

VOL. 5 No. 2 Oktober 2012

ISSN 1979 - 6692



JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Chartered Building
UNIVERSITY

JURNAL

VOL. 5

No. 2

Halaman

Medan

ISSN

Pelindung

Rektor Universitas Negeri Medan
Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si.

Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Belfering Manullang

Pemimpin Redaksi/Penanggung Jawab

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
Prof. Dr. Sahat Siagian, M.Pd.

Wakil Pemimpin Redaksi/Wakil Penanggung Jawab

Sekretaris Redaksi
Dr. R. Mursid, M.Pd.

Redaksi/Dewan Penyunting

Prof. Dr. Atwi Suparman, M.Sc. (Uni. Terbuka)
Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. (UNJ)
Prof. Dr. M. Badiran, M.Pd. (Unimed)
Prof. Dr. Harun Sitompul, M.Pd. (Unimed)
Prof. Dr. Johannes Syafri, M.Pd. (Uni.Bengkulu)
Prof. Dr. Abdul Hamid K., M.Pd. (Unimed)
Prof. Dr. Suparno, M.Pd. (UNP)

Penyunting Pelaksana

Prof. Dr. Busmin Gurning, M.Pd.
Prof. Dr. Julaga Situmorang, M.Pd.
Prof. Dr. Abdul Hasan Saragih, M.Pd.
Prof. Dr. Muktar Kasim, M.Pd.
Dr. Keysar Panjaitan, M.Pd.

Disain Sampul

Drs. Gamal Kartono, M.Si.

Administrasi/Sirkulasi

Fahraini, SE.

Dilarang menggandakan, menyalin atau menerbitkan ulang artikel atau bagian-bagian
Artikel dalam jurnal ini tanpa seizin redaksi

Alamat Redaksi

Program Studi Teknologi Pendidikan
Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate Telp. 061-6636730, Fax. 061-6636730
Medan

JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

	Halaman
EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE KASUS UNTUK MATA KULIAH PEMBELAJARAN TEMATIK DI PROGRAM DUAL MODE SISTEM FAKULTAS TARBIYAH IAIN SUMATERA UTARA <i>Mardianto</i>	142 - 148
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) DI UPBJJ – UT MEDAN <i>Asnah Said dan Hernawaty Damanik</i>	149 - 166
PENGALAMAN BELAJAR YANG HANDAL DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA <i>Muhammad Badiran</i>	167 - 179
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN KECERDASAN GANDA TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMPUTER (TIK) MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS NEGERI MEDAN <i>Harun Sitompul dan Reni Astuti</i>	180 - 192
PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VIII SISWA SMP NEGERI 1 DOLOK PANRIBUAN <i>Sahat Siagian dan Paimin Tanjung</i>	193 - 208
PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK DAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA SMA NEGERI KEJURUAN MUDA KABUPATEN ACEH TAMIANG <i>R. Mursid dan Intan Kesuma</i>	209 - 212
PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA DIKLAT MEMASANG INSTALASI PENERANGAN LISTRIK <i>Baharuddin</i>	213 - 221

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PETA KONSEP UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA
MATA KULIAH STATISTIK

Juliarti, Armaini Rambe, Siti Sutanti, dan Dwi Diar Estellita

222 - 235

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DAN GAYA
KOGNITIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI LUBUK PAKAM

Rini Daraini

236 - 243



PENGALAMAN BELAJAR YANG HANDAL DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA

Muhammad Badiran

Seni Rupa FBS dan PPs Universitas Negeri Medan

Akstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan kebutuhan mahasiswa Seni Rupa yang merupakan kompetensi lulusan yang digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang handal agar lulusan mampu beradaptasi pada lapangan kerja baru. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan (Juni sampai dengan November 2004), menerapkan metode survai dengan teknik pengumpulan data: observasi, kuesioner, pencatatan dokumen, dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa dan dosen jurusan pendidikan Seni Rupa FBS UNIMED, lulusan, dan pemberdaya lulusan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive random sampling* dan jumlah sampel penelitian adalah sebesar 85 orang dan sebagai subjek penelitian adalah mahasiswa dan dosen jurusan Seni Rupa, dan lulusan Seni Rupa seperti guru SMU, desainer visual, pada biro reklame, pelukis ataupun perajin, dan pemberdaya lulusan. Hasil penelitian ini menemukan standar kompetensi sebagai landasan merancang pengalaman belajar yang handal yaitu a) Kompetensi berpikir logis dan analitik dalam memecahkan permasalahan, b) Kompetensi bekerja mandiri dan bekerja sama dengan orang lain, c) Kompetensi mengkomunikasikan ide dan informasi secara lisan, tulisan, maupun visualisasi ide, d) Kompetensi meningkatkan Ilmu pengetahuan dan keahlian secara mandiri, e) Kompetensi menguasai dan menggunakan teknologi, f) Kompetensi melakukan evaluasi, menganalisis data, dan membuat solusi yang efektif untuk mengatasi pemasalahan, g) Kompetensi merencanakan dan mengorganisasikan aktivitas, dan h) Kompetensi beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan dan masyarakat. Berdasarkan kompetensi hasil temuan penelitian, untuk penelitian lanjutan disarankan meneliti materi ajarnya, model pembelajaran dan instrumen penilaian hasil belajar mata kuliah apresiasi, teori dan praktik Seni Rupa.

Kata Kunci, Pengalaman Belajar, dan Analisis Kebutuhan,

PENADAHULUAN

Jurusan Seni Rupa telah hadir di tengah-tengah masyarakat Sumatera Utara sejak tahun 1968, yang awalnya diasuh oleh beberapa staf pengajar dan diikuti oleh beberapa mahasiswa, makin lama makin berkembang sehingga menjadi semakin besar. Pada tahun 2003 jumlah dosen jurusan Seni Rupa adalah sebanyak 36 orang dan mahasiswa sebanyak 300 orang. Kehadiran jurusan Seni Rupa di Universitas negeri Medan (UNIMED, dulu IKIP Medan) tentu saja mempengaruhi perilaku kehidupan masyarakat Sumatera Utara, dan reaksi

masyarakat baik sebagai pemakai lulusan maupun penikmat/pemerhati karya Seni Rupa seharusnya dijadikan umpan balik yang dimanfaatkan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu kurikulum jurusan Seni Rupa.

