

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung pada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan dengan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, kepada peserta didik.

Pendidikan pada umumnya bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Bentuk pendidikan dibagi menjadi tiga jenis, salah satunya adalah pendidikan formal, yaitu merupakan suatu jenis pendidikan yang terencana dan tersusun secara sistematis yang dilakukan di sekolah, misalnya SD, SMP, SMA, PT. Jenjang tertinggi dalam pendidikan formal adalah perguruan tinggi, dimana perguruan tinggi merupakan wahana tenaga ahli yang diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi sumbangan kepada pembangunan.

Salah satu perguruan tinggi di Bandung adalah Universitas X yang memiliki Fakultas Seni Rupa dan Desain. Misi pendidikan Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X adalah menyiapkan lulusan menjadi seniman / *designer* dan sekaligus menjadi ilmuwan yang berkualitas, mandiri dan profesional, serta sebagai dasar aplikasi profesionalisme di bidang seni rupa dan desain.

Menurut salah seorang dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain, untuk dapat mencapai misi tersebut maka mahasiswa harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi-materi yang diajarkan dan informasi lain yang tidak didapatkan di perkuliahan, mengerti dan memahami materi-materi yang diberikan, rajin melakukan latihan-latihan menggambar untuk memperkuat teknik-teknik dalam menggambar. Namun sayangnya menurut dosen tersebut banyak mahasiswa yang kurang memperhatikan materi yang diberikan di kelas, sehingga mahasiswa tersebut kurang paham. Selain itu, banyak juga mahasiswa mengerjakan tugas, terutama tugas-tugas praktikum (studio) sehari sebelum dikumpulkan, sehingga mahasiswa tersebut mengerjakan tugasnya dengan kurang optimal.

Pada semester-semester awal umumnya materi-materi yang dipelajari merupakan mata kuliah umum yang lebih cenderung memerlukan kemampuan menghafal, seperti Agama, Bahasa Indonesia, Pancasila. Namun makin tinggi semester yang dijalani mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain, maka makin dibutuhkan kemampuan untuk memahami dan mengolah materi secara lebih mendalam (seperti teori dua dimensi, teori warna). Kemudian pada semester tiga dimulai penjurusan, namun mahasiswa tersebut baru bisa mengikuti penjurusan jika

sudah lulus mata kuliah prasyarat. Materi-materi yang diajarkan semester tiga keatas lebih banyak merupakan mata kuliah praktikum (studio), yang memerlukan pemahaman terhadap teori yang telah diajarkan di semester-semester sebelumnya, untuk diaplikasikan ke dalam karyanya.

Pendekatan belajar atau yang disebut juga *learning approach* yang digunakan mahasiswa akan menentukan bagaimana materi yang diterima mahasiswa diolah dan selanjutnya akan menentukan kualitas dari proses belajarnya (**W. S. Winkel, 1987**). *Learning approach* yang digunakan mahasiswa terdapat tiga macam, yaitu *surface approach*, *deep approach*, dan *achieving approach* (**Biggs, 1987a**). Mahasiswa yang menggunakan *surface approach* akan mengolah informasi hanya sebatas untuk menghindari kegagalan dan mendapatkan hadiah (*reward*). Mahasiswa yang menggunakan *deep approach* akan mengaitkan informasi yang diperolehnya dengan realitas sehari-hari. Sedangkan mahasiswa yang menggunakan *achieving approach*, orientasi belajarnya lebih ditujukan pada pencapaian peringkat yang baik.

Mahasiswa yang belajar menggunakan *surface approach* mengarah pada hasil yang berada pada tingkat yang rendah, termasuk kualitas yang rendah. Sedangkan mahasiswa yang menggunakan *achieving approach* akan mengarah pada hasil yang baik, dan mahasiswa yang belajar menggunakan *deep approach* akan mengarah pada kualitas dan hasil yang baik (**John Biggs, 1993**). Salah satu indikator untuk melihat hasil belajar dan kualitas belajar yang digunakan mahasiswa adalah dengan melihat prestasi belajar mahasiswa tersebut. Pendekatan belajar yang digunakan mahasiswa akan menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar tersebut (**Marton dan Saljo**

