

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor yang dirasakan dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang dilakukan guru/dosen dalam kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Gagne (1977:121), ada tiga fungsi yang diperankan guru dalam mengajar yakni sebagai perancang, pengelola, dan sebagai evaluator pendidikan. Peran guru/dosen tersebut pada kenyataannya tidak dapat terlaksana dengan baik di kelas. Dosen layaknya seperti penguasa kelas, sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, dan metode ceramah yang menjadi pilihan utama untuk mengajarkan materi.

Strategi pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan oleh dosen menyebabkan lemahnya kemampuan mahasiswa untuk mengkonstruksi/membangun makna tentang apa yang dipelajari. Mahasiswa pada umumnya hanya menghafal definisi, konsep-konsep dan prinsip dengan orientasi hanya pada persiapan untuk ujian saja tanpa bermakna bagi kehidupan anak. Sementara sesuai dengan karakteristik kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) pembelajaran harus berorientasi pada proses, berpusat kepada mahasiswa, pendekatan atau metode yang digunakan beragam dan bersifat kontekstual, dosen bukan satu-satunya sumber ilmu pengetahuan dan belajar sepanjang hayat (Nurhadi, 2004:10).

Proses pembelajaran yang berorientasi kepada dosen juga terjadi pada pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan pada mahasiswa PGSD FIP Unimed sehingga hasil belajarnya rendah. Hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan, 3 (tiga) tahun berikut ini pada program studi PGSD FIP Unimed :

Tabel 1. Nilai mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan mahasiswa PGSD FIP Unimed.

| Tahun Akademik | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Rata-rata | Kategori |
|----------------|-----------------|----------------|-----------|----------|
| 2006/2007 | 80 | 65 | 73 | Cukup |
| 2007/2008 | 83 | 57 | 70 | Cukup |
| 2008/2009 | 80 | 60 | 70 | Cukup |

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

Pada hakikatnya mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan mengupayakan munculnya kemampuan kreativitas mahasiswa, karena kompetensi yang akan dicapai misalnya dalam melipat kertas, meronce, membuat anyaman, dan membuat boneka sederhana tentulah tidak terlalu sulit, karena kemampuan dasar telah dimiliki misalnya menggambar, mengenal warna, mengenal motif telah dipelajari pada kelas sebelumnya ditambah lagi dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya dosen sering mengulang kembali materi pada kelas sebelumnya, karena pendekatan yang digunakan terlalu kaku yaitu dengan metode ceramah. Kendala-kendala lain yang dihadapi dosen adalah; 1) Keaktifan mahasiswa pada umumnya rendah hal ini ditandai dengan lebih banyaknya menonton temannya yang bekerja, 2) fasilitas praktek yang kurang, dan 3) mereka hanya mampu bekerja aktif 15 menit saja selebihnya melihat-lihat kerjaan temannya.

Mengingat mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan merupakan mata kuliah praktek, sebaiknya proses pembelajarannya berbasis eksperimental (*inquiri*) sangat baik untuk diterapkan agar mahasiswa bebas berkembang melalui pengalaman langsung, aktif, produktif dan dosen bertindak sebagai pembimbing dan peneliti. Salah satu jalan yang dapat ditempuh oleh dosen dalam usaha ke arah pencapaian/peningkatan hasil belajar adalah dengan membenahi strategi pembelajaran yang sesuai dan relevan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini Reigeluth (1983:70), mengemukakan ada tiga variabel pembelajaran yakni: variabel kondisi pembelajaran, variabel strategi pembelajaran, dan variabel hasil pembelajaran. Dari ketiga variabel ini hanya variabel strategi pembelajaran yang berpeluang besar untuk dapat dimanipulasi. Agar proses belajar mengajar Seni Rupa dan Keterampilan berjalan dengan baik sifat-sifat atau karakteristik yang dimiliki mata pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan harus dipenuhi selama proses belajar mengajar berlangsung. Mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan memiliki karakteristik yang berupa tuntutan harus banyak latihan penyelesaian (*practice*).

Seni Rupa dan Keterampilan menuntut adanya pekerjaan rumah (*homework*). Pekerjaan rumah diperlukan untuk menjaga kesinambungan atau kekontinuan proses belajar mengajar di ruang kelas, dengan pekerjaan rumah mahasiswa juga diharapkan lebih banyak mempunyai waktu praktek. Pekerjaan rumah biasanya menyangkut aplikasi teori Seni Rupa dan Keterampilan ke dalam kejadian nyata. Pemberian pekerjaan rumah juga dapat merangsang kreativitas mahasiswa dalam hal menyelidiki atau mengembangkan ide-ide menjadikan strategi pembelajaran pada mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan sebagai acuannya.