Dari hasil studi eksploratoris diketahui bahwa lulusan Seni Rupa "...masih berkisar pada pekerjaan menjadi guru, dan sebagian kecil menjadi desainer reklame, dan masih sangat sedikit yang mampu membuka usaha sendiri dalam mengembangkan profesi kesenirupaan di tengah masyarakat" (Wiwaramulya dan Ibrahim, 2002). Jadi.

lulusan jurusan pendidikan Seni Rupa kurang mampu bersaing secara kompetitif dalam menghadapi berbagai tantangan perubahan. Kenyataan kurang mampunya lulusan Seni Rupa bersaing secara kompetitif dalam menghadapi berbagai tantangan perubahan di lapangan pekerjaan, memerlukan peninjauan kembali terhadap pelaksanaan PBM di jurusan Seni Rupa FBS UNIMED. Dengan kata lain perlu dikembangkan pemberian latihan kepada mahasiswa untuk memiliki pengalaman belajar yang handal, yang dapat digunakan untuk bersaing secara kompetitif dalam dunia kerja Seni Rupa.

Pengalaman belajar adalah berbagai kegiatan yang dialami mahasiswa sebagai usaha dosen membelajarkan mahasiswa. Pengalaman belajar merupakan aktivitas belajar yang harus dilakukan oleh mahasiswa dalam rangka mencapai penguasaan standar kompetensi, kemampuan dasar, dan materi pembelajaran. Strategi yang ditempuh untuk memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa adalah dengan menentukan skenario pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa berkomunikasi dan melakukan berbagai tugas untuk menguasai kompetensi tertentu. Pengalaman belajar juga dapat dikembangkan dengan cara menumbuhkan rasa dari tidak tahu menjadi mau tahu. Selain itu peran guru sebagai pelatih dan fasilitator memungkinkan dosen mengamati dan memberi bimbingan kepada mahasiswa dengan arahan untuk menguasai kompetensi tertentu. Oleh karena itu untuk memberi pengalaman belajar yang handal dosen harus memberikan berbagai latihan yang bermanfaat bagi dunia kerja Seni Rupa, dimulai dari kompetensi tertentu sampai mencapai kompetensi yang lebih tinggi dan kompleks. Dengan demikian mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan pemahaman dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan caranya sendiri (Badiran, 1992). Kehandalan pengalaman mahasiswa juga dibentuk tidak hanya pengalaman kognitif saja tetapi juga berkaitan dengan psikomotor untuk menampilkan

pengetahuan itu dan sikap yang wajar sebagai seorang yang menguasai suatu ilmu dan memiliki daya saing dalam berkomunikasi dengan orang lain. Untuk lebih memahami apa yang harus dirancang dalam membelajarkan mahasiswa dapat dipedomani dari pendapat berikut ini yaitu bahwa kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20 % dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan (Sheal, Peter, 1989 dalam Bahan penataran KBK-Direktorat Dikmenum, 2003)

Jadi dalam suatu peristiwa pembelajaran dosen memilih berbagai kompetensi dari yang sederhana hingga yang kompleks yang harus dikuasai mahasiswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan demikian dosen menyusun berbagai kompetensi dasar yang dapat digunakan sebagai bekal bersaing dalam lapangan kerja Seni Rupa. Istilah handal dimaksudkan bahwa dosen memilih kompetensi yang cenderung unggul, dapat bersaing secara kompetitif dalam pasar kerja, dan kompetensi ini diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan pasar dan memiliki perspektif yang unggul di masa depan.

Dengan teridentifikasi berbagai pengalaman belajar yang handal maka mahasiswa akan dapat mempersiapkan diri untuk memperolehnya. Di lain hal pengalaman belajar ini sangat berguna bagi pengembangan instruksional yaitu dalam menyusun kurikulum dan juga merancang model pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman belajar tersebut. Pengalaman belajar dapat digali melalui analisis kebutuhan (*needs assessment*). Dengan demikian penelitian ini melakukan analisis terhadap pembelajaran yang dibutuhkan oleh mahasiswa.

Kaufman & English (1979) dan Kaufman, Rojas, dan Mayer (1993) mendefinisikan kebutuhan (*need*) sebagai kesenjangan (*gap*) antara kondisi yang diharapkan dan kondisi yang ada (kenyataan) dan analisis kebutuhan (*needs assessment*) sebagai

alat untuk mengidentifikasi masalah dan menseleksi tindakan atau intervensi yang tepat. Namun perlu diperhatikan bahwa seringkali orang mencampuradukkan kebutuhan (*needs*) dengan keinginan (*wants*). Kebutuhan dapat dikaitkan dengan masalah sedangkan keinginan atau cita-cita (*desire*) terkait dengan pemecahan terhadap suatu masalah. (Suparman, 1996). Karena itu, Kaufman mengajak kita untuk menghentikan kebiasaan melompat ke pemecahan masalah (keinginan) sebelum kita yakin apa masalah yang kita hadapi. Bila dapat menghentikan kebiasaan yang keliru itu, kita akan menghemat biaya, waktu, dan sumber daya manusia. (Kaufman, 1982, dalam Suparman, 1996)

Untuk memahami lebih lanjut tentang kebutuhan instruksional Marrison, Ross, dan Kemp (2001) mengidentifikasi enam kategori kebutuhan, yaitu (1) kebutuhan normatif (*normative needs*), (2) kebutuhan komparatif (*comparative needs*), (3) *felt needs*, (4) *expressed needs*, (5) *anticipated or future needs*, dan (6) *critical incident needs*.

