



ERA BARU MANAJEMEN PENDIDIKAN

Aplikasi, Strategi, dan Inovasi



Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.
Mira Mirnawati, M.Pd.
Dr. Siti Fadjarajani, M.T.
Dr. Siti Zaenab, S.Ag., M.Pd.
Ely Satiyasih Rosali, M.Pd.
Dr. Widyatmike Gede Mulawarman, M.Hum.
T. M. Haekal, S. Pd.
Dr. Purwani Puji Utami, S.E., M.Pd.
Rita Sari, M.Pd.
Elizabeth, S.Sos, S.Sn., M.Ds.
Monica Hartanti, M.Ds.
Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc.
Dr. Rhini Fatmasari, S.Pd., M.Sc.
Asmawati, M.Pd.
Prof. Dr. Abd. Kadim Masaong, M.Pd.
Dr. ST. Roskinah Mas, M.Pd.
Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.



ERA BARU MANAJEMEN PENDIDIKAN Aplikasi, Strategi, dan Inovasi

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.

Mira Mirnawati, M.Pd

Dr. Siti Fadjarajani, M.T.

Dr. Siti Zaenab, S.Ag.,M.Pd

Ely Satiyasih Rosali, M.Pd.

Dr. Widyatmike Gede Mulawarman, M.Hum.

T. M. Haekal, S. Pd.

Dr. Purwani Puji Utami, S.E., M.Pd.

Rita Sari, M.Pd.

Elizabeth, S.Sos, S.Sn., M.Ds.

Monica Hartanti, M.Ds.

Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc.

Dr. Rhini Fatmasari, S.Pd., M.Sc.

Asmawati, M.Pd.

Prof. Dr. Abd. Kadim Masaong, M.Pd.

Dr. ST. Roskinah Mas, M.Pd.

Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.



IP.026.06.2020

ERA BARU MANAJEMEN PENDIDIKAN Aplikasi, Strategi, dan Inovasi

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.
Mira Mirnawati, M.Pd
Dr. Siti Fadjarajani, M.T.
Dr. Siti Zaenab, S.Ag.,M.Pd
Ely Satiyasih Rosali, M.Pd.
Dr. Widyatmike Gede Mulawarman, M.Hum.
T. M. Haekal, S. Pd.
Dr. Purwani Puji Utami, S.E., M.Pd.
Rita Sari, M.Pd.
Elizabeth, S.Sos, S.Sn., M.Ds.
Monica Hartanti, M.Ds.
Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc.
Dr. Rhini Fatmasari, S.Pd., M.Sc.
Asmawati, M.Pd.
Prof. Dr. Abd. Kadim Masaong, M.Pd.
Dr. ST. Roskinah Mas, M.Pd.
Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.

Pertama kali diterbitkan Juni 2020

Oleh **Ideas Publishing**

Alamat: Jalan Joesoef Dalie No. 110 Kota Gorontalo

Surel: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota IKAPI, No. 0001/ikapi/gtlo/II/14

ISBN: 978-623-234-064-0

Penyunting : Abdul Rahmat, Yuhelson

Penata Letak : A. Hanan Nugraha

Desain Sampul: Moh. Hasan

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Hak Cipta

Pasal 4

Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan peundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 112

Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak. untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

Pasal 115

Setiap Orang yang tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya melakukan Penggunaan Secara Komersial, Penggandaan, Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Potret sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 untuk kepentingan reklame atau periklanan untuk Penggunaan Secara Komersial baik dalam media elektronik maupun non elektronik, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

ERA BARU
MANAJEMEN PENDIDIKAN
Aplikasi, Strategi, dan Inovasi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan semua rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun buku ini.

Manajemen merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yang dilakukan melalui pengelolaan bidang-bidang yang terkait dengan pendidikan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Fattah (2012: 123), bahwa manajemen pendidikan pada dasarnya adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan melalui pengolahan bidang-bidang pendidikan. Ruang lingkup manajemen pendidikan meliputi semua kegiatan yang menjadi alat untuk menunjang proses belajar mengajar dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, yaitu: Manajemen kurikulum, Manajemen Personalia, Manajemen Peserta Didik, Manajemen Sarana dan Prasarana, Manajemen Keuangan, Manajemen Administrasi, Manajemen Humas, dan Manajemen Lainnya.

Pada kesempatan ini kami mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu hingga selesainya buku ini. Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda. Amin.

Semoga buku ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi ilmiah dan bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Gorontalo, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I	
ORIENTASI BARU MANAJEMEN PENDIDIKAN	
Prof.Dr. Abdul Rahmat, M.Pd., Mira Mirnawati, M.Pd Universitas Negeri Gorontalo abdulrahmat@ung.ac.id	
	1
BAB II	
RUANG LINGKUP MANAJEMEN PENDIDIKAN	
Dr. Siti Fadjarajani, M.T. Universitas Siliwangi Tasikmalaya sitifadjarajani@unsil.ac.id	
	13
BAB III	
MENGELOLA KELAS BESAR DAN KELAS KECIL	
Dr. Siti Zaenab, S.Ag.,M.Pd. IAHN Gde Pudja Mataram chilasita68@gmail.com	
	31
BAB IV	
MANAJEMEN PESERTA DIDIK	
Ely Satiyasih Rosali, M.Pd. Universitas Siliwangi Tasikmalaya ely@unsil.ac.id	
	55
BAB V	
MANAJEMEN DISIPLIN PENDIDIK BERKUALITAS	
Dr. Widyatmike Gede Mulawarman, M.Hum. FKIP Universitas Mulawarman widyatmike.fkip.unmul.ac.id	
	89
BAB VI	
MANAJEMEN KEUANGAN PENDIDIKAN	
T.M. Haekal, S. Pd. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tmhaekal.th@gmail.com.....	
	115