dalam Biggs,1993). Untuk melihat tinggi rendahnya prestasi belajar mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain adalah dengan melihat IPK yang dimiliki mahasiswa tersebut.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan peneliti kepada 30 orang mahasiswa fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X bandung, diperoleh hasil bahwa 13% (4 mahasiswa) menyatakan untuk mencari informasi tambahan (belajar atau membaca lebih banyak) hanya membuang waktu saja, lebih suka menghafalkan materi perkuliahan yang berdasar pada fakta-fakta daripada memahami materi perkuliahan yang bersifat teoritis, hanya membatasi belajar apa yang telah ditentukan, dan merasa tidak perlu belajar lebih dari itu, dan belajar dengan cara mengulang-ngulang bahan kuliah sampai hafal luar kepala. Pendekatan belajar yang digunakan mahasiswa-mahasiswa tersebut mengarah pada pendekatan belajar yang disebut *surface approach*. Dari 13% mahasiswa yang menggunakan *surface approach* di atas memperoleh IPK yang berkisar antara 2,12 sampai dengan 2,60.

Sebanyak 33% (10 mahasiswa) mencoba menghubungkan bahan perkuliahan yang telah dipelajarinya dengan bahan perkuliahan di mata kuliah lainnya, menggunakan sebagian besar waktu luangnya untuk menemukan informasi lebih banyak mengenai suatu topik yang menarik yang telah didiskusikan di kelas, merasa puas mempelajari topik tertentu secara cukup mendalam sehingga dapat membentuk pandangannya sendiri terhadap topik tersebut, dan dalam membaca perkuliahan yang baru mahasiswa tersebut berulang kali mengingat kembali bahan perkuliahan yang sudah diketahui sebelumnya dan melihat bahan perkuliahan yang lama dengan

pemahaman yang baru. Pendekatan belajar yang digunakan mahasiswa-mahasiswa tersebut mengarah pada pendekatan belajar yang disebut *deep approach*. Sebanyak 33% mahasiswa yang menggunakan *deep approach* diatas memperoleh IPK berkisar antara 2,80 sampai dengan 3,57.

Sebanyak 53% (16 mahasiswa) menginginkan nilai-nilai tertinggi dalam hampir semua mata kuliah, salah satu pertimbangan yang paling penting dalam memilih mata kuliah adalah kemungkinan untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam mata kuliah tersebut, melihat dirinya sebagai seorang ambisius dan ingin mencapai puncak dalam apapun yang dilakukannya, membuat target untuk mencapai nilai tinggi sebagai suatu perlombaan. Pendekatan belajar yang digunakan mahasiswa-mahasiswa tersebut mengarah pada pendekatan belajar yang disebut *achieving approach*. Dari 53% mahasiswa yang menggunakan *achieving approach* diatas memperoleh IPK berkisar antara 2,12 sampai dengan 3,95.

Dari hasil survei awal didapatkan *learning approach* yang lebih banyak digunakan oleh mahasiswa-mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X Bandung adalah *achieving approach*. Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa mahasiswa yang menggunakan *achieving approach* akan mengarah hasil yang baik. Namun untuk dapat mencapai misi dari Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X tidak hanya memperoleh hasil yang baik, tapi juga kualitas yang baik. Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain yang memiliki kualitas yang baik dapat mengerti makna dari pengetahuan yang diperolehnya, mampu menghubungkan pengetahuan

yang baru diperolehnya dengan pengetahuan sebelumnya, dan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam karyanya.

Dari hasil survei awal juga didapatkan bahwa mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain yang menggunakan pendekatan belajar *surface*, *deep*, maupun *achieving* memiliki IPK yang bervariasi. Mahasiswa yang menggunakan *surface approach* memiliki IPK dari sedang sampai cukup tinggi (2,12-2,60), mahasiswa menggunakan *deep approach* memiliki IPK dari cukup tinggi sampai tinggi sekali (2,80-3,57) dan mahasiswa yang menggunakan *achieving approach* memiliki IPK dari sedang sampai tinggi sekali (2,12-3,95). Jadi dapat dilihat bahwa baik mahasiswa yang menggunakan *surface,deep*, ataupun *achieving approach* tidak ada yang memiliki IPK yang rendah, namun tidak semua mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain dapat mengerti makna dari pengetahuan yang diperolehnya, mampu menghubungkan pengetahuan yang baru diperolehnya dengan pengetahuan sebelumnya, dan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam karyanya.