Normative needs dapat diidentifikasi dengan membandingkan *target audience* dengan suatu standar nasional. misalnya, tes Ujian Akhir Nasional (UAN) yang dapat dikatakan sebagai standar nasional. Jadi, apa yang dimiliki siswa SMU dibandingkan dengan yang diharapkan oleh tes UAN tersebut, selisihnya merupakan kebutuhan normatif *Comparative needs* hampir sama dengan *normative needs*, karena keduanya ditentukan dengan membandingkan status dari *target audience* dengan status eksternal nasional, maka *comparative needs* dibandingkan dengan norma secara khusus. Misalnya untuk menentukan kebutuhan komparatif dari suatu perguruan tinggi, dilakukan dengan membandingkan kondisi nyata perguruan tinggi tersebut dengan kondisi perguruan tinggi lain yang ekuivalen. *Felt needs* diidentifikasi sebagai kebutuhan atau keinginan dari individu untuk meningkatkan kinerjanya. Jadi, *felt needs* merupakan kesenjangan antara kinerja

sekarang dengan kinerja yang diinginkannya. Dengan demikian, untuk menentukan *felt needs* ini adalah mengumpulkan data tentang keinginan *target audience* dalam hal kinerjanya melalui interviu maupun pemberian angket. *Expressed needs* diidentifikasi sebagai kebutuhan seseorang atau *target audience* yang ingin segera dieksekusi atau dilaksanakan. Biasanya target audience sudah dimasukkan dalam daftar tunggu, apakah dalam kelas besar bagi mereka yang memiliki *expressed needs* yang sama, atau menunggu giliran secara individu. Misalnya *service training* tentang bagaimana mengintegrasikan penggunaan *microcomputers* ke dalam kurikulum. *Anticipated* atau *future needs* diidentifikasi sebagai kebutuhan yang disebabkan adanya perubahan yang terjadi pada masa yang akan datang. *Critical incident needs* diidentifikasi sebagai kebutuhan yang muncul yang disebabkan oleh suatu kejadian yang menimbulkan konsekuensi-konsekuensi yang berarti.

Mengingat bahwa dosen Seni Rupa cukup banyak sementara kelas yang diajar hanya maksimal dua kelas untuk masing-masing tingkat, maka dalam menyajikan materi perkuliahan dilakukan secara tim. Adanya pengajaran secara tim ini maka dalam menjangkau data tentang kebutuhan pembelajaran mahasiswa dipertanyakan bagaimanakah pembelajaran secara tim yang benar-benar dibutuhkan oleh mahasiswa? Kebutuhan inilah yang perlu digali dari keinginan mahasiswa, alumni dan pemberdaya lulusan.

Di lain hal dalam kaitannya kebutuhan mahasiswa dengan proses belajar mengajar maka diperhitungkan juga bagaimana Proses Belajar Mengajar (PBM) yang baik agar mahasiswa memiliki pengalaman belajar sebagai bekal bersaing secara kompetitif dalam dunia kerja Seni Rupa. Oleh karena itu agar terjadi pembelajaran yang baik pada jurusan Seni Rupa haruslah memperhitungkan pelaksanaan pengajaran secara tim, dan juga PBM yang baik. Dengan kata lain penyajian materi pelajaran dalam tim dilakukan secara efektif dan efisien, serta menarik

Menurut Suparman, analisis kebutuhan dilakukan karena adanya tanggapan mahasiswa bahwa penyajian pembelajaran tidak menarik, urutannya pun kurang sistematis, serta sulit dipahami. Hasil belajar rendah, selain itu isi mata pelajaran itu kurang relevan dengan pekerjaan mahasiswa dan kurang berguna (1996: 63-64). Selain itu secara umum informasi yang dicari dalam proses mengidentifikasi kebutuhan instruksional adalah, kompetensi mahasiswa saat ini untuk dibandingkan dengan kompetensi yang seharusnya dikuasai. Agar kebutuhan pembelajaran mahasiswa akan kompetensi yang seharusnya dikuasai untuk dapat melaksanakan pekerjaan atau tugasnya dengan baik terpenuhi maka diperlukan pembelajaran yang meliputi 1) cara mengajar yang baik, 2) memberikan pengalaman belajar yang handal, 3) mengkondisikan mahasiswa mencapai kompetensi yang diinginkan, 4) menentukan jenis matakuliah yang relevan, 5) menyusun materi pelajaran agar mudah dikuasai, 6) mengembangkan topik yang efektif, dan 7) menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang

Melalui analisis kebutuhan akan ditemukan berbagai kompetensi yang dibutuhkan dan pada akhirnya dapat dijadikan sebagai tujuan pembelajaran dan juga dijabarkan menjadi standar kompetensi lulusan. Dengan demikian masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya dalam usaha meneliti berbagai kemungkinan kompetensi lulusan yang dibutuhkan dalam mata kuliah teori, praktik dan apresiasi pada jurusan Seni Rupa FBS UNIMED dengan melibatkan para pengguna, pemakai lulusan dan instansi lain terkait.

Berdasarkan latar belakang masalah tentang pengembangan model pembelajaran Seni Rupa, kini masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut: Apa sajakah kompetensi lulusan yang dibutuhkan untuk matakuliah Seni Rupa yang berbantuan teori, praktik, dan apresiasi, agar bermanfaat untuk bersaing secara kompetitif dalam lapangan pekerjaan?

Dengan ditemukannya berbagai kemungkinan kompetensi lulusan yang dibutuhkan untuk matakuliah teori, praktik, dan apresiasi Seni Rupa yang bermanfaat untuk bersaing secara kompetitif dalam lapangan pekerjaan, maka hal ini bermanfaat bagi: (1) Dosen atau pengembang instruksional, (2) Wacana tentang strategi bagaimana menyusun suatu kompetensi lulusan suatu program pendidikan, (3) Sumbangan pikiran serta dokumentasi tentang berbagai kemungkinan kebutuhan kompetensi lulusan Seni Rupa, baik bagi Seni Rupa maupun untuk matakuliah lain yang memiliki karakteristik matakuliah yang sama.

