

HYBRID LEARNING DAN KOLABORASI Implementasi Workshop Kayu Pada Pasca Pandemi

Agus Dody Purnomo¹, Niken Laksitarini², Nanda Mega Kynanti³

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia
e-mail: agusdody@telkomuniversity.ac.id¹, nikenoy@telkomuniversity.ac.id²
nandakynanti@student.telkomuniversity.ac.id³

Received : January, 2022

Accepted : February, 2022

Published : March, 2022

Abstract

The Covid-19 pandemic has changed all the ways of life in a society that has been running so far. All activities carried out by the community are required to adapt to a new habit, including the learning process in higher education. The learning model hybrid is one of the solutions in academic activities. The purpose of writing this paper is to document one of the activities of lecturer competency development through workshop activities. These activities will later be developed into a model of workshop activities for the learning process for students. The workshop method uses hybrid learning where the initial presentation of wood and equipment is done online (zoom). Then continued the practice of woodworking workshops which were carried out on site. Wood workshop activities on hybrid learning has become a new habit in universities. These activities will later become a means of developing the competence of lecturers and students. In the implementation of the workshop, the wood still adheres to the rules of the health protocol (prokes) and prioritizes Occupational Health and Safety (K3). The activity lasted for 4 (four) days, followed by lecturers of the Interior Design Study Program FIK Telkom University as participants. Meanwhile, those who act as workshop instructors/presenters are the Bukatana Makerspace team. This activity is also a form of collaboration between universities in the field of Interior Design and the makerspace (Creative Workshop) Bukatana Makerspace. Hybrid learning and collaboration in the post-pandemic are expected to become an academic culture that will continue to be developed in universities.

Keywords: hybrid learning, collaboration, makerspace, new normal, workshop

Abstrak

Pandemi Covid 19 merubah segala tatanan kehidupan di masyarakat yang sudah berjalan selama ini. Segala aktivitas yang dilakukan masyarakat dituntut untuk beradaptasi pada suatu kebiasaan baru termasuk di dalamnya proses pembelajaran di perguruan tinggi. Model pembelajaran hybrid learning menjadi salah satu solusi dalam aktivitas akademik. Penulisan makalah ini bertujuan untuk mendokumentasikan salah satu kegiatan pengembangan kompetensi dosen melalui kegiatan workshop. Kegiatan tersebut nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah model kegiatan workshop untuk proses pembelajaran bagi mahasiswa. Metode workshop menggunakan hybrid learning dimana pemaparan materi awal tentang kayu dan peralatan melalui online (zoom). Kemudian dilanjutkan praktik bengkel kayu yang dilaksanakan di lokasi (onsite). Kegiatan workshop kayu dengan bentuk hybrid learning menjadi kebiasaan baru di perguruan tinggi. Kegiatan tersebut nantinya menjadi sarana pengembangan kompetensi dosen maupun mahasiswa. Pada pelaksanaan workshop kayu tetap mentaati aturan protokol kesehatan (prokes) serta mengutamakan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3). Kegiatan berlangsung selama 4 (empat) hari, diikuti oleh dosen Program Studi Desain Interior FIK Universitas Telkom sebagai peserta. Sedangkan yang bertindak sebagai instruktur / pemateri workshop adalah tim

Bukatana Makerspace. Kegiatan ini juga sebagai bentuk kolaborasi antara perguruan tinggi bidang Desain Interior dengan makerspace (Bengkel Kreatif) Bukatana Makerspace. Hybrid learning dan kolaborasi pada pasca pandemi diharapkan akan menjadi budaya akademik yang terus dikembangkan di perguruan tinggi.

Kata Kunci: *hybrid learning, kolaborasi, makerspace, new normal, workshop*

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di perguruan tinggi pada saat pandemi Covid 19 menuntut perubahan dalam proses pelaksanaannya. Saat awal pandemi proses pembelajaran dilaksanakan secara *full online* (jarak jauh menggunakan perangkat IT). Namun lambat laun seiring dengan perkembangan positif dalam penanganan COVID 19 oleh pemerintah RI, serta semakin banyak warga yang sudah divaksinasi maka pelaksanaan pembelajaran beralih sistem *Hybrid Learning (Blended Learning)*. *Hybrid Learning* sendiri merupakan kombinasi model pembelajaran berbasis *e-learning (electronic learning)* dengan tatap muka (konvensional). Kegiatan pembelajaran antara pengajar dalam hal ini dosen dengan mahasiswa yang menghilangkan kendala waktu, tempat, dan situasional namun tetap memungkinkan interaksi yang berkualitas (Fauzan & Arifin, 2017; Jeffrey et al., 2014).