Berkaitan dengan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *learning approach* pada mahasiswa-mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain di lingkungan Universitas X Bandung.

I.2 Identifikasi Masalah

Secara spesifik, identifikasi masalah penelitian ini adalah seperti apakah *learning approach* yang digunakan mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X Bandung.

I.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

I.3.1 Maksud penelitian :

Maksud penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai *learning approach* mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X Bandung.

I.3.2 Tujuan penelitian :

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan paparan yang komprehensif untuk memahami *learning approach* mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X Bandung.

I.4 Kegunaan Penelitian

I.4.1 Kegunaan teoretis

- Memberikan masukan bagi peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian tentang *learning approach*.

- Memberikan informasi tambahan mengenai *learning approach* bagi bidang Psikologi Pendidikan

1.4.2 Kegunaan praktis

- Memberikan informasi kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X mengenai *learning approach* yang digunakan oleh mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X. Informasi ini dapat dimanfaatkan dalam upaya memberikan bimbingan kepada mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni Rupa dan Desain.
- Memberikan informasi kepada para pemerhati yang bergerak di dalam bidang pendidikan, mengenai *learning approach* yang cenderung digunakan oleh para mahasiswa-mahasiswi. Informasi ini dapat dimanfaatkan dalam upaya mengembangkan cara untuk mengoptimalkan *learning approach* mahasiswa-mahasiswi.
- Memberikan informasi kepada para mahasiswa-mahasiswi khususnya mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni Rupa dan Desain yang ada di Universitas X mengenai *learning approach* yang digunakan oleh mereka. Informasi ini dapat dimanfaatkan untuk pemahaman diri sendiri dan menentukan cara belajar yang optimal yang dapat mereka gunakan.

I.5 Kerangka Pikir

Setiap individu memiliki kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pemahaman-pemahaman, ketrampilan-ketrampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan yang terjadi tersebut bersifat relatif konstan dan menetap (**W.S Winkle, 1987**).

Belajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain selain membutuhkan kemampuan untuk menghafal juga dibutuhkan kemampuan untuk memahami dan mengolah materi yang diberikan secara mendalam sehingga dapat diaplikasikan kedalam karyanya. *Learning approach* merujuk pada proses belajar yang menentukan hasil dari belajar. *Learning approach* yang dipilih mahasiswa akan menentukan bagaimana materi yang diterima akan diolah dan selanjutnya akan menentukan kualitas belajar yang terjadi (**Marton dan Saljo dalam Biggs, 1993**).

Learning approach yang digunakan mahasiswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu *surface approach*, *deep approach*, dan *achieving approach*. Pada mata-mata kuliah yang ada di semester I, seperti mata kuliah Pancasila, Bahasa Indonesia, kemampuan mengolah dan memahami materi juga diperlukan, hanya saja kemampuan yang dibutuhkan lebih cenderung pada kemampuan menghafal, sehingga mahasiswa cenderung menggunakan *learning approach* yang disebut *surface approach*. Pada *surface approach*, motivasi utama mahasiswa adalah untuk memperoleh kualifikasi atau menghindari kegagalan, menghasilkan hal-hal sederhana

dan mendapatkan hadiah (*reward*). Strategi umum yang digunakan mahasiswa dalam *surface approach* ini adalah memfokuskan pada detil-detil yang telah diseleksi dan dianggap penting dan mereproduksi secara akurat. Mahasiswa yang menggunakan *surface approach* tidak melihat hubungan antara materi-materi yang telah dipelajari maupun makna dari materi tersebut dan biasanya akan menyediakan waktu yang seminimal mungkin dalam belajar.

