

FORAN PENELITIAN

KRUSUS

**PEMANFAATAN WORK SHOP SEBAGAI PENUNJANG
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MAHA-
SISWA JURUSAN PENDIDIKAN
SENI RUPA DAN KERAJINAN**



OLEH

Drs. Ajusril. S

PENELITIAN INI DIBIYAI OLEH :
PROYEK PENINGKATAN / PENGEMBANGAN PERGURUAN - HINGGA -
(P4T) IKIP PADANG
TAHUN ANGGARA 1984 / 1985
KONTRAK PENELITIAN No. 322 / PT 37 / P4T / 1984
Tanggal 1 Agustus 1984

MILIK UPT. PERPUSTAKAAN
- IKIP - PADANG -

INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(IKIP) PADANG
1986

Handwritten signature or initials

A B S T R A K

Masalah kuantitas, kualitas, relevansi dan efektifitas-efisiensi merupakan masalah rumit yang harus dipecahkan Perguruan Tinggi dewasa ini. IKIP sebagai salah satu Perguruan Tinggi juga tidak luput dari masalah nasional tersebut. Untuk itu IKIP, khususnya IKIP Padang telah berusaha mencari jalan pemecahan. Namun, biarpun berbagai cara pemecahan telah dilakukan, berbagai kelemahan masih terlihat diberbagai sudut, terutama masalah kualitas lulusan.

Salah satu pemecahan dalam rangka peningkatan mutu lulusan adalah dengan cara memanfaatkan work shop secara maksimal, sehingga hasil belajar yang didapatkan bisa lebih baik sesuai dengan potensi yang seharusnya dimiliki setiap mahasiswa.

Work shop sebenarnya hanya merupakan sebahagian saja dari berbagai sebab rendahnya mutu lulusan, namun dengan dapatnya dioperasionalkan work shop secara baik, tentu akan memberikan sumbangan yang tidak kecil terhadap pemecahan masalah tersebut.

Namun, pendapat ini perlu pembuktian, apakah pemanfaatan work shop memang mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, untuk itu dilakukanlah penelitian pada Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan. Sebagai populasi diambil mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan yang terdaftar pada semester Januari-Juni 1984, dengan besar sampel sebanyak 30%.

Hasil analisa data dalam taraf kepercayaan 95% didapatkan hubungan pemanfaatan work shop dengan hasil belajar mahasiswa, yaitu:

1. Program S.1 dengan t hitung 5,196 sedangkan t tabel yang harus dibuktikan adalah 2,021.
2. Program D.2 SRP dengan t hitung 5,665, sedangkan t tabel yang harus dibuktikan adalah 2,042.
3. Program D.3 KKR dengan t hitung 5,997 sedangkan t tabel yang harus dibuktikan adalah 2,042.
4. Program D.2 KKR dengan t hitung 8,237, sedangkan t tabel yang harus dibuktikan adalah 2,228.
5. Program D.1 KKR dengan t hitung 3,508, sedangkan t tabel yang harus dibuktikan adalah 2,101.
6. Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan dengan t hitung 9,694, sedangkan t tabel yang harus dibuktikan sebanyak 1,960.

Dari hasil analisis data tersebut dapat diketahui, bahwa memang terdapat hubungan yang signifikan dalam taraf kepercayaan 95% antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar mahasiswa.

MILIK PERPUSTAKAAN IKIP PADANG	
DITERIMA TGL	23 - 11 - 1986
SUMBER/HARGA	Hutang
KOLEKSI	K1
NO. INVENTARIS	1037 / H-2/86 - 100 (5)
KLASIFIKASI	378.197 Aju 70

P E N G A N T A R

Kegiatan penelitian merupakan darma yang tidak dapat ditinggalkan dalam perjalanan karir akademik staf pengajar. Dharma ini harus terintegrasi ke dalam kegiatan sehari-hari dan dipergunakan oleh staf pengajar dalam proses pengambilan keputusan profesional.

Proposisi di atas mempunyai konsekwensi dalam pengelolaan penelitian IKIP Padang. Selain berorientasi kepada pengembangan ilmu serta terapannya. Pusat Penelitian IKIP Padang berusaha mendorong staf pengajar untuk melakukan penelitian sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan mengajarnya. Ini berarti harus ditimbulkan citra, bahwa penelitian bukan semata-mata berguna karena metodologi yang kelihatan canggih, sehingga memberikan kesan angker, tetapi terlebih-lebih berguna untuk staf pengajar yang bersangkutan untuk memperbaiki perilaku akademiknya. Oleh karena itu pengembangan kualitas penelitian dilakukan dengan menyusun tuntunan kualitas itu dengan tahapan kewenangan akademik peneliti, seperti yang ditunjukkan kepangkatannya.

Saya merasa gembira penelitian ini dapat diselesaikan oleh peneliti. Terlepas dari faktor-faktor lainnya, penyelesaian suatu penelitian seharusnya juga memberikan "sence of achievement" kepada penelitian dalam kegiatan akademiknya, lebih dari sekedar memenuhi tugas atau kontrak.

Saya sampaikan pengharagaan kepada peneliti, yang telah berusaha keras menyelesaikan penelitian ini. Mudahan penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu, dan lebih penting lagi berguna sebagai pengalaman pada masa yang akan datang untuk melakukan penelitian yang lebih baik bagi peneliti.

Kepala Pusat Penelitian
IKIP Padang

Dr. Sutjipto
NIP 130353251

DAFTAR ISI

	A B S T R A K	ii
	P E N G A N T A R	iv
	DAFTAR ISI	v
	DAFTAR TABEL	vi
Bab	I PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Ruang lingkup dan Pembatasan Masalah	4
	C. Penjelasan Istilah	5
	D. Tujuan Penelitian	6
	E. Asumsi	6
	F. Hipotesis	7
	G. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB	II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	8
	A. Tinjauan Kepustakaan	8
	B. Kerangka Konseptual	11
BAB	III METODOLOGI	13
	A. Rancangan Penelitian	13
	B. Populasi dan Sampel	14
	C. Jenis dan Sumber Data	15
	D. Teknik dan Alat Pengumpul Data	15
	E. Teknik Analisis Data	16
	F. Prosedur Penelitian	18
	G. Keterbatasan	19
BAB	IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	20
	A. Pengolahan dan Analisis Data	20
	B. Pembahasan dan Diskusi	44
BAB	V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	49
	A. Kesimpulan	49
	B. Rekomendasi	50
	DAFTAR BACAAN	51
	LAMPIRAN	52

D A F T A R T A B E L

I. Distribusi Populasi dan Sampel	14
II. Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program S.1 Seni Rupa	20
III. Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program S.1 Seni Rupa	21
IV. Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 Seni Rupa	24
V. Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 Seni Rupa	25
VI. Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.3 Ketrampilan Kerajinan	26
VII. Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.3 Ketrampilan Kerajinan	28
VIII. Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 Ketrampilan Kerajinan	31
IX. Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 Ketrampilan Kerajinan	32
X. Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP mahasiswa Program D.1 Ketrampilan Kerajinan	32
XI. Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.1 Ketrampilan Kerajinan	34
XII. Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan	36
XIII. Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketr. Kerajinan	38

B A B I

P E N D A H U L U A N

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini semakin disadari, peranan IKIP sebagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan semakin besar, dan tugasnya dalam pembangunan dibidang pendidikan semakin berat. Disatu pihak adalah pusat pemeliharaan dan pengembangan ilmu, sementara dipihak lain penghasil guru - guru (tenaga kependidikan) dalam jumlah yang memadai setiap tahunnya. Guna mengatasi masalah pokok pendidikan yang dihadapi saat ini, antara lain pengadaan dan mengatasi kekurangan guru di tingkat SMTP dan SMTA. Sebagaimana yang diformulasikan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, ada empat masalah pokok dalam dunia pendidikan di Indonesia, yaitu: kuantitas, kualitas, relevansi dan efektifitas efisiensi (Dirjen PT:1979).