METODE

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED di Medan, yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa dan dosen Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED di Medan. Lulusan Seni Rupa yang menjadi subjek penelitian adalah lulusan yang telah menjadi guru SMU, desainer visual pada biro reklame, pelukis ataupun perajin, di Medan. Para pemberdaya lulusan yang menjadi subjek penelitian adalah pimpinan atau kepala instansi yang memberdayakan lulusan Seni Rupa, di Medan.

Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan yang dimulai sejak Juni 2004 sampai dengan November 2004 dengan tujuan untuk mengetahui berbagai kompetensi lulusan yang dibutuhkan untuk matakuliah teori, praktik, dan apresiasi Seni Rupa, agar bermanfaat untuk bersaing secara kompetitif dalam lapangan pekerjaan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) yang dinyatakan bahwa "It consists of a cycle in which a version of the product is developed, field tested, and revised on the basis of field collect data" (Borg and Gall, 1983:771). Dalam pelaksanaannya penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah survey pendahuluan, perencanaan model, uji model, validasi model dan sosialisasi.

Penelitian ini menerapkan metode survai, dengan teknik pengumpulan data: observasi, kuesioner, pencatatan dokumen, dan wawancara, untuk menemukan kebutuhan mahasiswa Seni Rupa yang juga meliputi pengalaman belajar yang handal.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 1) mahasiswa dan dosen jurusan pendidikan Seni Rupa FBS UNIMED, 2) lulusan, dan 3) para pemberdaya lulusan Seni Rupa pada berbagai instansi terkait. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive random sampling* dengan tujuan agar sampel yang diambil benar-benar dapat memberikan informasi data yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang diambil dari jurusan Seni Rupa FBS

UNIMED adalah mahasiswa dan dosen, sedangkan dari lulusan yang menjadi sampel adalah guru SMU, lulusan yang bekerja pada berbagai bidang Seni Rupa seperti biro reklame, desainer visual di Super market, pelukis dan perajin. Untuk pemberdaya lulusan Seni Rupa yang diambil menjadi sampel adalah pengusaha yang memberdayakan lulusan dalam perusahaannya. Sampel tersebut diambil berdasarkan kompetensinya dalam bidang keahlian Seni Rupa, sehingga mampu memberikan informasi tentang kompetensi bagi guru atau perupa dalam bidang keahlian Seni Rupa. Gambaran sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

Tabel 2. Sampel Penelitian, Responden dan Jumlah Peserta yang Disertakan

No	Responden	Sampel	Jumlah
1	Dosen dan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED	Dosen Mahasiswa	20 orang 30 orang
2	Alumni	Guru Seni Rupa Pelukis Perajin Pengukir	10 orang 4 orang 3 orang 3 orang
3	Pimpinan instansi yang memberdayakan lulusan	Kabag. Estetika visual di Super Market Pimpinan Sanggar Perajin Anyaman Pimpinan Sanggar Keramik Pimpinan Sanggar Ukiran Kepala Sekolah Pimpinan Sanggar Seni Rupa	3 orang 3 orang 3 orang 2 orang 1 orang 3 orang
	Jumlah	85 orang	

Pengambilan data dilakukan melalui pelaksanaan pengambilan data, maka teknik wawancara, observasi, dan angket. Untuk memberikan kemudahan dalam dijelaskan pada Tabel 3, berikut ini.

Tabel 3. Alat dan Teknik Pengumpulan Data Tahap Pertama, 2004

No	Sumber Data	Responden	Teknik Pengambilan Data	Alat Pengumpul Data
1	Jurusan Seni Rupa FBS	Mahasiswa Dosen	Angket Observasi	Format A, Penilaian Kebutuhan Mahasiswa Format B, Penilaian Kebutuhan

No	Sumber Data	Responden	Teknik Pengambilan Data	Alat Pengumpul Data
	UNIMED			Mahasiswa Format E, Pedoman Observasi
2	Lulusan Seni Rupa	Guru Seni Rupa Pelukis Perajin Desainer visual	Angket Observasi	Format C, Penilaian Kebutuhan Mahasiswa
3	Pemberdaya lulusan Seni Rupa	Pimpinan instansi yang memberdayakan lulusan	Angket	Format D, Penilaian Kebutuhan Mahasiswa

Keterangan: Format A, B, C, dan D, adalah alat penilaian kebutuhan mahasiswa jurusan Seni Rupa FBS UNIMED. Format E adalah pedoman observasi untuk penambahan data yang diperlukan.

Untuk memperjelas teknik analisis data yang dilakukan maka kegiatan penelitian pada tahap pertama diuraikan sebagai berikut:

1. Menentukan responden berdasarkan sampel yang telah ditetapkan
2. Menyusun alat pengumpul data untuk masing-masing kelompok responden
3. Melaksanakan pengumpulan data melalui survei tentang:
 - a). Melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*) pengetahuan dan keterampilan mahasiswa yang meliputi pengalaman belajar yang handal untuk mata kuliah teori, praktik dan apresiasi jurusan Seni Rupa,
 - b). Mengolah dan menganalisis data awal
 - c). Menyusun materi dan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja.

Sesuai tahapan pelaksanaan pengambilan data tersebut maka teknik analisis data pada tahap 1, menggunakan teknik analisis secara deskriptif. Penggunaan teknik analisis ini disesuaikan dengan data yang diperoleh melalui pengumpulan data. Analisis data untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran mahasiswa Seni Rupa dilakukan dengan mendiskripsikan rerata yang diperoleh dari jawaban isian angket. Mengingat bahwa kebutuhan merupakan keadaan yang kurang

dari yang seharusnya, dan bila ditemukan kesenjangan yang cukup besar, maka perlu ditempatkan sebagai prioritas untuk diatasi. Dengan kata lain bila rerata isian angket rendah menunjukkan adanya kesenjangan yang diprioritaskan untuk diatasi. Nilai isian angket adalah berkisar antara 1 s.d 4, maka rerata yang diprioritaskan untuk diatasi adalah berkisar antara nilai rerata dari $\bar{X} = 1,8$ sampai dengan nilai rerata $\bar{X} = 2,9$. Dengan kata lain item yang memperoleh nilai rerata tersebut adalah suatu kebutuhan.