BAB VII	
HUBUNGAN SEKOLAH DENGAN MASYARAKAT	
Dr. Purwani Puji Utami, S.E., M.Pd.	
STKIP Kusuma Negara	
purwani@gmail.com	131
BAB VIII	
MANAJEMEN PENDIDIKAN INKLUSI	
Rita Sari, M.Pd.	
Dosen IAIN Langsa1	
ritasari17@iainlangsa.ac.id.....	151
BAB IX	
KAJIAN KEBERHASILAN PENERAPAN PROSES	
DESAIN PADA PESERTA MATA KULIAH TUGAS	
AKHIR MAHASISWA DKV SEBAGAI UPAYA	
UNTUK MENGEVALUASI KURIKULUM PROGRAM	
STUDI SARJANA	
Elizabeth, S.Sos, S.Sn., M.Ds., Monica Hartanti, M.Ds.,	
Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc.	
Universitas Kristen Maranatha	
ewianto@gmail.com	159
BAB X	
BLUE OCEAN STRATEGY PADA PENDIDIKAN	
Dr. Rhini Fatmasari, S.Pd., M.Sc.	
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka	
riens@ecampus.ut.ac.id	179
BAB XI	
EVALUASI KINERJA GURU DALAM PEMBINAAN	
KARAKTER SISWA	
Asmawati, Kadim Masaong, ST. Roskinah Mas	
asmawatijunaris123@gmail.com.....	195
BAB XII	
MANAJEMEN SEKOLAH	
Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.	
Dosen STAI Auliaurasyidin Tembilahan – Riau	
lilifahrina.tbh@gmail.com.....	211

BAB IX

KAJIAN KEBERHASILAN PENERAPAN PROSES DESAIN PADA PESERTA MATA KULIAH TUGAS AKHIR MAHASISWA DKV SEBAGAI UPAYA UNTUK MENGEVALUASI KURIKULUM PROGRAM STUDI SARJANA

**Elizabeth, S.Sos, S.Sn., M.Ds., Monica Hartanti, M.Ds.,
Sandy Rismantojo, S.Sn., M.Sc.**
Universitas Kristen Maranatha
ewianto@gmail.com

A. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi dan media, maka Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai ilmu yang melandasi konsep berkomunikasi secara kreatif baik melalui gambar dan elemen visual juga semakin berkembang dan diminati. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya Program Studi Sarjana maupun Program Studi Diploma yang menyelenggarakan pendidikan serupa. Dengan alasan tersebut, maka program studi sebagai penyelenggara pendidikan seyogyanya mampu memperbaiki diri dan memastikan bahwa layanan pendidikan yang dan luaran berupa lulusan yang dapat bersaing dalam bidang kerjanya.

Tugas Akhir (TA) pada mahasiswa DKV merupakan tahap terakhir proses pembelajaran yang menjadi sebuah titik kulminasi atau puncak dari semua kemampuan kognitif, afektif dan motorik mahasiswa. Pada saat melaksanakan TA mahasiswa diharapkan dapat menciptakan karya desain komunikasi visual terbaik dari permasalahan aktual yang dipilihnya. Melalui karya yang dihasilkan, para mahasiswa DKV selayaknya dapat memperlihatkan kemampuannya dari segi visual maupun konseptual, terkait dengan profesi mereka sebagai desainer

DKV di kemudian hari. Pada universitas penyelenggara, akhir dari pelaksanaan TA adalah sebuah pameran terbuka yang dihadiri oleh pihak internal yaitu adik kelas dari program studi DKV, para mahasiswa, orang tua mahasiswa, dan juga pihak eksternal, yaitu tamu undangan dari para pengguna jasa desainer komunikasi visual dan calon mahasiswa DKV. Oleh karena itu karya mahasiswa yang ditampilkan dalam TA ini menjadi sangat penting dalam membangun reputasi awal peserta pameran, citra program studi penyelenggara, sekaligus juga berpengaruh terhadap keberlangsungan penyelenggaraan program studi. Dalam pameran terbuka Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh Program Studi Sarjana di Universitas X, penilaian terhadap konsep, karya dan penyajian akan diberikan tidak saja oleh dosen program studi, tetapi juga oleh pengunjung. Sistem ini disusun supaya mahasiswa peserta pameran dapat memperoleh apresiasi dan motivasi dalam berkarya.