Berdasarkan hal yang demikian, IKIP Padang juga dituntut dan sangat diharapkan peranannya guna menunjang dan memanfaatkan semaksimal mungkin kebijakan pengembangan tersebut. Dalam hal ini, IKIP Padang dengan segenap unit kerjanya sampai ke tingkat-tingkat jurusan, telah membenahi diri dan melaksanakan berbagai langkah kegiatan baik dalam usaha peningkatan penerimaan jumlah calon guru yang diterima setiap tahunnya, disamping usaha peningkatan kualitas lulusannya. Sekalipun diakui bahwa masalah

kualitas masih banyak disorot masyarakat. Adapun berbagai kebijakan lain yang telah dan sedang dijalankan antara lain adalah: peningkatan tenaga akademis baik dari segi jumlah maupun mutu, penyempurnaan sistem pengajaran seperti sistem kredit semester, penetapan indeks prestasi terendah yang harus dicapai mahasiswa sesuai dengan tingkat programnya, serta dibarengi dengan pengadaan dan peningkatan fasilitas pendidikan dan pengajaran.

Masalah fasilitas belajar adalah menyangkut dengan masalah prasarana dan sarana yang baik dan lengkap, yang merupakan suatu bahagian yang didambakan (ideal) untuk menunjang usaha pengajaran, guna mencapai hasil belajar secara maksimal dan bermutu. Salah satu diantara sarana belajar tersebut adalah work shop yang diperlukan untuk kegiatan praktikum di Perguruan Tinggi yang juga dapat diartikan sebagai tempat, sebagai wadah, sebagai sarana media, dan sebagai pusat inovasi.

Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan merupakan salah satu diantara unit-unit terkecil yang terdapat di lingkungan IKIP Padang. Mengemban tugas melaksanakan pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sebahagian atau satu cabang ilmu, teknologi, dan seni dengan program-programnya. Untuk menunjang kegiatan tersebut, jurusan Seni Rupa memerlukan berbagai work shop dengan segala perlengkapannya.

Dengan adanya work shop yang lengkap dan memadai,

merupakan andai-an bagi dosen atau mahasiswa pada jurusan tersebut untuk dapat menunjang segala kegiatan perkuliahan, terutama kegiatan perkuliahan berupa praktikum, baik berupa kegiatan praktikum yang diberikan dosen secara terstruktur ataupun mandiri. Dengan kata lain, work shop merupakan tempat pengembangan aktivitas, kreativitas dan produktivitas dalam kegiatan belajar, guna mencapai hasil belajar yang baik.

Sejauh mana mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan (SRP-KKR) dapat memanfaatkan work shop dalam kegiatan belajarnya, baik berupa kegiatan praktikum terstruktur maupun mandiri, sehingga dapat menunjang prestasi belajar maksimal.

Berdasarkan asumsi dan realita di lapangan yang dialami sehari-hari sebagai Tenaga Akademis, terlihat bahwa hanya sebahagian dari jumlah mahasiswa SRP-KKR yg memanfaatkan work shop dalam kegiatan belajarnya. Hal ini sesuai dengan Laporan Seminar Akademik Mahasiswa tahun 1983 (FPBS:1983) dengan kesimpulan rumusannya sbb.:

1. Peranan work shop memberikan dampak positif terhadap kelancaran belajar mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.
2. Mahasiswa Jurusan SRP-KKR belum memanfaatkan workshop secara optimal dan berdaya guna.

Secara fakta, sejauh mana kebenaran dari asumsi, realita dan rumusan seminar akademik mahasiswa tersebut

dapat dijadikan sebagai suatu informasi ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan, maka dalam hal ini perlu diadakan penelitian, untuk dapat meyakini dari dampak positifnya dan sebaliknya dapat melihat secara dekat, apa-apa saja yang merupakan faktor-faktor penghambatnya.

Sehubungan dengan hal demikian, peneliti akan meneliti tentang pemanfaatan work shop sebagai penunjang peningkatan prestasi belajar, atau dengan kata lain, hubungannya dengan hasil belajar (IP) yang dicapai mahasiswa.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu, biaya dan tenaga untuk penelitian ini, maka masalah yang diteliti hanya sejauh mana hubungan pemanfaatan work shop terhadap prestasi hasil belajar mahasiswa Jurusan SRP-KKR. Berarti penelitian korelasi dengan dua variabel, variabel bebas dan variabel tergantung.

Variabel bebas adalah pemanfaatan work shop pada semester Januari-Juni 1984 yang kemudian dihubungkan dengan hasil belajar (variabel tergantung) yang didapatkan. Hasil belajar yang didapatkan mahasiswa tersebut dilihat pada Indeks Prestasi (IP) yang diperdapatkan mahasiswa pada Laporan Hasil Studi.

C. Penjelasan Istilah

Untuk memperjelas permasalahan dan pencapaian hasil penelitian yang diperoleh, perlu dijelaskan beberapa istilah yang kemungkinan akan dapat memberikan pengertian ganda, yaitu:

1. Pemanfaatan Work Shop:

Pemanfaatan work shop adalah suatu usaha mendayagunakan work shop sebagai sarana untuk menunjang kegiatan belajar, guna meningkatkan prestasi belajar yang berhubungan dengan perkuliahan Jurusan SRP-KKR, baik yang bersifat teori, maupun yang bersifat praktik. Kualitas pemanfaatan disesuaikan dengan pengertian nilai dalam buku Pedoman IKIP Padang, yaitu berupa rentangan angka 0 sampai dengan 4 yang berarti, 0 (kurang sekali), 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik) dan 4 (sangat baik).

2. Prestasi belajar:

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang didapatkan mahasiswa setelah mengikuti suatu kegiatan kuliah terjadwal, terstruktur dan mandiri. Hasil prestasi belajar tersebut tercantum dalam laporan hasil studi mahasiswa dalam bentuk Indeks Prestasi (IP). Dalam penelitian ini, merupakan IP pada semester Januari - Juni 1984.