HASIL

Telah dijelaskan pada bagian terdahulu bahwa lulusan belum dapat bersaing secara kompetitif di lapangan kerja, apa yang diperolehnya dalam pelajaran itu kurang berguna bagi mereka, karena penyajiannya tidak menarik serta sulit dipahami. Pembelajaran tidak dirancang agar mahasiswa berpartisipasi aktif, dan tidak memberi bimbingan sebagaimana mestinya. Besar kemungkinan urutannya kurang sistematis. Selain itu hasil belajar mereka pun rendah. Hal ini terlihat dari semakin menurunnya kualitas karya yang dapat dipamerkan ditingkat daerah maupun ditingkat nasional, dan penyelesaian tugas adalah empat minggu, seyogianya dapat diselesaikan 1-2 minggu. Hal ini disebabkan faktor utama kesulitan belajar mahasiswa adalah bersumber dari dirinya sendiri, sehingga memerlukan kondisi yang mendukung munculnya motivasi dari

mahasiswa untuk mempercepat produksi berkarya.

Isi mata pelajaran kurang relevan dengan pekerjaan mahasiswa, sehingga memungkinkan lulusan belum mampu meraih peluang kerja yang menguntungkan selain dari menjadi guru Seni Rupa. Boleh jadi penilaian hasil belajar mahasiswa kurang tersusun dengan baik sehingga ada dosen yang memberikan nilai D dan E untuk hampir 90% dari seluruh mahasiswa yang ada pada kelas, dan umumnya penilaian seni bersifat subjektif tergantung dari keinginan dosen saja.

Dengan demikian instrumen untuk menjangkau kebutuhan mahasiswa dalam mata kuliah Seni Rupa adalah berbentuk angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan pokok

seperti: 1) Mengajar yang baik, 2) Jenis Mata kuliah yang dibutuhkan, 3) Materi pelajaran yang mutakhir, 4) Pengembangan topik yang efektif, 5) Pengalaman Belajar yang handal, dan 6) Kompetensi yang diinginkan. Angket ini diberikan kepada 30 orang mahasiswa Seni Rupa dari berbagai semester, 20 dosen Seni Rupa, 20 alumni Seni Rupa dan 15 pemberdaya lulusan Seni Rupa. Namun angket yang kembali adalah 20 buah dari mahasiswa, 15 buah dari dosen, 13 buah dari alumni dan 10 buah dari pemberdaya lulusan Seni Rupa. Oleh karena itu analisis data dilakukan berdasarkan hasil isian angket-angket yang masuk tersebut. Dari jawaban yang telah masuk data ditabulasi dan disajikan sebagai terlihat pada Table 4.

Tabel 4. Penilaian Isian Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa

No. Soal	JAWABAN ISIAN							Pemberdaya Lulusan N = 10	
	Mhs. N = 20		Dosen N = 15		Alumni N = 13		Rerata Total	Jlh	\bar{X}
	Jlh	\bar{X}	Jlh	\bar{X}	Jlh	\bar{X}			
Mengajar yg baik									
1.	40	2	35	2,3	26	2	2,1	22	2,2
2.	30	1,5	28	1,9	38	2,9	2,1		
3.	35	1,7	30	2	35	2,7	2,1		
4.	50	2,5	40	2,7	40	3,1	2,8		
5.	38	1,9	28	1,9	26	2	1,9		
6.	35	1,7	27	1,8	25	1,9	1,8		
7.	40	2	38	2,5	25	1,9	2,1	18	1,8
8.	36	1,8	35	2,3	23	1,8	2,0	19	1,9
9.	30	1,5	36	2,4	25	1,9	1,9	20	2,0
10.	38	1,9	38	2,5	26	2	2,1	20	2,0
Jenis Mata kuliah									
11.	44	2,2	42	2,8	29	2,2	2,4	24	2,4
12.	55	2,7	45	3	38	2,9	2,9	28	2,8
13.	45	2,2	43	2,8	29	2,2	2,4	22	2,2
Materi pelajaran									
14.	48	2,4	40	2,7	30	2,3	2,5		
15.	44	2,2	43	2,9	32	2,5	2,5	23	2,3
Pengembangan topik yang efektif									
16.	48	2,4	40	2,7	33	2,5	2,5	22	2,2
17.	45	2,2	46	3,1	33	2,5	2,6	23	2,3
18.	65	3,2	50	3,3	41	3,1	3,2	30	3,0

No. Soal	JAWABAN ISIAN							Pemberdaya Lulusan N = 10	
	Mhs. N = 20		Dosen N = 15		Alumni N = 13		Rerata Total	Jlh	\bar{X}
	Jlh	\bar{X}	Jlh	\bar{X}	Jlh	\bar{X}	\bar{X}		
Pengalaman Belajar yang handal									
19.	60	3	52	3,5	42	3,2	3,3	30	3,0
20.	45	2,2	40	2,7	34	2,6	2,5		
21.	65	3,2	48	3,2	43	3,3	3,3	30	3,0
22.	48	2,4	38	2,5	30	2,3	2,4	25	2,5
23.	60	3	50	3,3	42	3,2	3,2		
24.	65	3,2	54	3,6	44	3,4	3,4		

2. Pengujian Pertanyaan Penelitian

Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan rerata yang diperoleh dari jawaban isian angket. Untuk melihat secara keseluruhan hasil jawaban isian angket kebutuhan mahasiswa adalah dengan menganalisis rerata total dari hasil penilaian mahasiswa, dosen, dan alumni. Untuk penambahan informasi dapat dilihat dari hasil jawaban isian pemberdaya lulusan.

