

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini bidang pembelajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional khususnya di dalam menapaki abad 21 yang penuh dengan persaingan dalam bidang kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya ialah membangun Indonesia unggul agar mampu menghadapi dan memecahkan masalah-masalah dalam berbagai kehidupan tersebut bukan hanya di dalam skala nasional, tetapi juga dalam skala internasional. Manusia unggul adalah manusia Indonesia yang dapat mengembangkan berbagai potensinya sesuai dengan kemampuannya sehingga mampu bersaing (Tilaar, 1999).

Proses pembelajaran adalah sebuah sistem, sehingga dapat dipastikan bahwa sumber keberhasilan proses pembelajaran di sekolah/lembaga pendidikan terkait dengan sejumlah komponen yang terlibat di dalamnya. Komponen yang dimaksud adalah kurikulum, dosen, media, strategi, mahasiswa serta yang melingkupi proses pembelajaran dan pendidikan itu sendiri.

Untuk mewujudkan proses dan hasil belajar mahasiswa yang berkualitas sesuai dengan harapan masyarakat serta tuntutan kurikulum, maka peranan guru/dosen sangat penting sekali. Seorang dosen harus mampu merencanakan kegiatan

pembelajaran sebagaimana yang dituntut kurikulum. Dengan demikian akan timbul motivasi peserta didik atau mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, sehingga harapan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing di masyarakat akan terwujud.

Dalam proses pembelajaran, tugas dosen adalah sebagai penentu, pelaksana, dan sebagai penilai keberhasilan belajar mahasiswa. Semua tugas tersebut dilaksanakan dalam upaya membantu membelajarkan mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan, kemahiran, dan keterampilan, serta nilai dan sikap tertentu. Dosen adalah orang yang bertanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan mahasiswa. Melalui interaksi edukatif yang berorientasi pada tujuan yang dirumuskan pada rancangan pembelajaran dapat mengantarkan mahasiswa mencapai tujuan tersebut. Djamarah (1996) menyatakan bahwa dosen sebagai salah satu sumber belajar yang berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar mahasiswa di kelas. Salah satu kegiatan yang harus dilakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, memastikan terjadinya transformasi pengetahuan dan menghasilkan kesuksesan.

Perguruan tinggi bertanggung jawab untuk mempersiapkan anggota masyarakat yang berilmu pengetahuan dan mampu menyesuaikan diri terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi. Di dalam Garis-Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) mata kuliah keterampilan tahun 1994 diberi rambu-rambu bahwa pembelajaran Pendidikan Keterampilan Keluarga (PKK) perlu

dikaitkan dengan kehidupan nyata seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, pertanian, kesehatan, dan lingkungan hidup. Tilaar (1999) mengemukakan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi janganlah merupakan penguasaan yang setengah-setengah, tetapi haruslah merupakan penguasaan ilmu dan teknologi yang tuntas. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cepat, untuk itu Perguruan tinggi harus berusaha mengikuti perkembangannya agar tidak tertinggal dengan dunia nyata.

Berdasarkan Rekapitulasi Papan Data PGSD FIP - UNIMED menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan makrame di PGSD UNIMED tahun akademik 2000/2001 terlihat yang memperoleh nilai D sebanyak 35% (PGSD FIP Unimed). Data itu menunjukkan bahwa perolehan belajar makrame masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan salah satunya karena rencana perkuliahan kurang didasarkan pada karakteristik mahasiswa, sehingga strategi pembelajaran yang dipilih kurang sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Disisi lain penyebab rendahnya kualitas dan mutu pendidikan, khususnya dalam pendidikan keterampilan disebabkan beberapa faktor yang antara lain : Kurikulum, materi pembelajaran, sarana, kemampuan si pembelajar, atau faktor sipebelajar itu sendiri, karena faktor-faktor tersebut sangat berperan dalam menentukan berhasil tidaknya pencapaian tujuan pengajaran. Selanjutnya Slamento (1991) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Yang termasuk dalam faktor intern yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan yang termasuk dalam faktor

ekstern yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Jika semua faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu dapat diatasi dengan baik, maka akan dapat dipastikan hasil belajar siswa akan baik juga. Menurut Reigeluth (1983) bahwa peningkatan mutu pendidikan tidak dapat terjadi sebelum peningkatan mutu pengajaran terlebih dahulu. Untuk itu harus ditingkatkan pengetahuan tentang cara merancang metode atau strategi pengajaran agar pengajaran menjadi lebih efektif, efisien dan memiliki daya tarik. Selanjutnya Dick and Carey (1989) menyatakan bahwa untuk meningkatkan mutu pengajaran diperlukan ilmu merancang yaitu merancang seperangkat tindakan yang dilaksanakan untuk mengubah situasi pengajaran yang ada ke situasi yang diinginkan.