IP dinyatakan dalam bentuk rentangan angka yg

disesuaikan dengan yang tercantum dalam buku pedoman IKIP Padang, yaitu:

- Nilai A dengan derajat penguasaan 90% - 100 %
- Nilai B dengan derajat penguasaan 80% - 89 %
- Nilai C dengan derajat penguasaan 65 % - 79 %
- Nilai D dengan derajat penguasaan 55 % - 65 %
- Nilai E dengan derajat penguasaan kurang dari 55 %.

D. Tujuan Penelitian

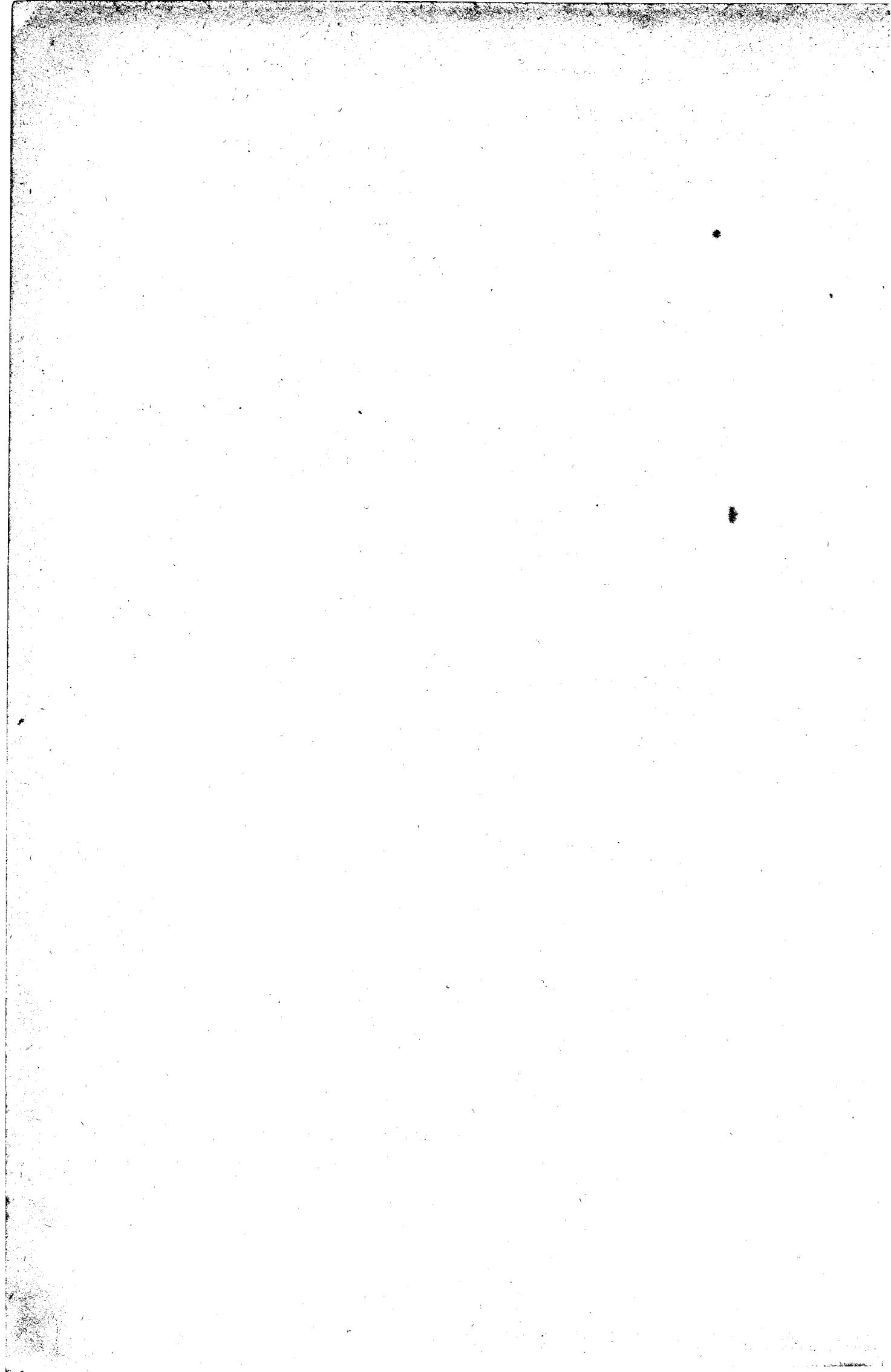
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hubungan pemanfaatan work shop dalam kegiatan belajar mahasiswa Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan program S.1, D.3, D.2, dan D.1 dengan hasil belajar yang didapatkannya.
2. Hubungan pemanfaatan work shop dalam kegiatan belajar mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan dengan hasil belajar yang didapatkannya.

E. A s u m s i

Penelitian ini bertolak dari asumsi:

1. Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan telah memiliki work shop yang memadai dalam menunjang kegiatan belajar mahasiswa.
2. Seluruh mahasiswa yang memanfaatkan work shop mendapat perlakuan yang sama.
3. Hasil belajar yang didapatkan mahasiswa setelah mengikuti kegiatan perkuliahan merupakan kemampuan



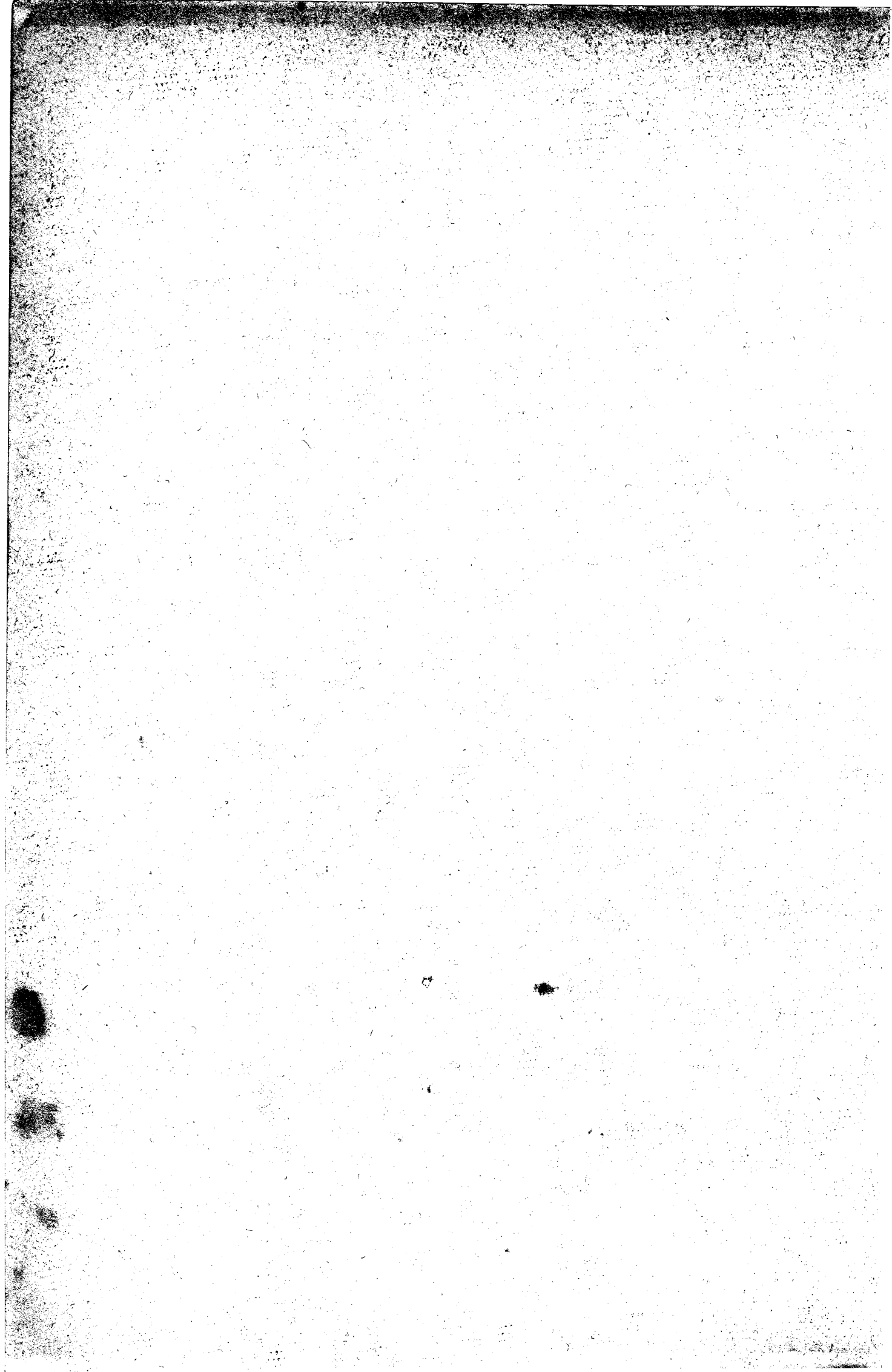
yang dimiliki mahasiswa.