Dari karakteristik tersebut berarti proses belajar mengajar Seni Rupa dan Keterampilan harus bertahap, kontinu dan banyak latihan/job-sheet yang harus dilakukan di ruang pembelajaran ataupun di rumah. Pengerjaan atau latihan di ruang kelas dan di rumah diberikan dalam bentuk penugasan, baik secara kelompok maupun secara individual.

Berdasarkan karakteristik mata pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan dirasakan perlu untuk menerapkan strategi atau pendekatan pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*). Strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang mengupayakan dosen dapat mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Strategi pembelajaran ini menurut penulis sangat sesuai dengan tuntutan mata pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan, dimana penerapannya dapat diamati melalui kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan di atas secara tepat dan akurat tanpa harus menghilangkan kendala yang ada, diperlukan penelitian sebagai upaya perbaikan pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan pada mahasiswa PGSD FIP Unimed.

Dalam Sillabus Seni Rupa dan Keterampilan pada Program Studi PGSD FIP Unimed salah satu materi kuliah yang sangat sulit untuk dipelajari oleh mahasiswa adalah materi meronce. Keterampilan meronce mengupayakan agar mahasiswa: (a) memahami pengertian meronce, (b) membedakan karakteristik bahan dan peralatan meronce, (c) menjelaskan langkah-langkah kerja meronce, (d) mempraktekkan membuat roncean benda hias dan benda fungsional dari bahan alam atau bahan buatan, (e) mengajarkan cara meronce sederhana pada anak. Apabila dicermati materi ini, tentunya mahasiswa akan menganggap mudah materi ini, karena merasa sudah

dipelajari pada saat SD atau SMP dan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya salah satu penyebab rendahnya hasil belajar pada mata kuliah Seni Rupa dan keterampilan adalah keterampilan meronce. Dengan demikian dirasakan perlu untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran inkuiri dalam upaya meningkatkan hasil belajar meronce.

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). Bagaimanakah kecenderungan sikap mahasiswa terhadap strategi pembelajaran Inkuiri dari mahasiswa PGSD FIP Unimed Medan ? (3). Apakah kemampuan awal mahasiswa mempengaruhi hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan? (4). Apakah latar belakang pendidikan mahasiswa mempengaruhi hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan?,(5). Strategi pembelajaran bagaimanakah yang dapat digunakan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi pada mata pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan? (6). Bagaimanakah upaya dosen dalam meningkatkan hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan mahasiswa PGSD FIP Unimed Medan? dan (7) Apakah strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar Seni Rupa dan Keterampilan?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, selanjutnya dibatasi permasalahan yaitu, (1) variabel yang diteliti adalah strategi pembelajaran inkuiri,

dan (2) hasil belajar Seni Rupa dan keterampilan pada materi (a) meronce gelang, kalung dan tirai dari kertas, dan (b) meronce gelang, kalung dan tirai dari monte.

D. Perumusan Masalah

Masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah melalui penertapan strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi PGSD FIP Unimed pada materi meronce kalung, gelang dan tirai dengan kertas dan monte?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran inkuiri pada mata pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan pada mahasiswa PGSD FIP Unimed Medan. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Membantu dosen melaksanakan metode pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan yang fleksibel.
2. Mengetahui penerapan strategi pembelajaran inkuiri agar dapat mengaktifkan mahasiswa dalam pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan.
3. Mengetahui bagaimana penerapan strategi pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan meronce.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi pengembangan pembelajaran inkuiri pada setiap mata pembelajaran program studi PGSD FIP Unimed. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang strategi pembelajaran inkuiri 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 yang dapat diperoleh dari penelitian ini, untuk:

1. Memberikan suatu pengalaman (baru) yang berharga bagi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan pendekatan inkuiri sehingga dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas belajar mahasiswa
2. Dosen yang ingin menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan, diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dan bahan acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Mahasiswa, dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman berharga sehingga dapat dijadikan sebagai latihan untuk menguasai mata kuliah Seni Rupa dan Keterampilan .
4. 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 pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan mahasiswa PGSD FIP Unimed.