Di semester II, hampir semua mata kuliah yang dipelajari, seperti teori dua dimensi, teori warna, *Tytografi* (teori tentang pembuatan huruf), praktikum (studio), mulai membutuhkan pengolahan dan pemahaman yang mendalam. Begitu pula dengan semester-semester selanjutnya. Semakin tinggi semester yang dijalani, maka kemampuan untuk mengolah dan memahami materi secara mendalam semakin dibutuhkan. Misalnya, mata kuliah mayor lukis pada semester V, memerlukan pemahaman yang mendalam dalam teknik-teknik menggambar, teori warna, dan dua dimensi. *Learning approach* yang seperti ini disebut *deep approach*. Pada *deep approach*, motivasi utama mahasiswa adalah motivasi intrinsik atau rasa ingin tahu yang besar untuk memperoleh pemahaman mengenai materi yang sedang dipelajari. Strategi yang digunakan dalam *deep approach* meliputi *higher cognitive level*, yaitu suatu proses pengolahan tingkat tinggi pada pemikiran mahasiswa, materi yang telah diterima diolah lebih mendalam sampai terbentuk suatu pemahaman, dan mampu untuk diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari, bukan semata-mata untuk dihapalkan sehingga akhirnya mahasiswa mendapatkan kedalaman pengetahuan.

Di dalam Fakultas Seni Rupa dan Desain biasanya mahasiswa bersaing untuk dapat menghasilkan karya seni yang terbaik, hal tersebut membuat mahasiswa sering belajar dan berlatih untuk dapat menghasilkan karya seni yang lebih bagus dari mahasiswa-mahasiswa yang lain. *Learning approach* yang seperti ini disebut *achieving approach*. Pada *achieving approach*, motivasi utama mahasiswa adalah memperoleh nilai yang tinggi dan peringkat terbaik dalam kompetisinya dengan mahasiswa lain serta mendapatkan penghargaan (*reward*). Strategi umum yang digunakan mahasiswa dalam *achieving approach* adalah memaksimalkan kesempatan yang ada untuk memperoleh nilai yang tinggi dengan cara mengorganisasi waktu, merencanakan apa yang akan diraih di masa depan dan mengalokasikan waktu sesuai dengan tugas yang penting yang harus dikerjakan.

Surface dan *deep approach* tidak dapat digunakan sekaligus pada saat yang sama, sedangkan *achieving approach* memungkinkan untuk dikombinasikan dengan *learning approach* yang lainnya. Mahasiswa yang menggunakan pendekatan *surface-achieving* secara sistematis mempelajari materi yang telah diseleksi sebelumnya dengan cara menghafalkan materi sebaik mungkin tanpa berusaha memahami prinsip dan makna yang terkandung di dalamnya (*rote-learning*) untuk memperoleh nilai yang tinggi. Mahasiswa yang menggunakan *deep-achieving*, yaitu mahasiswa yang seringkali merupakan mahasiswa terbaik, mengorganisasikan dan melakukan perencanaan untuk memperoleh materi serta memperoleh nilai yang tinggi (**John Biggs, 1993**).

Mahasiswa yang belajar menggunakan *surface approach* mengarah pada sistematika belajar yang buruk dan hasil yang berada pada tingkat yang rendah, termasuk kualitas yang rendah. Mahasiswa yang belajar menggunakan *deep approach* akan mengarah pada sistematika belajar dan kualitas yang baik namun belum tentu dapat menghasilkan hasil yang baik. Mahasiswa yang menggunakan kombinasi dua jenis *learning approach* pada saat yang bersamaan, yaitu *deep-achieving* akan mengarah pada sistematika belajar dan kualitas yang baik yang disertai dengan hasil yang baik pula, sedangkan mahasiswa yang menggunakan *surface-achieving* akan mengarah pada sistematika belajar dan kualitas yang buruk serta hasil yang tidak begitu baik (**Biggs, 1979, 1987a; Marton dan Saljo, 1976, Trigwell & Prosser, 1991b, Watkins, 1983a dalam John Biggs, 1993**).