F. H i p o t e s i s

1. Terdapat hubungan yang signifikan, dalam taraf kepercayaan 95 % antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar mahasiswa Jurusan SRP - KKR Program S1, D3, D2 dan D1.
2. Terdapat hubungan yang signifikan dalam taraf kepercayaan 95 % antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar mahasiswa Jurusan Seni Rupa-Ketrampilan Kerajinan.

G. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan berguna bagi Pimpinan IKIP Padang, khususnya Ketua Jurusan Beserta Staf Pengajar Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan untuk mengambil kebijakan, meningkatkan pelayanan dan bimbingan kepada mahasiswa, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan work shop, sehingga dapat dihasilkan hasil belajar yang optimal.



TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. Tinjauan Kepustakaan

Dalam dunia pendidikan, disadari perlunya fasilitas pengajaran yang merupakan sarana pendidikan yang harus ada dan dapat dioperasikan sesuai dengan fungsinya. Sebagai salah satu faktor untuk dapat menunjang keberhasilan anak didik (mahasiswa) dalam proses belajarmengajar, sehingga mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal.

Work shop adalah salah satu diantara sarana pendidikan, sangat diperlukan dalam pengajaran yang bersifat praktek, guna dapat memberikan berbagai pengalaman dan ke trampilan kepada para mahasiswa untuk menghubungkan dan memanfaatkan pelajaran teori kedalam praktek.

Pengertian work shop dalam terjemahan sehari-hari sering diartikan orang adalah bengkel kerja (kerja yang bersifat teknis). Orlantru Zymeirgy menulis (Webster's P : 1979) sebagai "workshop a room building where is done". Pengertian tersebut bila diartikan sebagai dasar hanya untuk bengkel kerja saja, kita akan dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang luas, karena bengkel kerja itu terlalu banyak ragamnya. Sementara dari pengertian lain mengungkapkan "work shop adalah kegiatan kerja ilmiah dalam suatu tempat yang dilakukan oleh dosen atau mahasiswa, berupa kegiatan praktek, observasi, demonstrasi, penelitian

dan pembuatan model-model yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar (Joni: 1986).

Maka yang dimaksudkan dengan work shop dalam kegiatan SRP-KKR adalah tidak hanya berupa bengkel kerja seni dan Ketrampilan, tetapi juga sebagai kegiatan kerja ilmiah yang cocok menurut bentuk kegiatan, seperti: kegiatan seni patung, kerajinan ukir, logam atau keramik.

Dengan demikian, work shop merupakan tempat, dimana mahasiswa belajar mempraktekkan teori atau konsep-konsep yang berhubungan dengan seni dan ketrampilan, untuk mendemonstrasikan, mencari (meneliti) serta menemukan ide ide baru dari berbagai pengalaman, disamping dapat menghasilkan suatu bentuk karya yang bernilai yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Nyatalah bahwa peranan work shop dalam pendidikan SRP-KKR dapat dikatakan penting, guna menunjang kegiatan mahasiswa dalam belajar baik dalam mempraktekkan pembuatan tugas-tugas, maupun dalam melakukan eksperimen atau latihan-latihan secara mandiri dalam rangka menemukan suatu bentuk atau konsep baru.

Disamping mengetahui peranannya, berikut ini dapat dikemukakan beberapa fungsi work shop yang memadai dengan berbagai fasilitasnya:

1. Tempat aktivitas, pengembangan kreativitas, dan produktivitas dalam berkarya atau belajar guna meningkatkan prestasi (hasil).

2. Memberi kemudahan, membantu dalam bekerja dan menyelesaikan tugas praktek.
3. Memberikan berbagai pengalaman tersendiri dalam bekerja yang berkaitan dengan bentuk kerja, tata cara atau prosedur dan disiplin kerja.