Pada waktu yang hampir bersamaan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan kebijakan tentang Kampus Merdeka – Merdeka Belajar (MBKM). MBKM merupakan terobosan dari Kemendikbud dimana setiap kampus diharapkan mampu membuat inovasi dalam proses pembelajarannya (N. Siregar et al., 2020). MBKM juga sebagai bentuk pengembangan lebih lanjut terkait inovasi pembelajaran 4.0. Langkah ini juga sebagai respon terhadap era disrupsi yang terjadi dalam bidang pendidikan. Dengan adanya program MBKM tersebut diharapkan dapat memberikan keleluasaan kepada mahasiswa maupun dosen dalam mengembangkan proses pembelajaran di perguruan tinggi termasuk di dalamnya bidang Desain Interior.

Kurikulum Program Studi Desain Interior terdiri dari mata kuliah mayor (kuliah utama) dan minor (kuliah pendukung). Bentuk perkuliahan berupa teori dan praktik/studio saling melengkapi. Mata kuliah teori bertujuan untuk menambah wawasan mahasiswa dengan pengetahuan (*knowledge*), sedangkan pembelajaran praktikum lebih pada

pengembangan keterampilan (*skill*) mahasiswa. Untuk itu setiap perguruan tinggi dituntut dapat menyediakan fasilitas baik berupa ruangan kelas untuk teori maupun ruangan studio. Fasilitas lain yang tidak kalah penting adalah keberadaan ruangan laboratorium (bengkel kerja) guna mendukung kegiatan praktikum. Namun kenyataannya banyak perguruan tinggi bidang Desain Interior di Indonesia masih menghadapi kendala keterbatasan fasilitas tersebut. Fasilitas bengkel kayu masih jarang dimiliki oleh pihak universitas, kecuali pada politeknik dan sekolah kejuruan yang memang lebih difokuskan pada pengembangan *skill* dan keterampilan mahasiswanya.

Praktikum berupa bengkel kerja kayu sangat diperlukan, karena penting untuk mendukung pembelajaran mata kuliah seperti: Konstruksi Bangunan, Pengetahuan Bahan, dan juga Desain Mebel. Dalam proses pembelajarannya mahasiswa tidak sekedar membuat gambar sketsa maupun gambar kerja, namun bisa dilengkapi dengan wawasan pengetahuan, sistem sambungan, pengenalan serta penggunaan peralatan bengkel kayu. Dan yang lebih penting lagi, mahasiswa dan dosen bisa bereksperimen, bereksplorasi, mendapat pengalaman menggunakan peralatan dan mampu mengenal material lebih dalam. Untuk itu fasilitas bengkel kerja sangatlah diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran Desain Interior. Berangkat dari keinginan tersebut Prodi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom bermitra dengan Bukatana *MakerSpace* menyelenggarakan workshop kayu.

Seiring dengan perkembangan industri kreatif di Indonesia bermunculan juga pusat-pusat kreatif (*creative hub*) di beberapa kota, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Bali. Bentuk-bentuk *creative hub* antara lain: *co-working space*, *creative space*, dan *makerspace*. Tempat dimana para pekerja kreatif mewujudkan ide-ide orisinalnya untuk mendorong inovasi. Salah satu bentuk *creative hub* yang ada di Bandung adalah *makerspace* (ruang berkarya). *Makerspace* merupakan salah satu jenis

creative hub untuk berkolaborasi dan berkreasi yang memiliki peralatan serta perlengkapan produksi. *Makerspace* umumnya menyediakan area kerja dan program dengan fokus pada produk kerajinan / *craft* (F. Siregar & Sudrajat, 2017; Syamsiati, 2018). *Makerspace* umumnya dirintis oleh perorangan maupun komunitas dan sangat terbuka untuk publik termasuk di dalamnya institusi pendidikan. *Makerspace* juga didukung oleh teknisi/operator yang menguasai prosedur kerja dan penggunaan peralatan bengkel sehingga mereka juga dapat menjadi instruktur dalam kegiatan *workshop*. Keberadaan *makerspace* ini sangat mendukung untuk menjadi mitra dengan perguruan tinggi desain. Kolaborasi dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) kreatif yang berkualitas di bidang desain.