Upaya yang dilakukan agar membuat mahasiswa DKV berhasil menyajikan karya desain yang unik, menarik dari sisi visual, dan dapat menyampaikan pesan berdasarkan konsep didukung dengan adanya proses bimbingan yang intensif selama 16 minggu dengan 2 (dua) dosen pembimbing yang juga dipantau dalam 3 (tiga) tahap *preview* dengan 2 (dua) orang dosen penguji dan seorang dosen pembimbing. Disadari betul bahwa proses belajar mengajar merupakan satu rangkaian kegiatan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Rangkaian proses pembelajaran ini disusun sedemikian rupa sehingga progres dari setiap tahap yang telah ditempuh oleh mahasiswa diharapkan akan terlihat pada saat penghujung masa pendidikan sarjana.

Berdasarkan pengalaman dari para Dosen DKV ditemukan mahasiswa yang lancar dalam mengikuti berbagai mata kuliah pendukung yang menyangkut pengetahuan dasar mengenai

sistematika perancangan karya desain (konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media) terkadang tidak mampu menerapkannya secara holistik pada saat perancangan karya Tugas Akhir.

Dalam lingkup program studi, kurikulum yang disusun selalu mengacu pada pencapaian tujuan mata kuliah secara bertahap dan berkelanjutan, sedangkan dalam lingkup lebih luas yaitu Universitas, akuntabilitas dan transparansi penyelenggaraan pendidikan juga telah menggunakan sistem terintegrasi, sehingga apabila terjadi kondisi tidak ideal berupa gagalnya implementasi komprehensif dalam menghasilkan desain yang baik pada saat Tugas Akhir perlu ditelaah lebih lanjut.

Melalui penelitian ini akan digali faktor penyebab mengapa nilai dalam karya dalam TA mahasiswa tidak sesuai dengan nilai yang telah ditempuh pada saat mengambil mata kuliah di tahap pembelajaran sebelumnya.

B. Metode Evaluasi Kurikulum

Evaluasi kurikulum diperlukan untuk mengetahui keberhasilan penyampaian ilmu dan kesesuaian kurikulum yang telah disusun dalam materi atau bahan ajar. Penelitian yang dilakukan ini merupakan salah satu upaya untuk pengembangan dan penyempurnaan kurikulum, maka model evaluasi kurikulum yang dipilih adalah yang dititikberatkan pada mahasiswa, dosen dan bahan ajar dengan menggunakan salah satu metode evaluasi kurikulum yang diaplikasikan sebagai berikut:

1. Congruence

Mengevaluasi tujuan pendidikan dan hasil belajar yang dicapai, yang dibuat dalam rangka penyempurnaan program

dan bimbingan terhadap mahasiswa, untuk melihat sejauh mana perubahan hasil pendidikan telah terjadi. Objek evaluasi dititikberatkan pada hasil belajar mahasiswa dalam bentuk kognitif (wawasan keilmuan desain), afektif (sikap), psikomotorik (kemampuan penggunaan peralatan desain, kemampuan menggambar, *craftsmanship*). Model ini dipilih, karena mahasiswa/i yang telah menempuh tugas akhir, telah menempuh kurikulum yang berhubungan dengan tiga hal yang disebutkan di atas.

2. *Illumination*

Mengevaluasi perkembangan program pembelajaran, proses pelaksanaan dan kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran, atau menekankan pada evaluasi yang berkelanjutan selama proses pelaksanaan kurikulum (kurikulum sedang digunakan). Objek evaluasi dititikberatkan pada pengajar dan bahan ajar. Model ini dipilih karena kurikulum 2015 masih sedang berjalan, dan masih dapat dikoreksi atau diberi masukan. (http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/), (Rusman, 2009).

C. Pendidikan Orang Dewasa/ Andragogi

Pendidikan orang dewasa secara umum membedakan obyek penerima pendidikan berdasarkan klasifikasi umur. Pendidikan orang dewasa, sering disebut sebagai andragogi, yaitu kata yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *andra* (orang dewasa) dan *agogos* (memimpin), atau secara bebas diartikan sebagai proses memimpin orang dewasa (memimpin dalam artian mengarahkan), sebuah jargon yang diungkapkan oleh Malcolm Knowles pada publikasinya yang berjudul *Adult Learner, A neglected Species* (dalam Sunhaji, 2014: h. 3). Tentunya, pendidikan orang dewasa bertujuan untuk menyelenggarakan

sebuah aktivitas belajar yang sistematis dan berkelanjutan dengan tujuan adanya perubahan dalam pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan. Untuk menjelaskan perbedaan antara andragogi dengan pedagogi, Tisnowati Tamat dalam Sunhaji (2014: h. 3-4), membandingkannya dalam asumsi sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Pedagogi dan Andragogi

No.	Asumsi	Pedagogi	Andragogi
1	Konsep tentang diri peserta didik	Peserta didik tergantung pada pendidiknya, para guru bertanggung jawab sepenuhnya untuk menentukan apa yang harus dipelajari, kapan, bagaimana cara mempelajarinya dan apa hasil yang diharapkan setelah selesai	Pada umumnya, orang dewasa secara psikologis lebih memerlukan pengarahan diri walaupun dalam keadaan tertentu bersifat tergantung
2	Fungsi pengalaman peserta didik	Pengalaman dari guru sangat besar pengaruhnya, dan teknik penyampaiannya berupa ceramah, tugas baca dan penyajian melalui alat pandang dengar	Pengalaman nyata merupakan sumber belajar bagi dirinya, oleh karena itu metode penyampaiannya eksperimen, percobaan, diskusi praktik problem solving