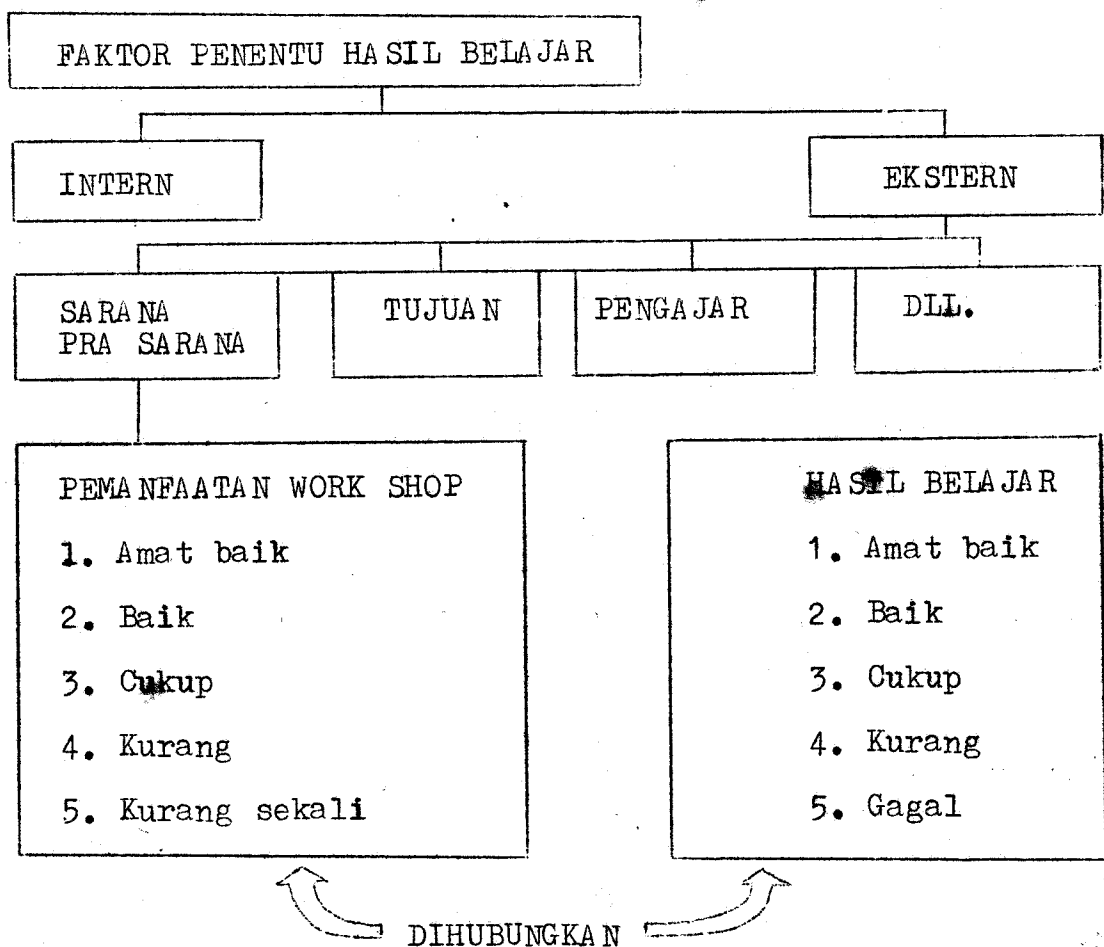
Untuk dapat mendayagunakan work shop sesuai dengan fungsinya itu agar lebih efektif dan efisien, perlu ditunjang oleh suatu sistem yang memadai. Secara administratif harus ditangani oleh tenaga yang profesional yang mampu mengelola dan mengembangkannya, sejalan dengan pengembangan kurikulum dan perencanaan pengajaran. Antara lain meliputi berbagai hal: perencanaan, pengadaan bahan dan alat, pelayanan administrasi dan perawatan. Sehingga betul-betul diharapkan setiap mahasiswa dapat memanfaatkan atau menggunakan jasa work shop. Tidak hanya terbatas dalam kegiatan terstruktur, yakni dibawah bimbingan dosen, akan tetapi juga dalam kegiatan secara mandiri, melalui prosedur tata kerja yang telah terencana. " partisipasi mahasiswa yang aktif, secara langsung dengan mengerjakan sendiri apa yang dipelajarinya, karena ketrampilan hanya kan dapat melalui latihan dan pengalaman langsung" (Forum Pendidikan:1980).

Secara akademis dari kalangan mahasiswa sendiri untuk dapat memanfaatkan work shop, serta mengetahui segala sesuatu tentang pemakaiannya secara baik, untuk program D3 dan S1 dibekali dengan mata kuliah khusus, yakni Penge-

lolaan laboratorium, work shop, sanggar sesuai dengan kurikulumnya (buku Pedoman IKIP Padang: 1983-1984)

Dengan demikian, maka peningkatan frekuensi pemanfaatan work shop memberi peluang yang luas untuk dapat menghasilkan suatu pekerjaan (hasil perkuliahan) sesuai dengan yang diprogramkan yang tentunya menunjukkan prestasi belajar yang baik.

B. Kerangka Konseptual



Dari diagram tersebut dapat dilihat, adanya dua faktor penentu peristiwa hasil belajar, yaitu yang terdapat di dalam diri individu dan yang terdapat ^{luar} didalam diri individu yang sedang belajar. Keduanya juga mempunyai banyak faktor penyebab. Dalam penelitian ini hanya akan dilihat segi luar diri individu yang belajar, khususnya tentang sarana dan pra sarana.

Pada faktor sarana dan pra sarana ini pun diperkecil lagi batasannya, penelitian hanya akan melihat bagaimana pemanfaatan work shop oleh mahasiswa, sehingga dapat menunjang hasil belajar yang diperdapatkannya. Apakah terdapat korelasi antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar yang didapatkan mahasiswa.

Pemanfaatan work shop dilihat melalui rentangan angka 1 s.d. 5, begitu juga hasil belajar diperinci melalui 5 rentangan, kemudian keduanya dihubungkan dengan mempergunakan rumus "order corelation".

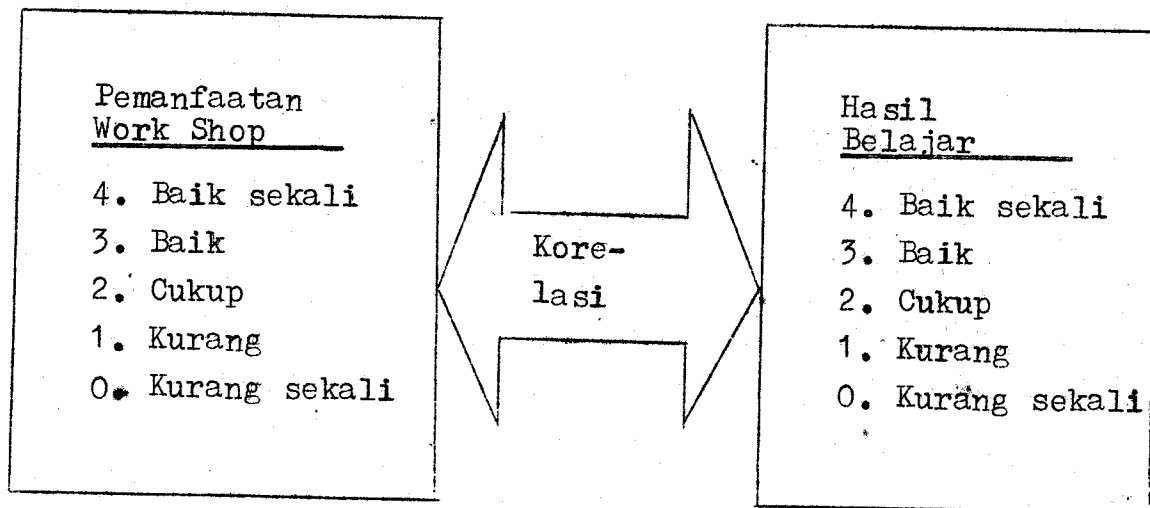
A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel tergantung. Variabel bebas adalah pemanfaatan work shop oleh mahasiswa Jurusan SRP-KKR, sedangkan variabel tergantung adalah hasil belajar yang didapatkan mahasiswa tersebut.