2. METODE PENELITIAN

Metode *workshop* dilaksanakan dengan *hybrid learning* bentuk kegiatan baik online dan onsite. Diawali dengan pengantar teoritis melalui tatap *online* menggunakan *zoom meeting*. Kegiatan tersebut melibatkan dosen prodi Desain Interior - Universitas Telkom sebagai peserta, dan Tim dari Bukatana *MakerSpace* sebagai instruktur *workshop*. Materi pengantar berisi tentang pengenalan alat dan bahan kayu serta tatacara kerja bengkel. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan praktik bengkel yang dilaksanakan di bengkel kayu Bukatana *MakerSpace*. Pelaksanaan praktik lapangan dilaksanakan selama 3 (tiga) hari berturut-turut dan tiap peserta dibagi dalam beberapa kelompok kecil terdiri dari 3-4 orang. Setiap kegiatan praktik bengkel berdurasi 4 jam.

Kegiatan *workshop* berlokasi di Bukatana *MakerSpace*, beralamat Bandung Trade Mall (BTM), Cicadas, Bandung. *Makerspace* yang berdiri sejak tahun 2017 selama ini sudah melayani untuk kegiatan pelatihan bengkel kayu dan juga memproduksi pembuatan produk-produk desain dan *craft* berbahan kayu. Terkait dengan instruktur, fasilitas dan bahan modul pelatihan sudah dipersiapkan. Dengan begitu pelaksanaan *workshop* sangat terdukung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hybrid Learning

Seperti yang sudah dikemukakan di atas bahwa *hybrid learning* merupakan kombinasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* dan *onsite*. Sistem pembelajaran jarak jauh tersebut dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melalui *online* (*daring*), sedangkan untuk kegiatan praktik berupa *onsite* (*luring*). Kombinasi tersebut dilaksanakan dalam suatu kegiatan berupa *workshop* kayu.

Kegiatan *workshop* kayu diawali dengan penyampaian materi teori secara *online* menggunakan *zoom meeting*. Materi teori disampaikan oleh instruktur *workshop* antarlain: pengenalan jenis dan karakteristik kayu, pengenalan peralatan praktik bengkel kayu, pengenalan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam praktik bengkel kayu, dan pengantar teknik dasar sambungan kayu *solid*. Pelaksanaan kegiatan hari pertama dilaksanakan secara *online*. Diawali pemaparan materi oleh instruktur *workshop*, kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab peserta.



Gambar 1. Penyampaian materi teori secara *online* menggunakan *zoom meeting*. [Sumber: Laksitarini, 2021].

Hari berikutnya dilanjutkan dengan kegiatan praktik bengkel kayu yang dilaksanakan secara *onsite* di lokasi Bukatana *MakerSpace*. Para peserta dan instruktur sebelum melaksanakan kegiatan praktik bengkel kayu, diwajibkan melakukan tes SWAP terlebih dahulu. Selain itu semua peserta juga sudah divaksinasi. Baik peserta dan instruktur yang terlibat kegiatan *onsite* harus melampirkan bukti hasil tes SWAP negatif. Para peserta *workshop* kayu dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 3-4 orang. Hal ini mempertimbangkan keterbatasan fasilitas tempat dan peralatan yang dimiliki oleh *makerspace*. Dan yang lebih penting lagi adalah terkait dengan aturan pembatasan jumlah orang guna menghindari kerumunan. Dengan

dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga penyampaian instruksi dan pendampingan praktik bengkel kayu lebih efektif.



Gambar 2. Peserta workshop menjalani tes SWAB.
[Sumber: Laksitarini, 2021].

