

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan aspek proses belajar mengajar merupakan komponen yang mutlak untuk ditelusuri, karena salah satu upaya meningkatkan kualitas mutu lulusan lembaga pendidikan adalah melalui meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Wardiman (1996:2), masih banyak guru-guru yang belum menguasai proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (1977:120), ada tiga fungsi yang dapat diperankan guru dalam mengajar yakni sebagai perancang, pengelola, dan sebagai *evaluator* pendidikan. Suyanto (1999:23) juga menambahkan bahwa kemampuan guru-guru dalam memahami fungsi kurikulum, prinsip-prinsip PBM, masih kurang.

Telah diupayakan pendekatan-pendekatan agar tercapai tujuan pengajaran yang sesuai dengan kurikulum. Namun kenyataan yang dialami masih terdapat hambatan dan kekurangan-kekurangan, hal ini termasuk juga yang dialami peneliti dalam mengampu mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan. Seni Rupa dan Keterampilan merupakan mata kuliah pokok, melalui penguasaan mata kuliah ini diharapkan pada mahasiswa memiliki kompetensi, melipat, mosaik, menganyam, membatik dan menggambar. Mata kuliah ini menuntut penguasaan mahasiswa pada aspek psikomotor dengan mengaitkannya dengan penguasaan awal yang telah diterimanya pada pendidikan sebelumnya. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan dosen mata kuliah di PGSD hasil belajar

hasil belajar mahasiswa cenderung kurang memuaskan. Hal ini didasarkan hasil belajar mahasiswa tiga tahun terakhir sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan mahasiswa PGSD FIP Unimed.

Tahun Akademik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Kategori
2006/2007	85	60	73	Cukup
2007/2008	80	65	72,5	Cukup
2008/2009	80	60	70	Cukup

*) Sumber: Data Dokumentasi Program Studi PGSD FIP Unimed Tahun 2009.

Hasil belajar ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih rendah. Tentunya kondisi ini perlu untuk diatasi mengingat mata kuliah ini merupakan mata kuliah bidang studi yang tentunya sangat dibutuhkan sebagai bekal mahasiswa pada kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya selama ini dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, dosen cenderung mendominasi kegiatan mengajar melalui penerapan metode ceramah. Hal ini menyebabkan kreativitas dan kebebasan mahasiswa untuk menemukan makna dari pembelajaran sulit untuk diperoleh, dosen selalu sebagai sumber pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan tidak mendorong potensi mahasiswa, yang menyebabkan kelas tidak produktif. Demikian hal dengan pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan, sebagai mata kuliah keterampilan yang seyogianya diajarkan dengan metode yang berorientasi kepada pembelajaran bermakna seperti, konstruktivisme, pemecahan masalah, metode proyek, dan kontekstual.

Namun kenyataannya dosen hanya menggunakan metode ceramah. Memperhatikan kondisi seperti ini dalam upaya meningkatkan kualitas

pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan dirasakan perlu untuk mengubah suasana belajar melalui strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan yaitu perlu latihan yang banyak, kerjasama, dan kontinuitas yang tinggi.

Salah satu strategi pembelajaran yang mengupayakan mahasiswa dapat belajar secara aktif dan mampu mengkonstruksi sendiri pemahaman tentang yang dipelajari adalah strategi pembelajaran konstruktivisme. Menurut Brooks, Leinhart, Brown, et.al, dalam Nurhadi (2004:46) teori konstruktivisme menuntut siswa berperan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri, karena penekanannya pada siswa yang aktif. Di dalam kelas pengajaran sebaiknya berpusat pada mahasiswa, peran dosen adalah membantu mahasiswa menemukan konsep, fakta, atau prinsip bagi diri mereka sendiri, bukan memberikan ceramah atau mengendalikan seluruh kegiatan di kelas. Selama ini karena pembelajaran berorientasi kepada peran dosen sehingga tidak dapat mendorong munculnya kreativitas, minat belajar dan kemampuan mengemukakan pendapat mahasiswa. Hal ini peneliti kemukakan, dengan asumsi bahwa keberhasilan mahasiswa belajar, semuanya kembali kepada diri sendiri dan kemampuannya memaknai setiap informasi yang diterimanya sehingga perlu untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan peran mahasiswa dalam memaknai proses pembelajaran. Melalui pembelajaran konstruktivis mahasiswa mencari makna dan akan mencoba untuk menemukan regularitas dan urutan didalam kejadian-kejadian dari dunia dalam keadaan dimana informasi-informasinya tidak lengkap. Proses pembelajaran akan lebih banyak diarahkan

untuk meladeni pertanyaan atau pandangan mahasiswa dan aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada penekanan keterampilan berpikir kritis.

Dengan demikian penulis akan melakukan penelitian tindakan yaitu menggunakan strategi pembelajaran konstruktivisme dalam upaya meningkatkan hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan pada mahasiswa PGSD FIP Unimed.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa permasalahan sebagai berikut: 1) Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan?, 2) Metode pembelajaran yang bagaimanakah yang dapat digunakan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi pada matakuliah Seni Rupa dan Keterampilan?, dan 3) Strategi pembelajaran apa saja yang dapat memotivasi mahasiswa dalam mengikuti pengajaran Seni Rupa dan Keterampilan?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian ini dibatasi pada strategi pembelajaran konstruktivisme, aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran antara lain; kreativitas, kerjasama, kemandirian, peran dosen dalam merangsang minat belajar mahasiswa, dan evaluasi pembelajaran yang berorientasi kepada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya pembelajaran dibatasi pada pencapaian kompetensi keterampilan mozaik. Penilaian hasil belajar mahasiswa dilakukan melalui penilaian proses dan hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang diuraikan di atas, selanjutnya dapat dirumuskan rumusan masalah:

Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran konstruktivisme dapat meningkatkan hasil belajar Mosaik dari mahasiswa program studi PGSD FIP Unimed?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan pada PGSD FIP Unimed. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Membantu dosen melaksanakan metode pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan yang fleksibel.
2. Mengetahui strategi pembelajaran konstruktivisme dapat mengaktifkan mahasiswa dalam pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan.
3. Mengetahui bagaimana merencanakan strategi pembelajaran konstruktivisme dalam pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan dengan strategi pembelajaran konstruktivisme

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi pengembangan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme pada setiap mata

kuliah di PGSD FIP Unimed. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang berbasis konstruktivisme terutama dalam pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan dan juga akan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di semua jenjang pendidikan.

Secara praktis manfaat penelitian ini dilakukan antara lain untuk:

1. Dosen yang ingin menggunakan strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan, diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dan bahan acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Mahasiswa, dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman berharga sehingga dapat dijadikan sebagai latihan untuk menguasai mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan .
3. Ketua program studi PGSD FIP Unimed atau pengambil keputusan dalam bidang pendidikan diharapkan hasil dari penelitian ini nantinya dapat menjadi masukan dalam menentukan kebijakan tentang pendekatan pembelajaran yang cocok untuk mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan mahasiswa PGSD FIP Unimed.
4. Peneliti bidang sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar dan masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.