Meskipun tujuan pengajaran sudah ditetapkan dengan tegas namun pelaksanaan pengajaran sering menemui kegagalan dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut pendapat Burhan (1971) pada umumnya sebab-sebab yang menimbulkan kegagalan itu terletak pada bidang-bidang: 1) kondisi kelas kurang baik, 2) teks book yang dipergunakan kurang memenuhi syarat, 3) metode yang dipakai kurang serasi, 4) dosen yang mengajar itu kurang terlatih dan belum dipersiapkan dengan baik, serata 5) strategi yang digunakan tidak tepat.

Kemudian rendahnya hasil belajar khususnya keterampilan makrame ini yaitu waktu yang kurang dalam proses pembelajaran, sehingga karena alokasi waktu yang terbatas mengakibatkan mahasiswa belum maksimal dapat menangkap materi pembelajaran yang disampaikan dosen. Selanjutnya, makrame ini tergolong keterampilan yang sangat sulit dan rumit untuk dipahami dan dikerjakan. Tidak

sedikit mahasiswa yang merasa susah untuk memahami makrame secara keseluruhan. Selain itu, sebagian mahasiswa ada yang kurang kreatif dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran makrame, diasumsikan diakibatkan kurangnya daya tarik penyajian pembelajaran.

Dalam pelajaran membuat makrame dibutuhkan ingatan, ketertiban, kelihaihan mahasiswa agar benda (makrame) yang dikerjakan memberikan hasil yang baik. Namun kenyataannya tidak semua mahasiswa PGSD Unimed, dapat membuat makrame dengan baik. Dalam pembelajaran keterampilan membuat makrame, penulis menganggap sangat penting adanya media pembelajaran, baik media yang sederhana maupun modern. Dengan pemakaian media pembelajaran, maka emosi para mahasiswa akan diiringi memasuki materi pelajaran, sehingga mahasiswa akan lebih mudah mengingat kembali materi tersebut.

Menurut Miarso (1984) bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan mahasiswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar dengan baik. Keberhasilan mahasiswa dalam membuat makrame, merupakan cermin keberhasilan dosen sebagai tenaga pengajar dalam merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran dengan memilih serta menentukan strategi pembelajaran dengan menggunakan alat atau media.

Suasana belajar yang kurang menyenangkan, mengakibatkan minat, motivasi, partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran kurang baik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi semua mahasiswa, maka sebagai salah satu upaya

yang dapat dilaksanakan oleh dosen adalah merubah strategi pembelajaran konvensional dengan pembelajaran yang bervariasi, yakni dengan mengupayakan penggunaan media pembelajaran. Hamalik (1989) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan mempengaruhi aspek psikologi bagi mahasiswa.

Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran. Disamping membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa, media pembelajaran dapat membantu mahasiswa meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar, pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Dengan demikian secara nyata, media pembelajaran sangat besar manfaatnya bagi mahasiswa dan sangat diperlukan dalam pembelajaran yang dilaksanakan dosen agar dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, motivasi, dan rangsangan, meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran yang efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (prestasi belajar mahasiswa).