Faktor utama yang dapat mempengaruhi pemilihan *learning approach* yang digunakan oleh mahasiswa, yaitu *personal factors* dan *teaching context*. *Personal factors* meliputi pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*), kemampuan (*abilities*), kebiasaan cara belajar (*preferred ways of learning*), nilai-nilai (*value*), dan harapan mengenai prestasi yang ingin dicapai (*expectations*). Pada sisi personal, beberapa faktor latar belakang mahasiswa atau kepribadian mahasiswa seperti kebiasaan cara belajar “kebut semalam” dengan harapan mempunyai prestasi yang tinggi, ketidakmampuan untuk melihat hubungan antara materi sebelumnya dengan materi yang baru akan mengarahkan mahasiswa ke *surface approach* (**Biggs, 1989**), sedangkan mahasiswa yang memiliki kebiasaan cara belajar yang suka mengulangi materi, kemampuan untuk menghubungkan materi sebelumnya dengan materi baru

sehingga terbentuk pemahaman baru akan mengarahkan mahasiswa ke *deep approach* (Biggs, 1987).

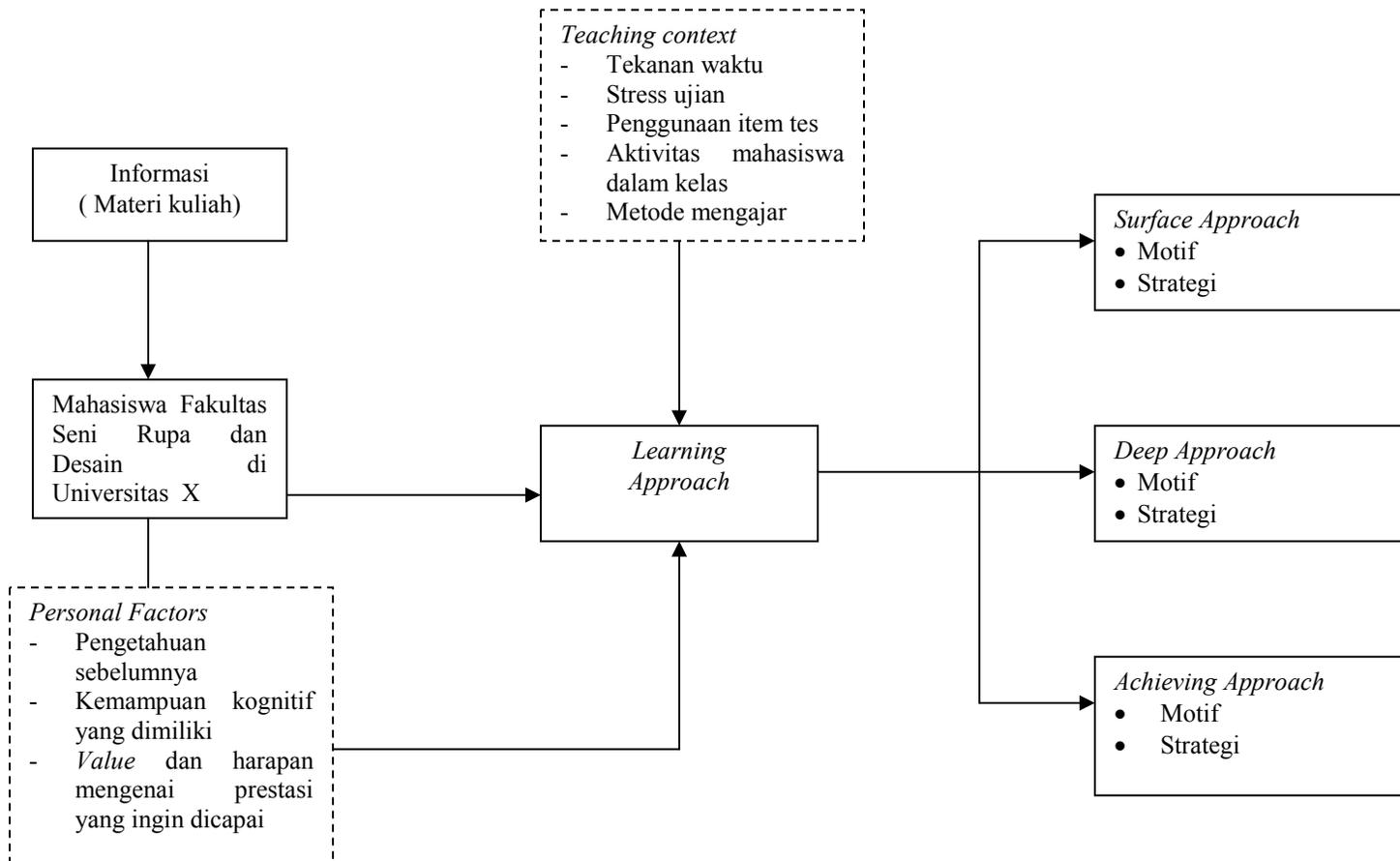
Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain berada pada tahap masa dewasa awal. Pada tahap ini, mahasiswa berada pada titik puncak tampilan fisik dan kesehatan. Mereka juga berada pada tahap perkembangan kognitif akhir seperti yang diungkapkan oleh **Piaget** dalam teori perkembangan kognitifnya, yaitu bahwa individu yang berusia 12 tahun ke atas telah berada pada tahap *formal operasional* (dalam Lerner, 1976). Pada tahap ini mahasiswa diharapkan telah mampu untuk berpikir secara hipotetis, bebas dari ketergantungan berpikir secara kongkrit dan mampu untuk berpikir secara abstrak serta mampu menyelesaikan persoalan-persoalan yang lebih kompleks. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu untuk menghubungkan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya dengan materi yang mereka terima dan juga sudah memiliki nilai-nilai dan harapan akan prestasi yang mereka peroleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, bukan semata-mata sekedar mengejar prestasi tinggi ataupun untuk sekedar lulus mata kuliah tertentu tanpa memahaminya. Kemampuan ini membantu mahasiswa untuk memahami materi yang dipelajarinya dan bukan sekedar mengingat materi yang telah dipelajarinya itu. Dengan kata lain, mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan *deep approach* dalam belajar.