3	Kesiapan belajar	Siap selalu belajar untuk masa depan, oleh karena itu kegiatan belajar harus diorganisasikan dalam suatu kurikulum baku dan langkah-langkah penyajian harus [sic] sama bagi semua orang	Dengan belajar diharapkan dapat memecahkan masalahnya, maka belajar adalah membantu mereka menemukan yang perlu mereka ketahui, program belajar disusun sesuai dengan kebutuhan kehidupan mereka dan urutan penyajian sesuai dengan kesiapan peserta didik
4	Orientasi belajar	Ilmu yang dipelajari baru akan bermanfaat dikemudian hari, oleh karena itu kurikulum disusun sesuai urutan logis	Belajar untuk meningkatkan kemampuan diri untuk mengembangkan orientasinya oleh karena itu orientasi belajar terpusat pada kegiatannya sesuai yang diharapkan mereka

Sumber: Sunhaji, 2014: h. 3-4

Tigabelas Prinsip Pengajaran Orang Dewasa

1. Peserta didik hendaknya mengerti dan menyetujui terhadap tujuan suatu kegiatan pendidikan/kursus
2. Peserta didik hendaknya mau untuk belajar
3. Menciptakan situasi yang bersahabat dan tidak formal
4. Penataan ruangan hendaknya menyenangkan para peserta
5. Peserta didik hendaknya berperan serta mempunyai tanggungjawab terhadap jalannya proses belajar
6. Belajar itu hendaknya erat hubungannya dengan pengalaman peserta didik

7. Fasilitator hendaknya mengenal benar akan materi pembelajarannya
 8. Perhatikan kesungguhan dan ketekunan dalam mengajar
 9. Peserta didik hendaknya dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya
 10. Peserta didik hendaknya sadar akan kemajuan dirinya dan memiliki rasa kepuasan
 11. Gunakan metode belajar yang bervariasi.
 12. Fasilitator hendaknya merasa turut tumbuh dalam proses belajar mengajar
 13. Pendidikan hendaknya memiliki rencana yang fleksibel dalam proses belajar mengajar.
- (Sunhaji, 2014: h. 7)

D. Tahapan Sistem Pendidikan Tinggi di Indonesia

Sistem pendidikan tinggi di Indonesia, yang pada dasarnya memiliki empat tahapan pokok, yaitu *input*, proses, *output* dan *outcomes*. Sebagai bahan dasar dari pendidikan tinggi, maka *input* adalah lulusan SMA atau yang sederajat, sesuai dengan ketentuan dalam ujian saringan masuk atau jalur lain yang dianggap dapat menjadi standar terendah bagi calon mahasiswa yang telah memiliki pengalaman belajar sebelumnya. Sedangkan proses, adalah segala hal yang dapat mendukung proses pembelajaran. Beberapa diantaranya adalah capaian pembelajaran yang jelas, penyelenggaraan perguruan tinggi yang sehat, pengelolaan perguruan tinggi yang transparan dan akuntabel, nilai-nilai perguruan tinggi dan nilai-nilai standar yang disyaratkan sebagai standar BAN-PT atau lembaga akreditasi mandiri, sehingga menunjukkan kelas dari perguruan tinggi yang dimaksud. *Output* adalah hasil dari proses pembelajaran berupa lulusan atau alumni dari sebuah perguruan tinggi. *Output* biasanya

ditandai dengan nilai IPK, lama studi, dan predikat kelulusan. Satu hal yang juga menjadi tahapan terakhir, adalah outcomes, yaitu keberhasilan perguruan tinggi dalam mengantarkan lulusannya agar dapat terserap di pasar kerja. (Tim Kurikulum dan Pembelajaran Direktorat Belmawa Dikti, 2014: h.2)

E. Implementasi Evaluasi Kurikulum

Pada bagian pembahasan, akan diungkapkan lebih mendalam tentang analisa data dan fakta yang dibahas dengan menggunakan teori-teori yang diungkapkan di bagian sebelumnya, dihubungkan dengan tahapan *input*, proses dan *output*.

Di bawah ini adalah materi yang diajukan dalam wawancara secara mendalam pada responden sebagai objek penelitian, adalah sebagai berikut:

1. Pada Tahapan *Input*, diajukan dua pertanyaan kepada mahasiswa mengenai motivasi awal saat memilih jurusan Desain Komunikasi Visual serta sumber informasi tentang Desain Komunikasi Visual pada Universitas.
2. Pada Tahapan Proses, diajukan berbagai pertanyaan mengenai semangat dalam menjalani kuliah. Aspek yang dihargai/ dibanggakan/ membuat semangat dari pengajar. Fasilitas (ruangan, koleksi perpustakaan, laboratorium, penerangan dan fasilitas lainnya), pemilihan Konsentrasi Studi, Persiapan menjalani Tugas Akhir (kesiapan mental, data, skill serta topik yang diajukan, peran dosen dalam proses membimbing, motivasi mengikuti Tugas Akhir, efektivitas proses pembimbingan, kendala ketika menjalani Tugas Akhir, serta motivasi menjalani Tugas Akhir).
3. Pada Tahapan *Output*, sebenarnya merupakan titik tolak atau parameter kriteria yang ditetapkan dalam penelitian