Dosen sebagai tenaga pengajar (instruktur), benar-benar dituntut untuk profesional dan dapat mengkomunikasikan materi kuliah kepada mahasiswa secara efektif dan efisien. Dosen dituntut mampu memahami media, memilih media yang tepat dalam mengkomunikasikan materi kuliah kepada mahasiswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Selain faktor media pembelajaran, faktor psikologi seperti gaya kognitif mahasiswa, juga berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Good & Broophy (1990) mengemukakan bahwa gaya kognitif adalah langkah yang ditempuh individu (mahasiswa) untuk memproses informasi dan menggunakan strategi untuk melakukan tugas. Lebih lanjut Crowl & Sally (1997) menyatakan bahwa gaya kognitif memperlihatkan variasi individu dalam hal perhatian, penerimaan informasi, mengingat hal berpikir, yang akan muncul atau berada di antara kognisi dan kepribadian. Gaya kognitif pada dasarnya dibedakan atas dua macam gaya kognitif yaitu gaya kognitif *field independent* (FI) dan gaya kognitif *field dependent* (FD). Gaya kognitif mahasiswa diperkirakan mempengaruhi hasil dan prertasi belajar belajarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : (1) media pembelajaran manakah yang memberikan hasil yang lebih baik bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran makrame ? (2) apakah media pembelajaran yang selama ini digunakan telah tepat ? (3) apakah terdapat perbedaan hasil belajar jika mahasiswa diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran grafis (gambar) dan media pembelajaran transparansi OHP ? (4) apakah gaya kognitif memberikan hasil belajar makrame yang berbeda ? (5) media pembelajaran manakah yang memberikan hasil belajar yang lebih baik bagi mahasiswa yang memiliki gaya kognitif tertentu ?

(6) apakah sarana-prasarana yang ada telah mendukung proses pembelajaran ? (7) apakah dalam pembelajaran makrame yang menggunakan media grafis (gambar) cocok untuk mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* ? (8) apakah dalam pembelajaran makrame yang menggunakan media transparansi OHP cocok untuk mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* ? (9) apakah dalam pembelajaran makrame yang menggunakan media grafis (gambar) cocok untuk mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* ? dan (10) apakah dalam pembelajaran makrame yang menggunakan media transparansi OHP cocok untuk mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terlihat bahwa luasnya lingkup permasalahan, kemudian karena terbatasnya biaya, dan waktu, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Media pembelajaran yang dipilih adalah media grafis (gambar) dan transparansi OHP. Bersamaan dengan itu diteliti juga pengaruh karakteristik gaya kognitif mahasiswa yang ada dibedakan gaya kognitif *field dependent (FD)* dan *field independent (FI)* terhadap hasil belajar makrame pada *domain kognitif*.

D. Perumusan Masalah

Penelitian ini mentikberatkan pada media pembelajaran, khususnya berkenaan media grafis dan transparansi OHP, dengan menyertakan gaya kognitif mahasiswa .

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah kelompok mahasiswa yang diajar dengan media pembelajaran transparansi OHP memberikan hasil belajar makrame yang lebih baik daripada kelompok mahasiswa yang diajar dengan media pembelajaran grafis (gambar)?
2. Apakah kelompok mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* memberikan hasil belajar makrame yang lebih baik daripada kelompok mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent*?
3. Apakah terdapat interaksi media pembelajaran dan gaya kognitif mahasiswa terhadap hasil belajar makrame?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar makrame mahasiswa melalui penerapan media pembelajaran dengan menyertakan gaya kognitif mahasiswa. Kemudian, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Hasil belajar makrame yang diperoleh kelompok mahasiswa yang diajar dengan media pembelajaran transparansi OHP dan kelompok mahasiswa yang diajar dengan media pembelajaran grafis (gambar).
2. Hasil belajar makrame yang diperoleh kelompok mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* dan kelompok mahasiswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent*.

3. Interaksi antara media pembelajaran dan gaya kognitif mahasiswa terhadap hasil belajar makrame.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara praktis adalah sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam meningkatkan hasil belajarmakrame mahasiswa, kemudian memberikan kontribusi pemikiran kepada dosen dalam merancang metode pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang optimal.

Manfaat penelitian ini ditinjau dari teoritis adalah : 1) Sebagai bahan rujukan teori-teori bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji secara mendalam tentang media pembelajaran dan gaya kognitif, dan 2) Menambah khasanah pengetahuan tentang teori-teori belajar dan pembelajaran.

Sedangkan manfaat praktis penelitian ini adalah : 1) sebagai masukan bagi dosen keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam bidang makrame. 2) bagi para dosen lainnya dapat mengkaji kekurangan dan kelebihan dari penerapan media grafis (gambar) dan transparansi OHP, dan 3) masukan bagi para dosen untuk memperhatikan karakteristik gaya kognitif yang dimiliki mahasiswa dalam memilih media pembelajaran.