Protokol kesehatan (prokes) menjadi faktor yang wajib dipatuhi oleh semua yang terlibat dalam kegiatan workshop. Hal lainnya yang juga tidak kalah penting yakni pemahaman prosedur K3. Tiap peserta harus memakai perlengkapan kerja bengkel (*masker, carpenter apron, kacamata safety, ear plug/headphone*). Juga memahami prosedur maupun cara dalam menggunakan peralatan bengkel dengan benar. Hal ini perlu dilakukan mengingat peserta banyak yang belum menguasai peralatan dengan benar. Guna mengurangi resiko yang tidak diinginkan ataupun menghindari kecelakaan kerja, maka pengarahan dan pendampingan selama workshop oleh instruktur sangat dibutuhkan.



Gambar 3. Kegiatan Praktik bengkel kayu didampingi instruktur pelatihan. [Sumber: Laksitarini, 2021].

3.2 Kolaborasi

Di era disrupsi ini strategi kolaborasi menjadi sebuah keharusan. Kolaborasi atau padanan kata yang sama yakni 'orkestrasi' adalah konsep hubungan antar organisasi, pemerintah, aliansi strategik, dan *network* multi organisasi.

Umumnya berkaitan dengan pengelolaan sumber daya yang sama, yang sulit dicapai jika dilakukan secara individual (Diana & Hakim, 2021; Indah & Mahyuni, 2021; Kasali, 2017). Oleh karena itu kolaborasi menjadi keharusan agar organisasi maupun lembaga dapat terus bertahan dan berkembang. Kolaborasi juga diperlukan oleh setiap dosen dalam melaksanakan kegiatan Tri Dharma perguruan tinggi. Khususnya dalam bidang penelitian maupun kegiatan pengabdian pada masyarakat. Bahkan sangat direkomendasikan berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu. Tujuan kolaborasi untuk saling melengkapi dengan potensi yang dimiliki. Hasil penelitian kolaborasi menjadi tolak ukur keprofesionalan dosen di bidangnya. Selain itu juga akan berdampak pada berbagai aspek, antarlain: meningkatkan peringkat perguruan tinggi bahkan peringkat negara di mata dunia (Rusdi et al., 2020).

Kegiatan kolaborasi antara perguruan tinggi bidang desain dengan *makerspace* dapat menjadi solusi terkait ketiadaan suatu fasilitas bengkel kerja di perguruan tinggi. Seperti yang kita ketahui, bahwa tidak semua perguruan tinggi khususnya bidang desain di Indonesia memiliki fasilitas bengkel yang lengkap kecuali Pendidikan Tinggi Vokasi (politeknik). Dalam proses pembelajaran bidang desain, tidak semua mata kuliah dilaksanakan secara teoritis. Proses pembelajarannya dilaksanakan secara teori dan praktik. Pembelajaran secara teoritis cukup dengan menyediakan sarana ruangan kuliah dan fasilitas multimedia. Namun untuk pelaksanaan secara praktik tentunya dibutuhkan fasilitas berupa studio dan bengkel kerja (*workshop*). Khususnya penyediaan bengkel kerja tidak sekedar berupa ruangan (*studio*) namun juga dilengkapi dengan peralatan serta teknisi yang mampu menjadi instruktur dalam menggunakan peralatan tersebut.

Kegiatan workshop ini menjadi solusi bagi perguruan tinggi desain dalam mengatasi kendala keterbatasan fasilitas praktik bengkel kayu. Kerjasama tersebut sebagai bentuk hubungan mutualisme yang saling menguntungkan. Dimana perguruan tinggi fokus pada penyiapan SDM unggul melalui pendidikan serta pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Sementara

makerspace memiliki peralatan dan perlengkapan produksi ditambah dengan teknisi/instruktur yang menguasai dalam penggunaan alat tersebut. Dua pihak yang berbeda namun punya potensi luar biasa di bidang industri kreatif. Jika berkolaborasi tentu mampu menghasilkan pemikiran, metode, dan produk-produk yang inovatif.