Variabel bebas dibagi atas lima interval angka, yg ditandai dengan angka 0 (kurang sekali), 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik) dan 4 (baik sekali). Begitu juga variabel tergantung dibagi atas lima intervar angka yang sama dengan variabel bebas. Kemudian dikorelasikan, apakah berhubungan atau tidak.

Secara lebih sederhana dapat digambarkan sebagai berikut

Rancangan Penelitian



B. Populasi dan Sampel

Sesuai dengan ruang lingkup penelitian yang direncanakan, populasi adalah seluruh mahasiswa jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan yang terdaftar pada semester Januari - Juni 1984, Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan terbagi atas dua program studi, yaitu program Seni Rupa dan Program Ketrampilan Kerajinan. Untuk Program Studi Seni Rupa didapatkan sebanyak 262 orang populasi dan program Ketrampilan Kerajinan sebanyak 217 orang populasi. Berarti jumlah populasi seluruhnya adalah sebanyak 479 orang mahasiswa.

Dari jumlah populasi tersebut diambil 30 % sebagai sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan proportional random sampling. Didapatkan sebanyak 79 orang sampel untuk program Seni Rupa dan 65 orang sampel untuk program Ketrampilan Kerajinan. Selengkapnya perhatikan tabel I.

Tabel I Distribusi Populasi dan Sampel

No.	PROGRAM	POPULASI	SAMPEL
1	S.1 Seni Rupa	152	46
2	D.2 Seni Rupa	110	33
3	D.3 Ketr. Kerj.	110	33
4	D.2 Ketr. Kerj.	40	12
5	D.1 Ketr. Kerj.	67	20
Jumlah		479	144

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

- a. Data Primer merupakan data mengenai pemanfaatan work shop oleh mahasiswa selama semester Januari-Juni 1984.
- b. Data Sekunder berupa nilai hasil belajar, yakni berupa Indeks Prestasi (IP) yang didapatkan mahasiswa dari kegiatan belajar yang dilakukannya pada semester Januari-Juni 1984.

2. Sumber Data

- a. Mahasiswa yang bersangkutan untuk pengambilan data primer.
- b. Kantor Registrasi Mahasiswa untuk pengambilan data sekunder.

D. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Untuk data sekunder dilakukan pengambilan data langsung ke kantor Registrasi Mahasiswa, yaitu berupa laporan hasil studi mahasiswa. Pada laporan hasil studi mahasiswa dilihat IP yang didapatkan mahasiswa tersebut

Untuk data **primer**, yaitu tentang pemanfaatan work shop disebarkan daftar pertanyaan kepada mahasiswa yang terambil sebagai sampel.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka dilakukanlah proses analisis data sebagai berikut:

1. Dilakukan penghitungan atas daftar pertanyaan tentang pemanfaatan work shop dari masing-masing mahasiswa. Nilai rata-rata dari pertanyaan yang menyangkut pemanfaatan work shop dari mahasiswa tersebut merupakan kadar pemanfaatan work shop dari mahasiswa tersebut. Interval rata-rata tersebut disesuaikan dengan interval IP, yaitu:

4	=	3,60- 4,00	berarti	baik sekali
3	=	2,60- 3,50	berarti	baik
2	=	1,60- 2,50	berarti	cukup
1	=	0,60- 1,50	berarti	kurang
0	=	0,0 - 0,50	berarti	kurang sekali

2. Hasil pemanfaatan work shop dan IP dari masing-masing mahasiswa dimasukkan ke dalam tabel. Contoh :

No.	Pemanfaatan Work Shop	Indeks Prestasi:
1	cukup	2,20
2	cukup	3,23
3	baik	3,30
4	kurang	1,44
5	kurang sekali	1,01
6	baik sekali	3,67

3. Berdasarkan tabel tentang pemanfaatan work shop dan Indeks Prestasi mahasiswa dibuat tabel selanjutnya, tabel ini untuk menentukan distribusi frekwensi dan ranking dari setiap pemanfaatan work shop dan Ip mahasiswa. Contoh;

No.:	Pemanfaatan Work Shop(X):	F	R	IP (y)	F	R
1	: Kurang sekali	1	1	1,01	1	1
2	: Kurang	1	2	1,44	1	2
3	: Cukup	2	3,5	2,71	2	3,5
4	: Baik	1	5	3,30	1	5
5	: Baik sekali	1	6	3,67	1	6

4. Selanjutnya dicari perbedaan ranking pemanfaatan work shop dan IP seperti pada tabel berikut ini:

No.:	X	Y	R _x	R _y	d	d ²
1	: Kurang : : sekali	: 1,01	: 1	: 1	: 0	: 0
2	: Kurang	: 1,44	: 2	: 2	: 0	: 0
3	: Cukup	: 2,71	: 3,5	: 3,5	: 0	: 0
4	: Baik	: 3,30	: 5	: 5	: 0	: 0
5	: Baik : : Sekali	: 3,67	: 6	: 6	: 0	: 0

378-197
 Aju
 P1

5. Selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus Rank Order Corelation (Sara: 1984)

$$r = 1 - \frac{6 \sum d^2}{N^3 - N}$$

6. Hasil r dianalisis taraf signifikannya dengan menggunakan rumus (Sara: 1984):

$$t = r \sqrt{\frac{n - 2}{1 - r^2}}$$

7. Hasilnya dibandingkan dengan t tabel dengan taraf kepercayaan 95 %.

F. Prosedur Penelitian

1. Menyusun rancangan penelitian dengan mengajukannya ke Pusat Penelitian IKIP Padang.
2. Membuat disain operasional dan instrumen penelitian setelah kontrak persetujuan ditandatangani.
3. Setelah disain operasional dimatangkan dan instrumen penelitian telah dimantapkan, maka segera dilakukan uji coba kepada beberapa orang mahasiswa. Hasil uji coba diperiksa, ternyata tidak ada hal-hal yang meragukan dan sesuai dengan rencana.
4. Perbanyak instrumen dan pengumpulan data dari mahasiswa dan Kantor Registrasi IKIP Padang.
5. Pengolahan data dengan menggunakan rumus yang telah

ditentukan.

6. Penulisan laporan penelitian.

G. Keterbatasan

1. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi kelancaran proses belajar, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Pada penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar yang didapatkan mahasiswa.
2. Dalam latar belakang masalah disebutkan, bahwa masalah pokok dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah: kuantitas, kualitas, relevansi dan efektifitas/efisiensi. Dalam penelitian ini hanya akan dilihat masalah efektifitas/efisiensi, khususnya tentang pemanfaatan work shop, yang akhirnya juga akan menyangkut mutu pendidikan, yaitu berupa dapat tidaknya ditingkatkan hasil belajar.

