distribusi frekuensi dan persentase minat mahasiswa SAI mengenai cara penyampaian pada media pendidikan musik, setelah melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Mode penyampaian	<i>f</i>	%
Tatap muka	10	19.2
Pendidikan Jarak Jauh	40	76,9
Ragu-ragu	2	3,84
Total	52	100,0

Menurut Tabel 10 , pendidikan jarak jauh di pilih oleh 40 peserta dengan presentase 76,9% dari 52 peserta. 19,2% (10 peserta) menyukai metode penyampaian tatap muka. 3,84% (2 peserta) ragu-ragu terhadap metode pembelajaran jarak jauh.

Tabel 11

Distribusi frekuensi dan persentase perubahan pandangan minat mahasiswa pada musik terhadap pendidikan jarak jauh

Pandangan minat pada musik terhadap pendidikan jarak jauh	<i>f</i>	%
Sebelumnya negatif, masih berpikiran negatif	2	3.84
Berpikir sebelumnya negatif, sekarang positif	29	55.7
Sebelumnya positif, masih berpikir positif	18	34.6
Yang dulu berpikir positif, sekarang negatif	1	1.92
Bimbang	2	3.84
Total	52	100,0

Berdasarkan penelitian dan menurut survei yang ada terdapat perubahan pandangan setelah melaksanakan pendidikan jarak jauh pada peserta terungkap sebesar 57,6% berdasarkan frekuensi pandangan mahasiswa SAI dari positif ke negatif maupun negatif ke positif. Mahasiswa 3.84% (2 peserta) sebelumnya berpikiran negatif dan masih negatif terhadap pembelajaran musik jarak jauh. 55.7% (29 peserta) memiliki pikiran negatif sebelumnya, namun setelah mengetahui proses dan metode pembelajarannya mereka berpikir positif sekarang. Di sisi lain, diamati bahwa 34.6% (18 peserta) positif dan mereka masih positif, 1% (1.92 peserta) berpikir positif sebelumnya, tetapi sekarang negatif, dan 3.84% (2 peserta) ragu-ragu. Dapat dipahami bahwa tingkat total pandangan minat ekstrakurikuler mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh setelah menjalankan pendidikan jarak jauh kini jauh lebih positif dan meningkat.

4. KESIMPULAN

Dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa SAI yang berpartisipasi dalam penelitian ini tidak memiliki pengalaman pendidikan jarak jauh sebelumnya, namun mereka telah memiliki pengalaman bermusik sebelumnya. Keuntungan pada pembelajaran jarak jauh berdasarkan penilaian mahasiswa

SAI adalah efektif dalam meminimalisir biaya transportasi dan waktu yang lebih efisien. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektifitas serta pengaplikasian ekstrakurikuler pembelajaran jarak jauh, guna melengkapi penelitian terdahulu mengenai pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian terjadi perubahan cara pandang mahasiswa terhadap ekstrakurikuler musik pada pembelajaran jarak jauh. Perubahan pandangan mahasiswa setelah mengikuti ekstrakurikuler jarak jauh cukup besar yakni 57,6% berdasarkan frekuensi pandangan mahasiswa SAI dari positif ke negatif maupun negatif ke positif. Tingkat positif mahasiswa SAI terhadap minat dan pandangannya juga meningkat, berdasarkan survei presentase mahasiswa yang kini memiliki pandangan positif dan minat pada musik melalui pembelajaran jarak jauh sebesar 90.3% (47 peserta) dari total mahasiswa SAI yang mengikuti penelitian. Keseluruhan mahasiswa SAI terdiri dari beberapa program studi yang dipilih berdasarkan minat dalam bermusik dengan total keseluruhan responden sebanyak 52 Mahasiswa dengan metode survei kuesioner.

Urgensi penelitian ini adalah mengetahui proses pembelajaran tersebut mempengaruhi pendapat serta minat mahasiswa SAI, dan menghasilkan perubahan cara pandang dan minat mahasiswa SAI pada ekstrakurikuler musik dalam pembelajaran jarak jauh. Kekurangan penelitian ini ada pada banyaknya jumlah pemilihan data testing. Selanjutnya pengembangan pada penelitian ini adalah mahasiswa SAI dapat berinovasi proses pembelajarannya menggunakan alat musik digital untuk mengatasi masalah kekurangan sarana dan prasarana dalam bermusik. Hasilnya minat ekstrakurikuler mahasiswa dalam bermusik pada pembelajaran jarak jauh memiliki respon yang positif.