Kegiatan workshop kayu ini merupakan langkah awal dan diikuti oleh dosen Prodi Desain Interior untuk berkolaborasi dengan *makerspace*. Bertolak dari inovasi pembelajaran 4.0 dimana dosen dituntut untuk mampu mengembangkan kompetensinya sehingga dengan kemampuan dan keahliannya dapat menghasilkan pengajaran yang berkualitas (Harto, 2018). Untuk kegiatan workshop berikutnya direncanakan akan melibatkan mahasiswa juga. Selain itu kegiatan pengembangannya juga akan diarahkan pada kegiatan penelitian bersama. Keberadaan bengkel kerja sangat diperlukan dimana dosen dan mahasiswa nantinya dapat mengeksplorasi ide-ide kreatifnya.



Gambar 4. Peserta dibagi dalam kelompok-kelompok.
[Sumber: Laksitarini, 2021]

4. KESIMPULAN

Pasca pandemi menuntut perubahan proses pembelajaran di perguruan tinggi, dimana faktor kesehatan dan keselamatan bagi segenap sivitas akademika tetap menjadi pertimbangan utama dalam kegiatan akademik baik di dalam maupun di luar kampus. Proses serta prosedur K3 menjadi aktivitas wajib di awal kegiatan workshop kayu. Prosedur tersebut tidak hanya terbatas pada kegiatan-kegiatan workshop saja, namun juga diberlakukan untuk kegiatan-kegiatan akademik lainnya.

Hybrid learning (blended learning) tidak hanya dimanfaatkan untuk perkuliahan yang bersifat teoritis. Namun sistem pembelajaran tersebut dapat dipakai juga untuk perkuliahan-perkuliahan praktikum (studio), misalnya Merancang Interior, Desain Mebel hingga pelaksanaan Tugas Akhir. Dalam pelaksanaannya tentu disesuaikan dengan kebijakan yang berlaku pada setiap universitas.

Era disrupsi memunculkan suatu budaya baru yakni berkolaborasi. Keterbatasan fasilitas yang ada di perguruan tinggi desain dapat diatasi melalui kerjasama (bermitra) dengan *makerspace* (bengkel kreatif). Masing-masing pihak saling melengkapi dimana perguruan tinggi memiliki SDM (mahasiswa dan dosen) kreatif, aktifitas penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Sementara *makerspace* memiliki fasilitas teknologi yang memadai dan teknisi ahli berpengalaman. Keduanya menjadi *partner* yang sangat cocok untuk pengembangan industri kreatif di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Diana, D., & Hakim, L. (2021). ... Kolaborasi Antara Perguruan Tinggi, Industri dan Pemerintah: Tinjauan Konseptual Dalam Upaya Meningkatkan Inovasi Pendidikan dan Kreatifitas Pembelajaran di *Prosiding Konferensi Nasional Ekonomi ...*, 1177.
- [2] Fauzan, & Arifin, F. (2017). Hybrid Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Fauzan , Fatkhul Hybrid Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran. *Seminar Nasional Profesionalisme Guru Di Era Digital, November 2017*, 244–252.
- [3] Harto, K. (2018). Tantangan Dosen Ptki Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 1–15.
<https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.159>
- [4] Indah, K. B., & Mahyuni, L. P. (2021). Strategi Orkestrasi Platform Bisnis Pendidikan Era New Normal. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen*, 7(3), 734–742.
<https://doi.org/10.17358/jabm.7.3.734>
- [5] Jeffrey, L., Milne, J., Suddaby, G., & Higgins, A. (2014). Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research*, 13(January), 121–140.

- <https://doi.org/10.28945/1968>
- [6] Kasali, R. (2017). *DISRUPTION Tak Ada Yang Tak Bisa Diubah Sebelum Dihadapi Motivasi Saja Tidak Cukup* (VI). PT Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Rusdi, J. F., Baktina, T. G., Hadiningrat, R. G., Sunaryo, B., Fannya, P., & Laurenty, F. (2020). Kolaborasi Peneliti Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 41(1), 23. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i1.585>
- [8] Siregar, F., & Sudrajat, D. (2017). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs In Indonesia. 4. *Konferenz Professionelles Wissensmanagement.Erfahrungen Und Visionen*, 363–371.
- [9] Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- [10] Syamsiati, I. (2018). Co-Working Space di Lingkungan Akademis sebagai Media Kreativitas Studi Kasus : Perpustakaan Fakultas Teknik UGM. *Jurnal Kepustakawanan Dan Masyarakat Membaca*, 34(1), 1–16.