ini, yaitu IPK, masa studi dan predikat kelulusan. Sebagai informasi tambahan, seluruh peserta mata kuliah Tugas Akhir yang merupakan populasi dari responden telah lulus dari seluruh mata kuliah yang ditawarkan dalam satu program kurikulum utuh tahun 2010 (dan konversinya menjadi kurikulum 2015), termasuk di dalamnya mata kuliah pilihan yang dipilih sesuai dengan jumlah SKS yang diperkenankan agar setiap lulusan Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual memiliki skill spesifik dengan pilihan mandiri yang masing-masing membedakan kompetensi dengan yang lainnya. Beberapa pertanyaan yang tidak terkait dengan *input* dan proses, tetapi berkaitan dengan program studi yang membekalinya sebagai profesional.

4. Selain pertanyaan mengenai hal-hal terkait pada *input*, proses dan *output*, para peserta Tugas Akhir juga ditanyakan mengenai pemahaman holistik mereka mengenai penilaian pribadi mereka mengenai proses atau tahapan desain yang selama ini paling dianggap sulit sampai yang paling mudah.

Sintesa Data

Berdasarkan data dan fakta yang telah diperoleh, berikut ini adalah Sintesa Data yang akan menggabungkan kesesuaian antara data yang diperoleh dari mahasiswa dan Dosen Pembimbing, agar diperoleh informasi yang lebih komprehensif dan holistik.

1. Sintesa Data *Input*

Informasi yang dapat diperoleh berupa sintesa dari hasil pengumpulan data pada tahapan *input* terhadap mahasiswa peserta Tugas Akhir semester Genap 2015/2016 dan semester Ganjil 2016/2017, dikorelasikan dengan masukan dari dosen pembimbing adalah sebagai berikut:

- a. *Mindset* awal mengenai keinginan mengikuti kuliah berpengaruh kuat terhadap keberhasilan akhir mahasiswa dalam menerima dan maksud penggunaannya dalam jenjang yang lebih lanjut (karir profesional atau studi lanjut)
- b. Pemilihan tempat studi (dalam hal ini Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual) adalah dari *peergroup*/ teman sepermainan atau rujukan orang yang dapat dipercaya. Hal ini tampaknya sesuai dengan sifat Generasi Y dan Z yang tidak begitu mempercayai iklan, tetapi berdasarkan rujukan orang yang dipercayai atau dari bukti yang dapat dilihat secara langsung;
- c. Karakter yang telah membentuk mahasiswa pada jenjang pendidikan sebelumnya, termasuk pendidikan karakter dalam keluarga dapat dikatakan cukup berpengaruh terhadap bagaimana proses pendidikan pada tingkat universitas dijalani oleh masing-masing mahasiswa.

2. Sintesa Data Proses

Informasi yang dapat diperoleh berupa sintesa dari hasil pengumpulan data pada tahapan proses terhadap mahasiswa peserta Tugas Akhir semester Genap 2015/2016 dan semester Ganjil 2016/2017, dikorelasikan dengan masukan dari dosen pembimbing adalah sebagai berikut:

- a. Proses menjalani kuliah dalam jenjang pendidikan tinggi, dipengaruhi keberhasilannya oleh berbagai aspek yang dianggap penting oleh masing-masing mahasiswa. Hal ini tidak hanya dilandasi oleh materi kurikulum yang saja, tetapi oleh berbagai cara pendidik dalam menyampaikan materi tersebut;
- b. Materi yang paling mudah diimplementasikan dan diingat oleh mahasiswa adalah materi yang bersifat

- hardskill*, materi yang bersifat pembekalan *softskill* belum dapat diungkapkan secara gamblang oleh mahasiswa;
- c. Secara umum, mahasiswa mengetahui bahwa materi yang diberikan sifatnya berkelanjutan dan saling mendukung;
 - d. Materi yang penting, tidak lantas disukai atau dipelajari lebih serius oleh mahasiswa, hal ini menunjukkan bahwa bobot materi yang berkualitas belum tentu menjadi hal yang diutamakan dalam proses pendidikan di Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual;
 - e. Sistem penyajian materi yang dibagi menjadi tiga jenis yaitu Teori, *Single Studio* dan *Double Studio*, secara umum diketahui oleh mahasiswa, tetapi manfaat yang dirasakan tidak terlalu signifikan;
 - f. Mekanisme penyajian materi yang dibedakan dalam tiga sistem sebagai upaya untuk membuat mahasiswa mandiri dalam proses responsi dan kelas mandiri belum dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa;
 - g. Sikap pendidik/dosen yang dianggap tidak pas (mungkin karena berbeda pandangan, beda generasi dan beda gaya dengan mahasiswa), seringkali menjadi alasan dari mahasiswa atas ketidakberhasilan mahasiswa menyerap materi kuliah;
 - h. Kekuatan dari karakter mahasiswa yang lebih dewasa, menjadikan nilai bukan satu-satunya parameter dalam keberhasilan pendidikan;
 - i. Proses keikutsertaan mahasiswa dalam menjalani kuliah, mengenali lingkungan, organisasi kemahasiswaan dan unit-unit kegiatan di universitas, dapat mematangkan karakter dan kepribadian, serta melahirkan rasa tanggung jawab yang bernilai positif;