Berdasarkan hasil tabulasi data pada Table 4 terlihat bahwa dari rerata penilaian yang diberikan oleh mahasiswa yang bergerak dari rerata terendah ($\bar{X} = 1,5$) sampai dengan rerata tertinggi ($\bar{X} = 2,3$). Sedangkan menurut dosen secara keseluruhan kebutuhan

mahasiswa cukup terpenuhi. Hal ini terlihat dari rerata penilaian yang diberikan oleh dosen yang bergerak dari rerata terendah ($\bar{X} = 1,8$) sampai dengan rerata tertinggi ($\bar{X} = 3,6$). Lain halnya dengan jawaban isian dari alumni, ternyata juga berpendapat bahwa kebutuhan mahasiswa belum memuaskan hal ini terlihat dari penilaian yang mereka berikan bergerak dari rerata terendah ($\bar{X} = 1,8$) sampai dengan rerata tertinggi ($\bar{X} = 3,4$). Dari hasil jawaban isian pemberdaya lulusan juga menyatakan bahwa kebutuhan mahasiswa belum memuaskan, karena rerata penilaian terendah ($\bar{X} = 1,8$) dan rerata penilaian tertinggi ($\bar{X} = 3,0$). Hasil analisis selanjutnya diterakan pada Tabel 5.

Tabel 5. Lembar Jawaban Isian Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Aspek Kebutuhan	Deskripsi Indikator	Rerata total
Mengajar yang baik		
	1. Pengajaran dalam tim	2,1
	2. Balikan bagi mahasiswa yang komperhensif	2,1
	3. Iteraksi belajar mengajar dalam kelas	2,1
	4. Peran aktif Dosen dalam menjalankan tugas	2,8
	5. Strategi pembelajaran yang teruji efektif	1,9
	6. Strategi yg digunakan berdasarkan hasil penelitian	1,8
	7. Pelaksanaan strategi pembelajaran yg profesional	2,1
	8. Kesesuaian media dengan materi	2,0
	9. Kemampuan Dosen menggunakan media	1,9
	10. Partisipati aktif mahasiswa	2,1
Jenis Mata kuliah		
	11. Kesesuaian kompetensi dlm PBM dgn lapangan kerja	2,4

Aspek Kebutuhan	Deskripsi Indikator	Rerata total
	12. Kesesuaian isi GBPP dgn tuntutan lapangan kerja	2,9
	13. Kesesuaian Kurikulum Jurusan Seni Rupa dgn KBK	2,4
Materi pelajaran		
	14. Kesesuaian materi dgn entry behavior	2,5
	15. Relevansi materi dengan standar kompetensi lulusan	2,5
Pengembangan topik		
	16. Latihan mengkomunikasikan ide secara lisan	2,5
	17. Latihan mengkomunikasikan ide secara tertulis	2,6
Pengalaman Belajar		
	18. Arahan belajar secara efektif	2,5
	19. Latihan pemanfaatan waktu yg efektif	2,4

Berdasarkan hasil tabulasi data pada Table 4 untuk nilai rerata total dari jawaban isian mahasiswa, dosen dan alumni, terlihat bahwa nilai rerata total terendah adalah $\bar{x} = 1,8$ dan nilai rerata total tertinggi adalah $\bar{x} = 3,4$. Berarti kebutuhan yang diperlukan untuk dipenuhi adalah kebutuhan yang memiliki nilai rerata total dari $\bar{x} = 1,8$ sampai dengan nilai rerata total $\bar{x} = 2,9$. Pada Tabel 5 urutan kebutuhan mahasiswa disusun berdasarkan kriteria penilaian tersebut.

Untuk kebutuhan yang memiliki nilai rerata total lebih kecil dari $\bar{x} = 2,0$, perlu mendapat perhatian utama karena benar-benar belum begitu di terapkan dalam pembelajaran di jurusan seni Rupa seperti Strategi

pembelajaran yang teruji efektif, Strategi yg digunakan berdasarkan hasil penelitian, Kemampuan Dosen menggunakan media, dan Kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Sedangkan selebihnya perlu ditingkatkan mutunya agar membantu mahasiswa memahami materi yang disajikan dosen. Kebutuhan yang dapat dikatakan cukup memuaskan antara lain peran aktif dosen dalam menjalankan tugas, kesesuaian isi GBPP dgn tuntutan lapangan kerja, dan latihan mengkomunikasikan ide secara tertulis. Pengelompokan jawaban isian angket untuk aspek kompetensi yang diinginkan dapat dilihat pada Tabel 6

Tabel 6. Kompetensi yang Diinginkan Alumni dan Pemberdaya Lulusan

Kompetensi yang diinginkan	Deskripsi kompetensi
1. Kompetensi yg seharusnya ada,	1. Kompeten mendesain Dua Matra 2. Kompeten mendesain Tiga Matra 3. Kompeten dalam penerapan Estetika, 4. Kompeten mengaplikasikan Statistika
2. Kompetensi yg seharusnya diajarkan	1. Kompeten menelaah kurikulum SMU, 2. Kompeten menerapkan Ilmu Bahan dan Teknologinya 3. Kompeten mengelola kewirausahaan Seni 4. Kompeten menerapkan Antropologi Seni Rupa 5. Kompeten menerapkan Sosiologi Seni 6. Kompeten mengaplikasi Komputer Seni
3. Kompetensi yg seharusnya dihilangkan	Estetika Dasar, Filsafat seni dan Estetika

Kompetensi yang diinginkan	Deskripsi kompetensi
4. Bidang pekerjaan yg tersedia bagi lulusan	1. Mendesain Estetika melalui komputer 2. Peklame/Grafis
5. Keinginan pemberdaya lulusan	Memiliki sikap mencipta, inovatif dan kreatif serta mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan
6. Tanggapan masyarakat thdp Dosen seni rupa	Kompeten menjadi Dosen dan kompeten menangani berbagai peluang yg relevan dengan estetika,