Konteks pengajaran (*teaching context*) meliputi tekanan waktu, stres ujian, penggunaan item tes, aktivitas mahasiswa dalam kelas, dan metode mengajar. Adanya tekanan waktu, stres ujian, dan penggunaan item yang menekankan pada *low*

cognitive outcomes yaitu item yang hanya memancing mahasiswa mengeluarkan apa yang telah dihapalkan, tidak menuntut adanya suatu pemahaman terhadap materi yang sedang diujikan, akan mendorong mahasiswa untuk belajar dengan *surface approach*. Di pihak lain, aktivitas mahasiswa dalam kelas, interaksi di dalam pengajaran dalam bentuk sesi tanya jawab dalam kelas, mengajar dengan didasarkan pada pemecahan masalah dan juga penggunaan item tes yang menekankan pada aplikasi dan analisis mahasiswa akan mendorong mahasiswa untuk belajar dengan *deep approach* (Biggs dan Telfer, 1987, dalam [http://www/cdtl.nus.edu.sg/Ideas/iotl3 .htm](http://www/cdtl.nus.edu.sg/Ideas/iotl3.htm)).

Pada umumnya, ujian yang diberikan kepada mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain, terutama mahasiswa-mahasiswa yang berada pada semester III ke atas adalah mahasiswa harus membuat hasil karya (gambar) sesuai dengan tema yang telah diberikan. Misalnya ujian yang diberikan kepada mahasiswa jurusan seni rupa yang mengambil mata kuliah gambar model, adalah mahasiswa diharuskan menggambar seorang model yang berada di depan kelas dalam waktu 2 jam. Untuk dapat menggambar seorang model, mahasiswa harus rajin melakukan latihan-latihan dalam teknik menggambar dan juga menguasai teori-teori, seperti teori warna, dimensi, sejarah seni. Selain itu, dosen-dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain sering memberikan tugas kepada mahasiswanya untuk membuat hasil karya sesuai dengan materi yang diberikan di kelas, kemudian dosen tersebut memancing keaktifan mahasiswa di dalam kelas dengan mengajak diskusi tentang hasil karya yang telah dibuat oleh mahasiswa-mahasiswa tersebut.

Skema 1.1 Kerangka Pikir



I.6 Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dapat ditarik beberapa asumsi sebagai berikut :

- Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X Bandung memiliki *learning approach* yang berbeda-beda.
- *Learning approach* terwujud dalam motif dan strategi.
- *Personal factor* dan *teaching context* mahasiswa dapat mempengaruhi *learning approach* yang digunakan mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas X Bandung.