SARAN

Pembelajaran jarak jauh merupakan efisiensi pembelajaran pada era 4.0 dengan banyaknya keunggulan dan sisi lain terdapat kekurangannya. Disarankan untuk meningkatkan sarana dan prasarana bagi mahasiswa yang tidak memiliki media pembelajaran dan memberikan dukungan pedagogis maupun dukungan emosional untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menjalankan ekstrakurikuler.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mahasiswa Sohib Alphabet Incubator (SAI) yang sedia menjadi peserta kuesioner penelitian minat mahasiswa pada musik pembelajaran jarak jauh di era 4.0 yang menyempatkan waktu luangnya untuk mengisi kuesioner yang penulis sediakan. Tak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Alphabet Incubator Universitas Raharja yang telah memberikan fasilitas dan dukungan finansial selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rashid, A. Khattak, M. Ashiq, S. U. Rehman, and M. R. Rasool, "Educational landscape of virtual reality in higher education: Bibliometric evidences of publishing patterns and emerging trends," *Publications*, vol. 9, no. 2, 2021, doi: 10.3390/publications9020017.
- [2] T. M. Indriani, T. Fathoni, and C. Riyana, "Implementasi Blended Learning dalam Program Pendidikan Jarak Jauh Pada Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan," *Edutechnologia*, vol. 2, no. 2, pp. 129–139, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19668>
- [3] C. Technology and B. Thesis, "Make twents great again," no. July, 2021.
- [4] H. J. Seo, G. M. Park, M. Son, and A. J. Hong, "Establishment of virtual-reality-based safety education and training system for safety engagement," *Educ Sci (Basel)*, vol. 11, no. 12, 2021, doi: 10.3390/educsci11120786.
- [5] V. No and U. Rahardja, "Jurnal MENTARI : Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi Skema Catatan Kesehatan menggunakan Teknologi Blockchain dalam Pendidikan," vol. 1, no. 1, pp. 29–37, 2022.
- [6] D. Wardani and E. Komara, "Faktor Pengaruhi Minat Mahasiswa dalam Berinvestasi di Pasar Modal," vol. 8114.
- [7] M. D. González-Zamar and E. Abad-Segura, "Visual arts in the university educational ecosystem: Analysis of schools of knowledge," *Educ Sci (Basel)*, vol. 11, no. 4, 2021, doi:

- 10.3390/educsci11040184.
- [8] I. P. Sari, D. Nanto, and A. A. Putri, “Pengaruh Hasil Belajar Pendidikan Fisika Siswa menggunakan Teknik Meta-analisis dengan Model PBL (Problem Based Learning),” ... : *Manajemen, Pendidikan dan ...*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2022, [Online]. Available: <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/124%0Ahttps://journal.pandawan.id/mentari/article/download/124/144>
- [9] V. No, C. S. Bangun, and N. A. Santoso, “Jurnal Mentari : Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi Inovasi Pengembangan Kartu Ujian Online pada Web Portal dengan Metode Waterfall,” vol. 1, no. 1, pp. 1–8.
- [10] M. U. Sattar, S. Palaniappan, A. Lokman, N. Shah, U. Khalid, and R. Hasan, “Motivating medical students using virtual reality based education,” *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 15, no. 2, pp. 160–174, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i02.11394.
- [11] D. Murdiawati, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi Di Surabaya Untuk Memilih Karir Menjadi Akuntan Publik,” vol. 20, no. 2, pp. 248–256, 2020.
- [12] A. Harianti, M. Malinda, H. L. Suwarno, Y. Margaretha, and D. Kambuno, “Peran Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Motivasi , Kompetensi dan Menumbuhkan Minat Mahasiswa,” vol. 16, no. 3, pp. 214–220, 2020.
- [13] P. A. Sunarya, M. Ilmu, M. Administrasi, and K. Tangerang, “The Impact of Gamification on IDU (ILearning Instruction) in Expanding Understudy Learning Inspiration,” vol. 1, no. 1, pp. 59–67, 2022.
- [14] S. Kosasi, S. Millah, and N. P. L. Santoso, “Manajemen dalam Konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan menggunakan Komputasi Awan,” ... , *Pendidikan dan Teknologi ...*, vol. 1, no. 1, pp. 38–45, 2022, [Online]. Available: <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/137%0Ahttps://journal.pandawan.id/mentari/article/download/137/147>
- [15] K. Kano, L. K. Choi, and B. subhan Riza, “Implications of Digital Marketing Strategy The Competitive Advantages of Small Businesses in Indonesia,” ... *Bisnis Digital*, vol. 1, no. 1, pp. 44–61, 2022, doi: 10.32812/jibeka.vXiX.XX.
- [16] G. Alfarsi and A. bin Mohd Yusof, “Virtual reality applications in education domain,” *Proceedings - 2020 21st International Arab Conference on Information Technology, ACIT 2020*, vol. 1, no. 1, pp. 68–72, 2020, doi: 10.1109/ACIT50332.2020.9300056.
- [17] N. M. Elcokany, A. I. Abdelhafez, V. M. Samuel Sharaby, and S. Belal, “Use of computer-based scenarios for clinical teaching: Impact on nursing students’ decision-making skills,” *Healthcare (Switzerland)*, vol. 9, no. 9, 2021, doi: 10.3390/healthcare9091228.
- [18] M. Kancharla, G. S. Kamisetty, and S. H. Dudekula, “MUSTER : VIRTUAL CLASSROOM FOR STUDENTS USING D-JANGO,” no. 05, pp. 295–301, 2022.
- [19] I. Type, “Virtual Reality in Nursing Education,” 2022.
- [20] A. R. Jung and E. A. Park, “The Effectiveness of Learning to Use HMD-Based VR Technologies on Nursing Students: Chemoport Insertion Surgery,” *Int J Environ Res Public Health*, vol. 19, no. 8, 2022, doi: 10.3390/ijerph19084823.
- [21] C. S. Bangun, S. Purnama, and A. S. Panjaitan, “Analysis of New Business Opportunities from Online Informal Education Mediamorphosis Through Digital Platforms,” vol. 1, no. 1, pp. 42–52, 2022.
- [22] H. Prabowo, T. Sriwidadi, and R. B. Ikhsan, “The Influence of Dynamic Capability on Sustainable Competitive Advantage: An Empirical Study of Small Businesses in Indonesia,” *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, vol. 8, no. 4, pp. 809–817, 2021, doi: 10.13106/jafeb.2021.vol8.no6.0949.
- [23] S. H. Ermila Mahariyanti, “Efektivitas Penggunaan Blended Learning dengan Platform Quipper School terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di SMAN 2 Selong,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 6, no. 4, pp. 911–920, 2020, doi: 10.5281/zenodo.4314057.