Dari hasil jawaban isian angket untuk aspek kompetensi yang diinginkan, berbagai kebutuhan yang disarankan oleh mahasiswa, dosen, alumni maupun dari pemberdaya lulusan. Dari Tabel 6 terlihat adanya Kompetensi yg seharusnya ada, Kompetensi yg seharusnya diajarkan, Kompetensi yg seharusnya dihilangkan, Bidang pekerjaan yg tersedia bagi lulusan, Keinginan pemberdaya lulusan, dan Tanggapan masyarakat terhadap guru Seni Rupa.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa salah satu indikator cara mengajar yang dibutuhkan mahasiswa adalah adanya balikan yang komperhensif bagi mahasiswa. Hal ini memungkinkan mahasiswa mengetahui sejauh mana materi pelajaran telah diserapnya, yang berlanjut pada usaha mahasiswa menyusun strategi belajar untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan. Hal ini merupakan usaha kemandirian mahasiswa yang berlanjut dengan penguasaan ataupun peningkatan ilmu pengetahuan yang dimilikinya berarti melalui pemberian balikan kepada mahasiswa akan meningkatkan Ilmu pengetahuan dan keahlian secara mandiri

Selain itu dosen dibutuhkan untuk meningkatkan interaksi belajar mengajar dalam kelas,. Hal ini dapat ditempuh dengan cara memilih strategi pembelajaran yang teruji efektif dan berdasarkan hasil penelitian untuk melatih mahasiswa berpikir logis dan analitis seperti merancang potongan keemasan dan menguraikan, menganalisis aspek-aspek yang mendukung keberhasilan kegiatan melukis,

mematung ataupun menyelesaikan anyaman dan ukiran.

Kebutuhan tentang keberhasilan pembelajaran juga ditandai dengan adanya partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dicapai berkat adanya dosen yang profesional dalam melaksanakan pembelajaran, ia berperan aktif dalam menjalankan tugas, baik memilih media yang sesuai dengan materi yang disajikan, maupun kemampuannya menggunakan media tersebut.

Mengajar yang baik ini akan unggul bila dosen kempeten dalam mengajar dan juga didukung dengan kesediaan mahasiswa merubah cara belajarnya menjadi berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Bila terjadi sebaliknya, dosen tidak acuh dan mahasiswa hanya mengejar target lulus walaupun mendapat nilai rendah, jadi tanpa menguasai kompetensi yang ditawarkan maka hasil belajar tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan demikian kebutuhan yang diperlukan oleh mahasiswa ini sesuai dengan usaha bagaimana mengajar secara tim dapat membantu mahasiswa menguasai dengan baik materi yang disajikan dosen. Dalam proses mencipta karya seni Rupa memerlukan kreativitas yang merupakan pekerjaan mandiri, namun dapat juga bekerja sama dengan orang lain dalam hal merancang karya seni yang adiluhung dan membutuhkan teknologi dari berbagai disiplin ilmu. Dalam proses pengajaran secara team dapat bekerja secara mandiri ataupun bekerja sama dengan dosen tim mengajar. Berarti dari hasil analisis kebutuhan ditemukan adanya kompetensi

bekerja mandiri dan bekerja sama dengan orang lain.

Lulusan Seni Rupa memerlukan kompetensi untuk mewujudkan ide dalam bentuk karya estetis visual, namun juga ia harus kompeten dalam menginformasikan secara lisan dalam mengapresiasi karya Seni Rupa baik terhadap ungkapan idenya sendiri atau ide orang lain melalui media tertentu. Selain itu ia juga sebagai seorang sarjana harus kompeten mengkomunikasikan idenya melalui artikel ilmiah atau tulisan ilmiah. Jadi dari hasil analisis kebutuhan itu dapat dinyakan bahwa mahasiswa kompeten mengkomunikasikan ide dan informasi secara lisan, tulisan, maupun visualisasi ide.

Pembelajaran Seni Rupa harus dapat memanfaatkan tantangan dari kemajuan teknologi dan informasi yang semakin canggih ini. Lulusan tidak akan tergilas kemajuan teknologi tetapi tertantang untuk memanfaatkannya. Melalui peran aktif dosen dalam memantau kemajuan informasi dan teknologi yang dimanfaatkan dalam menjalankan tugas, memilih strategi pembelajaran yang teruji efektif dalam menerapkan hasil penemuan teknologi dan informasi canggih, maka besar kemungkinannya mutu pembelajaran meningkat yang berakibat meningkatnya prestasi belajar mahasiswa. Dengan demikian dari hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa mahasiswa membutuhkan Kompetensi menguasai dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran Seni Rupa

Dalam menciptakan karya Seni Rupa, mahasiswa harus kompeten mendesain Dua Matra, dan Tiga Matra seperti yang disarankan oleh alumni dan pemberdaya lulusan, dan ditunjang oleh kemampuan menerapkan Estetika. Untuk berhasil menciptakan karya tersebut, mahasiswa haruslah dibekali kemampuan melakukan evaluasi, menganalisis data, ataupun mensintesisnya. Kemampuan ini diperoleh dari latihan mengapresiasi karya Seni Rupa. Selanjutnya dalam memproduksi karya mahasiswa dibekali dengan keterampilan dan kreativitas yang dilatihkan melalui pengembangan topik yang diarahkan dalam

latihan mengkomunikasikan ide secara visual. Dengan demikian melalui hasil analisis kebutuhan ini ditemukan kompetensi untuk melakukan evaluasi, menganalisis data, dan membuat solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan dan juga kompetensi merencanakan dan mengorganisasikan aktivitas dalam menciptakan karya Seni Rupa