- j. Belum ada kesamaan persepsi dari mahasiswa maupun dosen mengenai sistem pencapaian proses Tugas Akhir yang baku, perbedaan ini tidak dinilai sebagai kebijakan, tetapi sebagai ketidakadilan bagi beberapa mahasiswa yang sensitif;
- k. Secara keseluruhan ada satu kesamaan pendapat antara mahasiswa dari kedua kategori dan dosen pembimbing, bahwa tahapan desain yang dianggap tersulit adalah tahapan pengembangan ide dan sketsa (tersulit menurut mahasiswa kategori 2, tersulit kedua menurut mahasiswa kategori 1 dan terlemah menurut dosen pembimbing).

3. Sintesa Data Output

Informasi yang dapat diperoleh berupa sintesa dari hasil pengumpulan data pada tahapan *output* terhadap mahasiswa peserta Tugas Akhir semester Genap 2015/2016 dan semester Ganjil 2016/2017, dikorelasikan dengan masukan dari dosen pembimbing adalah sebagai berikut:

- a. Perlu disadari oleh pihak yang berkepentingan, bahwa parameter nilai dan ketepatan waktu lulus, bukan menjadi hal utama yang meranking hasil lulusan. Pada program studi berbasis desain, preferensi, jenis kompetensi *hardskill* yang berbeda-beda, keuletan dan kemampuan melakukan presentasi juga menjadi hal yang membedakan satu lulusan dengan lulusan lainnya.
- b. Mahasiswa yang meyakini sejak awal bahwa dirinya berpotensi dalam bidang desain, secara umum, tetap dapat mempertahankan idealismenya setelah lulus sebagai desainer dengan ijazah S-1

4. Sintesa Data yang Berhubungan dengan Proses Desain yang Diaplikasikan Pada Mata Kuliah

Hasil penemuan data awal mengenai urutan kesulitan proses desain, diketahui bahwa tiga tahapan tersulit yang ditemui oleh mahasiswa adalah pada: (1) Proses melakukan riset dan analisa; (2) Proses mengembangkan ide dan sketsa; (3) Proses atau tahapan presentasi untuk menjelaskan maksud, tujuan dan ide kepada khalayak.

Melalui hal tersebut, maka berikut dipaparkan tujuan kompetensi umum dari yang dirumuskan oleh Asosiasi Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA), yang juga melanjutkan perumusan baik asosiasi Desain Grafis yang ada sebelumnya yaitu Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI) dan Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI), sebagai berikut:

Berdasarkan korelasi yang dilakukan, maka diketahui bahwa Mata Kuliah yang belum dapat dikuasai penerapannya secara utama, adalah yang memiliki tujuan Kompetensi Penerapan Prinsip Dasar Desain dan Penerapan Prinsip Dasar Komunikasi. Kedua tujuan Kompetensi tersebut diberikan pada Mata Kuliah sebagai berikut:

Tabel 2 Tujuan Kompetensi Penerapan Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi dengan Penjabaran Mata Kuliah pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas-X.

Bahan Kajian dari IPTEKS Prodi			SKS MK
	Kode MK	Nama MK	
M.74100.008.02: Mengembangkan Konsep Desain	KV203	TIPOGRAFI DASAR	3
	KV204	TIPOGRAFI APLIKATIF	3
M.74100.015.01: Mengelola Proses Desain	KV304	MANAJEMEN DKV	3

Bahan Kajian dari IPTEKS Prodi			SKS MK
	Kode MK	Nama MK	
M.74100.010.01: Menciptakan Karya Desain	AF202/4/6/8	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV I	4
	AF301/3/5/7	MINOR DESAIN FASHION/ LUKIS/ STD INT/ RANCANG DKV II	4
	KG307/ KI307/ KF307/ KM307	KG: PERANCANGAN BUKU/ KI: COPYWRITING/ KF: ILUSTRASI FASHION/ KM: KARAKTER DAN ASET DALAM GAME	3
	KV306	KG/KI/KF: TATA LAKSANA PROYEK DKV/	3
	KE201/3/5	VIDEOGRAFI/ ANIMASI 2D/ KEBUDAYAAN TIONGKOK	3
	KE301/KE303	KOMIK 1/ DESAIN 3D	3
	KE302/4/6	KOMIK 2/MEDIA ALTERNATIF PERIKLANAN/ MOTION GRAPHIC	3

Sumber: Tim Peneliti, 2016

Dari penjabaran mata kuliah di atas, dapat diketahui bahwa:

Dari 10 mata kuliah pararel, ada dua mata kuliah pararel yang dapat dikeluarkan dari daftar mata kuliah yang perlu ditinjau lebih lanjut, yaitu mata kuliah *double studio* Minor, di mana mata kuliah ini materinya disusun oleh dosen di luar program studi S-1 Desain Komunikasi Visual;

Dari 8 mata kuliah paralel, terdapat empat mata kuliah wajib untuk seluruh konsentrasi, satu mata kuliah paralel konsentrasi, dan tiga mata kuliah paralel elektif.

Empat mata kuliah wajib yang dimaksud adalah: Tipografi Dasar (diberikan pada semester ke-3), Tipografi Aplikatif, (diberikan pada semester ke-4) Manajemen DKV (diberikan pada semester ke-6) dan Tata Laksana Proyek DKV/ Perencanaan Administrasi dalam Industri Permainan (diberikan pada semester ke-6). Jenis perkuliahan adalah *single studio* (studio satu minggu sekali dengan 8 kali waktu responsi per semester);

Satu mata kuliah paralel konsentrasi adalah mata kuliah yang diberikan pada semester ke-5, yaitu: Perancangan Buku untuk Konsentrasi Desain Grafis, *Copywriting* untuk Konsentrasi Kreatif Periklanan, Ilustrasi Fashion untuk Konsentrasi Fashion Grafis dan Karakter dan Aset dalam Game untuk Konsentrasi Game Grafis. Jenis perkuliahan adalah *single studio* (studio satu minggu sekali dengan 8 kali waktu responsi per semester);

Tiga mata kuliah paralel elektif adalah: Videografi, Animasi 2D, Kebudayaan Tiongkok (seluruhnya diberikan bagi mahasiswa yang duduk di semester ke-3); Komik 1, Desain 3D (seluruhnya diberikan bagi mahasiswa yang duduk di semester ke-5) dan Komik 2, Media Alternatif Periklanan dan Motion Graphic (seluruhnya diberikan untuk mahasiswa semester ke-6). Jenis perkuliahan adalah teori (sesuai dengan bobo SKS x 50 menit);

1. Mata Kuliah Tipografi (dasar dan aplikatif), Manajemen Desain Komunikasi Visual, Videografi dan beberapa mata kuliah elektif lainnya merupakan mata kuliah yang kerap kali dinyatakan penting untuk proses pengerjaan Tugas Akhir oleh responden;
2. Berdasarkan penilaian dosen pembimbing maupun pendapat mahasiswa yang menjadi responden, maka mata

kuliah tersebut dapat dianggap sebagai yang paling tidak efektif pemanfaatannya ketika diterapkan dengan proses mendesain;

3. Dikaitkan dengan pernyataan lebih lanjut dari mahasiswa, maka mata kuliah tersebut tidak menunjukkan bahwa mata kuliah tersebut tidak bermanfaat, tetapi perlu ditinjau lebih lanjut mengenai aspek-aspek bagaimana efektivitas ketercapaian kompetensi mata kuliah dan perannya dalam tahapan desain dapat tercapai.

Setelah melakukan sintesa terhadap *input*, pengalaman sarana mahasiswa berproses selama mengenyam pendidikan tinggi, dan *output* dari lulusan, serta mengaitkan dengan pendapat terkait kemahiran paling rendah ketika melakukan proses desain sehingga terpilih seluruh mata kuliah yang dianggap paling perlu dikaji ulang karena efektivitas penerapannya yang paling rendah, maka evaluasi keberhasilan Kurikulum 2010 dirunut dalam dua sudut pandang, yaitu secara kongruen dan illumination adalah sebagai berikut:

1. *Congruence* (Kongruen) terhadap Fungsi Mahasiswa

Titik berat evaluasi adalah pada fungsi mahasiswa yang dianggap sebagai manusia dewasa, telah memiliki pengalaman mengenai pendidikan, karakter dan perlu diperlakukan sesuai dengan ciri belajar orang dewasa. Namun demikian, tidak seluruh ciri belajar orang dewasa telah dipraktikkan seluruhnya oleh mahasiswa, sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh, maka:

- a. Pada lingkungan di Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, mahasiswa walaupun telah pernah mengenyam pendidikan pada tingkat umum, masing-masing dasar pengetahuan/ keterampilan/ kemampuan pemahaman yang dimilikinya tidak sama.

Hal ini menyebabkan adanya rasa bosan apabila materi diberikan terlalu mudah, atau menimbulkan rasa frustrasi apabila diberikan terlalu sulit;

- b. Motivasi mahasiswa dapat menjadi pemicu mahasiswa yang tertinggal menjadi dapat mengejar materi, atau malah sebaliknya, demotivasi dari mahasiswa dapat menyebabkan mahasiswa menjadi acuh dan tidak peduli;
- c. Ujian saringan masuk, merupakan salah satu batas dasar yang harus dilalui oleh calon mahasiswa, sehingga mahasiswa memiliki dasar yang kurang lebih sama dan sama-sama dapat membangun suasana kelas yang lebih kondusif;
- d. Jenis saringan masuk yang ditetapkan oleh universitas, dapat menjadi salah satu pemicu motivasi mahasiswa untuk kemudian bangga ketika menjalani proses sebagai bagian dari komunitas atau keluarga besar civitas akademika;
- e. Ketertarikan atau minat pada pokok-pokok pembelajaran/ pengetahuan/ keterampilan dapat diperoleh dari relevansi langsung antara pekerjaan, latar belakang keluarga atau kebutuhan mahasiswa untuk memenuhi aktualisasi diri. Untuk itu, perlu diatur batas dasar kebutuhan terendah mahasiswa terhadap pendidikan yang ditawarkan di universitas.