Berbagai kompetensi dilatihkan kepada mahasiswa dalam pembelajaran Seni Rupa seperti mendesain estetika melalui komputer, reklame/grafis, yang tentu saja telah dirancang dalam kurikulum berbasis kompetensi pada jurusan Seni Rupa, dan pemberian pengalaman belajar dalam PBM yang dapat digunakan untuk bersaing secara kompetitif dalam dunia kerja Seni Rupa.. Selain itu para pemberdaya lulusan Seni Rupa berkeinginan memberdayakan lulusan yang memiliki sikap mencipta, inovatif dan kreatif serta mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan. Jadi dari hasil analisis kebutuhan mahasiswa ditemukan bahwa lulusan membutuhkan Kompetensi beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan dan masyarakat

Dengan ditemukan kebutuhan mahasiswa maka langkah selanjutnya adalah menyusun kompetensi yang perlu digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kurikulum berbasis tujuan yang juga merupakan jabaran kompetensi yang akan dicapai, akhir dari analisis kebutuhan adalah ditemukannya tujuan instruksional umum yang juga merupakan tujuan mata kuliah dimaksud. Oleh karena itu dari hasil temuan dari analisis kebutuhan, ternyata kompetensi yang diperlukan dan juga perlu ditambahkan adalah sebagai tertera pada Tabel 5, dan Tabel 6. Bila dikembangkan lebih lanjut kompetensi yang dibutuhkan oleh lulusan jurusan Seni Rupa UNIMED tersebut menjadi standar kompetensi lulusan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Kompetensi berpikir logis dan analitik dalam memecahkan permasalahan.
2. Kompetensi bekerja mandiri dan bekerja sama dengan orang lain.

3. Kompetensi mengkomunikasikan ide dan informasi secara lisan, tulisan, maupun visualisasi ide
 4. Kompetensi meningkatkan Ilmu pengetahuan dan keahlian secara mandiri
 5. Kompetensi menguasai dan menggunakan teknologi
 6. Kompetensi melakukan evaluasi, menganalisis data, dan membuat solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan.
 7. Kompetensi merencanakan dan mengorganisasikan aktivitas
 8. Kompetensi beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan dan masyarakat
3. Kebutuhan untuk mata kuliah Apresiasi Seni Rupa
 - a. Kompetensi merencanakan dan mengorganisasikan aktivitas,
 - b. Kompetensi mengkomunikasikan ide dan informasi secara lisan, maupun tulisan
 - c. Kompetensi berpikir logis dan analitik dalam mengapresiasi karya Seni
 - d. Kompetensi melakukan evaluasi, menganalisis data dan membuat solusi yang efektif dalam apresiasi karya Seni

Berdasarkan temuan kompetensi kebutuhan mahasiswa tersebut maka selanjutnya dirumuskan menjadi stand

PENUTUP

Keseimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka ditemukan kebutuhan pembelajaran mahasiswa yang dapat digunakan untuk bersaing secara kompetitif dalam lapangan kerja Seni Rupa sebagai berikut:

1. Kebutuhan untuk mata kuliah Teori Seni Rupa:
 - a. Kompetensi berpikir logis dan analitik dalam memecahkan permasalahan,
 - b. Kompetensi meningkatkan Ilmu pengetahuan dan keahlian secara mandiri,
 - c. Kompetensi melakukan evaluasi, menganalisis data, dan membuat solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan
 - d. Kompetensi mengkomunikasikan ide dan informasi secara lisan, maupun tulisan
2. Kebutuhan untuk mata kuliah Praktik Seni Rupa:
 - a. Kompetensi mengkomunikasikan ide dan informasi secara visual
 - b. Kompetensi menguasai dan menggunakan teknologi
 - c. Kompetensi bekerja mandiri dan bekerja sama dengan orang lain,
 - d. Kompetensi beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan dan masyarakat

Saran

1. Temuan hasil analisis kebutuhan pembelajaran mahasiswa yang dapat digunakan untuk bersaing secara kompetitif dalam lapangan kerja Seni Rupa dapat dikembangkan menjadi Tujuan mata kuliah yang selanjutnya dijabarkan menjadi Standar Kompetensi lulusan, Kompetensi Dasar, materi pengajaran, Indikator pencapaian dan Evaluasi keberhasilan mahasiswa pada jurusan Seni Rupa FBS UNIMED. Namun agar lebih valid dan sesuai dengan kebutuhan jurusan, perlu diseminarkan ataupun validasi silang dengan para tokoh pendidikan Seni Rupa di dalam dan di luar UNIMED
2. Kebutuhan untuk mata kuliah Teori Seni Rupa dapat dikembangkan untuk menyusun model pengembangan teori Seni Rupa dengan memilihkan teori belajar dan pembelajaran yang mendukungnya.
3. Kebutuhan untuk mata kuliah Praktik Seni Rupa dapat dikembangkan untuk menyusun model pengembangan Praktik Seni Rupa dengan memilihkan teori belajar dan pembelajaran yang mendukungnya.
4. Kebutuhan untuk mata kuliah Apresiasi Seni Rupa dapat dikembangkan untuk menyusun model pengembangan Apresiasi Seni Rupa dengan memilihkan teori belajar dan pembelajaran yang mendukungnya.

5. Disarankan untuk mengembangkan berbagai instrumen penilaian hasil belajar mahasiswa untuk berbagai mata kuliah Teori, Praktik dan Apresiasi Seni Rupa berdasarkan kebutuhan yang akan dicapai mahasiswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Badiran, M. (1996) "Strategi pendidikan Kesenian dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kompetitif menyongsong tahun 2000" *Pelangi Pendidikan* Vol.3 (1). Medan: Badan Penerbit IKIP Medan
- Kaufman, 1982, dalam Suparman, (1997) *Desain Instruksional*. Jakarta :PAU
- Kumaidi (1998)"Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya" *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 5, No.4. Bandung: IKIP Malang
- Sahman, H. (1993) *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sheal, Peter, 1989 dalam Direktorat Dikmenum, (2003) *Bahan Penataran KBK* Jakarta: Dikmenum
- Winata Putra, (2001). *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU
- Wiwaramulya, B. dan Ibrahim, A. (2002) *Peningkatan Kualitas Layanan Proses Pendidikan Jurusan Seni Rupa*. Medan: FBS UNIMED