2. *Illumination* terhadap Fungsi Pengajar dan Bahan Ajar

a. Fungsi Pengajar

Titik berat evaluasi adalah pada fungsi pengajar sebagai mentor. Tenaga pengajar berfungsi sebagai penyampai materi atau bahan ajar. Walaupun mahasiswa menyadari bahwa materi adalah pengetahuan yang telah disusun

dalam silabus dan oleh karenanya dianggap penting, tetapi faktor pengajar yang dapat dipercaya merupakan hal yang dapat meyakinkan dirinya untuk menguasai materi atau bahan ajar tersebut. Sebagaimana generasi Y dan Z memerlukan penuturan jelas mengenai tugas dan tanggungjawab yang perlu diemban, maka contoh dari figur pengajar merupakan hal yang penting. Pengajar yang dihargai adalah yang memang melakukan perannya sebagai pengajar yang kompeten terhadap materi yang diajarkan. Pengajar tidak semata-mata dihargai oleh karena pengetahuan yang dimilikinya, mahasiswa sebagai manusia dewasa, menandai perilaku dan sikap pengajar sebagai figur yang patut diteladani. Oleh karena itu pengajar perlu berperan sebagai manusia dewasa yang bermartabat. Lebih kompleks lagi, mahasiswa ternyata menyukai pengajar yang tidak menarik jarak yang jauh dengan mahasiswa sebagai tanda kepedulian.

b. Bahan Ajar

Titik berat evaluasi adalah pada Fungsi Bahan Ajar sebagai silabus yang dibakukan dalam sebuah sistem tertutup namun dapat dievaluasi. Bahan ajar merupakan pengetahuan yang telah disusun secara sistematis sesuai patokan dan pedoman yang berlaku. Hal ini dibatasi oleh berbagai peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah di bawah Kopertis IV, sehingga institusi penyelenggara dapat memiliki izin penyelenggaraan proses pendidikan dan berhak mengeluarkan ijazah dengan gelar tertentu. Bahan ajar ini walaupun tertutup oleh beberapa patokan, tetapi harus mampu berkembang sesuai dengan kemajuan industri, sehingga bahan ajar yang diberikan di Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen UNIVERSITAS-X disusun berdasarkan kebutuhan pasar

berdasarkan asosiasi terkait Desain Komunikasi Visual. Dari hasil kajian mengenai mata kuliah yang dianggap masih paling kurang efektif penerapannya dikaitkan dengan proses mendesain, maka materi terkait perlu:

- 1). Diteliti lebih lanjut, secara bersama-sama dalam Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas Kristen UNIVERSITAS-X, mengenai kesesuaian Bobot Mata Kuliah dengan Kedalaman Bahan Kajian setiap mata kuliah yang terkategori tersebut di atas.
- 2). Meninjau ulang apakah jenis perkuliahan (Teori/ *Single Studio/ Double Studio*) yang telah diterapkan di Fakultas Seni Rupa dan Desain dapat dimengerti maksud dan penerapannya oleh seluruh pihak yang berkepentingan (terutama dosen dan mahasiswa).
- 3). Penyesuaian kembali penerapan dimensi kognitif (mengingat/ memahami/ menerapkan/ menganalisis/ mengevaluasi/ menciptakan) yang telah ditetapkan pada tujuan kompetensi umum dan khusus mata kuliah terkait.

Daftar Pustaka

- Alwasilah A, Chaedar. (2009). *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Loren W. Anderson and David R. Krathwohl. (2001). *Taxonomy Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longmann.
- Lunandi, A.G. (1984). *Pendidikan Orang Dewasa: Sebuah Uraian Praktis untuk Pembimbing Penatar, Pelatih dan Penyuluh Lapangan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Press

- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Santoro, Scott W. (2014). *Guide to Graphic Design*. Amerika Serikat: Pearson Education.
- Sidjabat, Samuel, B.S. (2009). *Mengajar Secara Profesional*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Tim Kurikulum dan Pembelajaran Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, (2014). *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Indonesia: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Penyusun Buku Panduan Tugas Akhir Progdi S-1 DKV. (2013). *Buku Panduan Tugas Akhir*. Bandung: Progdi S-1 DKV.

Sumber Online

- Ibrahim, R. Masitoh. Evaluasi Kurikulum. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Evaluasi_Kurikulum.pdf. Diakses pada tanggal 8 juni 2016, 11.00
- NN, <http://e-journal.ikipggrimadiun.ac.id/index.php/JPE/article/viewFile/27/26>, diakses pada tanggal 8 juni 2016, pkl. 11.00 WIB
- Psikologi Islam. (2017). <http://www.psikologiku.com/teori-hirarki-kebutuhan-maslow/>. diakses pada tanggal 24 Februari 2017, pkl 21.43 WIB
- Situs Universitas Pendidikan Indonesia, 2016. <http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA>, diakses pada tanggal 8 juni 2016, pkl. 11.00 WIB
- Sunhaji. (2013). Konsep Pendidikan Orang Dewasa. *Jurnal Kependidikan*, 1(1). <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=403050&val=8826&title=KONSEP%20PENDIDIKAN%20ORANG%20DEWASA>. diakses pada tanggal 1 Maret 2017, pkl 11.53 WIB