B A B IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program S.1
Jurusan Seni Rupa

Tabel II ^{**}Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP
Mahasiswa Program S.1 Seni Rupa

No.:	PEMANFAATAN WORK SHOP (X)	F	R	IP(Y)	F	R
1	Kurang Sekali	5	3	0,00-0,50	0	0
2	Kurang	11	11	0,60-1,50	4	2,5
3	Cukup	24	28,5	1,60-2,50	25	16
4	Baik	6	43,5	2,60-3,50	15	36
5	Baik sekali	0	0	3,60-4,00	2	37,5
Jumlah		46	-	-	46	-

Dari tabel II terlihat, bahwa kebanyakan mahasiswa Program S.1 memanfaatkan work shop dalam kegiatan belajarnya secara cukup, yaitu sebanyak 24 orang dan sebanyak 11 memanfaatkan work shop secara kurang. Kelihatan kadar pemanfaatan work shop mahasiswa program s.1 masih rendah, hal ini terlihat dari tidak adanya mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik sekali, dan hanya 6 orang yang memanfaatkan secara baik.

Namun, IP terlihat sudah baik, biarpun jumlah IP masih menumpuk pada interval 1,60 - 2,50, yaitu seba-

nyak 25 orang dari jumlah 46 orang sampel, namun mahasiswa yang mendapatkan IP antara 2,60 - 3,50 (baik) mencapai 15 orang dan yang memperoleh IP 3,60 - 4,00 (baik sekali) sebanyak 2 orang. Tidak seorangpun mahasiswa program S.1 Seni Rupa yang memperoleh IP antara 0,00 - 0,50 (kurang sekali), dan hanya 4 orang yang mendapatkan IP 0,60 - 1,50.

Berdasarkan tabel II, dapat dilihat perbedaan ranking pemanfaatan work shop dengan IP mahasiswa Program S.1 Seni Rupa pada tabel III.

Tabel III Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program S.1 Seni Rupa

NO.:	X	Y	RX	RY	d	d ²
: 1 :	2	3	4	5	6	7
: 1 :	Baik	: 3,63	: 43,5	: 37,5	: 6	: 36
: 2 :	Cukup	: 3,61	: 28,5	: 37,5	: -9	: 81
: 3 :	Cukup	: 3,33	: 28,5	: 36	: -7,5	: 56,25
: 4 :	Baik	: 3,33	: 43,5	: 36	: 7,5	: 56,25
: 5 :	Baik	: 3,20	: 43,5	: 36	: 7,5	: 56,25
: 6 :	Baik	: 3,00	: 43,5	: 36	: 7,5	: 56,25
: 7 :	Cukup	: 2,95	: 28,5	: 36	: -7,5	: 56,25
: 8 :	Cukup	: 2,67	: 28,5	: 36	: -7,5	: 56,25
: 9 :	Kurang	: 2,65	: 11	: 36	: -25	: 625
:10 :	Cukup	: 2,65	: 28,5	: 36	: -7,5	: 56,25
:11 :	Cukup	: 2,63	: 28,5	: 36	: -7,5	: 56,25
:12 :	Baik	: 2,62	: 43,5	: 36	: 7,5	: 56,25
:13 :	Cukup	: 2,70	: 28,5	: 36	: -7,5	: 56,25

	1	2	3	4	5	6	7
: 14 : Kurang		2,59	11	36	-25	625	
: 15 : Cukup		2,59	28,5	36	-7,5	56,25	
: 16 : Baik		2,57	43,5	36	7,5	56,25	
: 17 : Cukup		2,56	28,5	36	-7,5	56,25	
: 18 : Kurang		2,53	11	16	-5	25	
: 19 : Cukup		2,52	28,5	16	12,5	156,25	
: 20 : Kurang		2,50	11	16	-5	25	
: 21 : Kurang		2,47	11	16	-5	25	
: 22 : Cukup		2,47	28,5	16	12,5	156,25	
: 23 : Cukup		2,43	28,5	16	12,5	156,25	
: 24 : Kurang		2,37	11	16	-5	25	
: 25 : Kurang		2,36	11	16	-5	25	
: 26 : Kurang Sekali	2,33		3	16	-13	169	
: 27 : Kurang		2,33	11	16	-5	25	
: 28 : Cukup		2,30	28,5	16	12,5	156,25	
: 29 : Kurang		2,29	11	16	-5	25	
: 30 : Cukup		2,28	28,5	16	12,5	156,25	
: 31 : Cukup		2,22	28,5	16	12,5	156,25	
: 32 : Cukup		2,25	28,5	16	12,5	156,25	
: 33 : Kurang		2,18	11	16	-5	25	
: 34 : Cukup		2,00	28,5	16	12,5	156,25	
: 35 : Kurang		2,00	11	16	-5	25	
: 36 : Cukup		1,93	28,5	16	12,5	156,25	
: 37 : Kurang Sekali	1,83		3	16	-13	169	
: 38 : Cukup		1,80	28,5	16	12,5	156,25	
: 39 : Cukup		1,77	28,5	16	12,5	156,25	
: 40 : Cukup		1,75	28,5	16	12,5	156,25	
: 41 : Cukup		1,75	28,5	16	12,5	156,25	
: 42 : Kurang Sekali	1,65		3	16	-13	169	
: 43 : Cukup		1,53	28,5	2,5	26	676	
: 44 : Kurang Sekali	1,50		3	2,5	1	1	
: 45 : Cukup		1,50	28,5	2,5	26	676	
: 46 : Kurang Sekali	1,43		3	2,5	1	1	

Dari tabel III terlihat, mahasiswa yang bisa memanfaatkan work shop dengan maksimal juga akan mendapatkan IP yang maksimal, baiknya pemanfaatan work shop memperhatikan kecenderungan IP yang didapatkan juga akan menjadi baik. Mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik mendapatkan IP di atas 2,50 sebaliknya mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sekali umumnya mendapatkan IP di bawah 2,00, hanya satu orang mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sekali yang mendapatkan IP di atas 2,00, tepatnya 2,33.

Selanjutnya digunakan rumus "rank order corelation" untuk mencari nilai r, yaitu:

$$r = 1 - \frac{6 \times 6215,5}{97336 - 46} = 1 - 0,383317915$$

$$r = 0,616682085$$

Dari nilai r yang didapatkan, dilakukan pengujian dengan mencari taraf signifikan data yang didapatkan. Pengujian taraf signifikan dilakukan dengan cara mencari sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= 0,616682085 \sqrt{\frac{46 - 2}{1 - (0,616682085)^2}} \\ &= 0,616682085 \sqrt{\frac{44}{0,619703206}} \\ &= 0,616682085 \times 8,426252457 \\ &= 5,196 \end{aligned}$$

Ternyata dari nilai t hitung yang didapatkan, terdapat hubungan yang cukup meyakinkan. T hitung adalah 5,196 sementara t tabel yang harus dibuktikan adalah 2,021.

2. Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 SRP

Tabel IV Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 Seni Rupa

:NO :	PEMANFAATAN WORK SHOP (X)	:	F	:	R	:	IP (Y)	:	F	:	R
: 1 :	Kurang sekali	:	2	:	1,5	:	0,00-0,50	:	-	:	-
: 2 :	Kurang	:	10	:	7,5	:	0,60-1,50	:	1	:	1
: 3 :	Cukup	:	15	:	20	:	1,60-2,50	:	17	:	10
: 4 :	Baik	:	5	:	30	:	2,60-3,50	:	15	:	26
: 5 :	Baik sekali	:	1	:	33	:	3,60-4,00	:	-	:	-
Jumlah		:	33	:	-	:	-	:	33	:	-

Pemanfaatan work shop dalam kegiatan belajar mahasiswa Program D.2 Seni Rupa masih terlihat banyak pada nilai cukup, yaitu sebanyak 15 orang dari 33 orang sampel, kurang sebanyak 10 orang, dan hanya 1 orang mahasiswa yg bisa memanfaatkan work shop secara baik sekali, dan 2 orang mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sekali. Minimalnya pemanfaatan work shop kelihatannya pada IP mahasiswa tidak terlalu berpengaruh, ini terlihat dari jumlah 26 orang mahasiswa mendapatkan IP baik, dan 10 orang mendapatkan IP Cukup, dengan baik sekali tidak ada.

Tabel V Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 SRP

NO	X	Y	RX	RY	d	d ²
1	Baik sekali	3,22	30	26	7	49
2	Baik	2,86	30	26	4	16
3	Cukup	2,85	20	26	-6	36
4	Cukup	2,78	20	26	-6	36
5	Cukup	2,73	20	26	-6	36
6	Baik	2,80	30	26	4	16
7	Baik	2,60	30	26	4	16
8	Cukup	2,59	20	26	-6	36
9	Baik	2,58	30	26	4	16
10	Cukup	2,58	20	26	-6	36
11	Cukup	2,57	20	26	-6	36
12	Cukup	2,47	20	10	10	100
13	Cukup	2,52	20	10	10	100
14	Cukup	2,45	20	10	10	100
15	Kurang	2,41	7,5	10	-2,5	6,25
16	Kurang	2,35	7,5	10	-2,5	6,25
17	Cukup	2,33	20	10	10	100
18	Kurang	2,29	7,5	10	-2,5	6,25
19	Cukup	2,26	20	10	10	100
20	Cukup	2,24	20	10	10	100
21	Kurang	2,21	7,5	10	-2,5	6,25
22	Cukup	2,17	20	10	10	100
23	Kurang	2,14	7,5	10	-2,5	6,25
24	Cukup	2,09	20	10	10	100
25	Kurang	2,05	7,5	10	-2,5	6,25
26	Kurang	2,04	7,5	10	-2,5	6,25
27	Cukup	1,95	20	10	10	100
28	Kurang	1,96	7,5	10	-2,5	6,25
29	Kurang sekali	1,90	1,5	10	-8,5	72,25
30	Baik	2,59	30	26	4	16
31	Kurang	2,59	7,5	26	-18,5	342,25
32	Kurang	2,54	7,5	10	-2,5	6,25
33	Kurang sekali	1,50	1,5	1	0,5	0,25
Jumlah						d ² = 1716

Kemudian dicari nilai r seperti yang dilakukan pada halaman 23, maka didapatkan $r = 0,713\ 235\ 295$. Selanjutnya

jutnya dicari nilai t untuk mencari taraf signifikansi hubungan pemanfaatan work shop dengan IP mahasiswa D.2 Seni Rupa, yaitu dengan melakukan pencarian seperti yg terdapat pada halaman 23. Didapatkan nilai t hitung sebanyak 5,665.

Nilai t tabel yang harus dibuktikan dalam taraf kepercayaan 95% adalah 2,042. Dengan demikian dapat dinyatakan memang terdapat hubungan yang signifikan antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar (IP) mahasiswa program D.2 Seni Rupa.

3. Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.3 KKR

Tabel VI Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.3 Ketr. Kerajinan

NO.	PEMANFAATAN WORK SHOP (X)	F	R	IP (Y)	F	R
1	Kurang Sekali	3	2	0,00-0,50	-	-
2	Kurang	6	6,5	0,60-1,50	1	1
3	Cukup	18	18,5	1,60-2,50	26	14,5
4	Baik	5	30	2,60-3,50	5	30
5	Baik sekali	1	33	3,60-4,00	1	33
Jumlah		33	-	-	33	-

Tabel VI masih saja memperlihatkan pemanfaatan Work Shop oleh mahasiswa kebanyakan pada nomor cukup, yaitu sebanyak 18 dari 33 orang sampel. Hal ini juga ditemu-

kan pada IP yang diperoleh. Kebanyakan (26 orang) mahasiswa memperoleh IP cukup. Disini saja sudah terlihat adanya hubungan tentang pemanfaatan work shop dengan ip yang diperoleh mahasiswa. Pemanfaatan work shop secara cukup juga menghasilkan IP cukup. Sebanyak 5 orang mahasiswa memanfaatkan work shop secara baik dalam kegiatan belajarnya, maka mereka yang 5 orang tersebut terlihat juga mendapatkan IP yang baik. Selanjutnya untuk lebih jelas perbandingan pemanfaatan work shop dengan hasil belajar yang diperoleh mahasiswa program D.3 Ketrampilan Kerajinan, perhatikan tabel VII.

Pada tabel VII, tentang perbedaan ranking pemanfaatan work shop dengan IP mahasiswa program D.3 Ketrampilan Kerajinan. Sebanyak seorang mahasiswa memanfaatkan work shop secara baik sekali, ternyata mahasiswa itu juga mendapatkan IP tertinggi yang dimiliki angkataannya, yaitu 3,00, dan IP sebanyak 3,00 ini termasuk ke dalam golongan baik sekali. Dari 5 orang yang memanfaatkan work shop secara baik, kelimanya mendapatkan IP di atas 2,50.

Perhatikan juga mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sekali. seorang diantaranya mendapatkan IP terendah dari angkataannya, yaitu 1,50, sedangkan dua orang lagi mendapatkan IP 1,67 dan 1,74.

Selengkapnya perhatikan tabel VII berikut ini:

Tabel VII Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.3 KKR

NO.:	X	Y	RX	RY	d	d ²
1	Baik sekali	3,60	33	33	0	0
2	Baik	2,90	30	30	0	0
3	Cukup	2,85	18,5	30	-11,5	132,25
4	Cukup	2,63	18,5	30	-11,5	132,25
5	Baik	2,59	30	30	0	0
6	Baik	2,58	30	30	0	0
7	Baik	2,55	30	30	0	0
8	Cukup	2,55	18,5	30	-11,5	132,25
9	Baik	2,50	30	14,5	15,5	240,25
10	Cukup	2,48	18,5	14,5	4	16
11	Cukup	2,47	18,5	14,5	4	16
12	Cukup	2,45	18,5	14,5	4	16
13	Cukup	2,45	18,5	14,5	4	16
14	Cukup	2,45	18,5	30	-11,5	132,25
15	Cukup	2,35	18,5	14,5	4	16
16	Kurang g	2,35	6,5	14,5	-8	64
17	Kurang g	2,35	6,5	14,5	-8	64
18	Cukup	2,31	18,5	14,5	4	16
19	Cukup	2,30	18,5	14,5	4	16
20	Cukup	2,25	18,5	14,5	4	16
21	Kurang g	2,25	6,5	14,5	-8	64
22	Cukup	2,20	18,5	14,5	4	16
23	Cukup	2,26	18,5	14,5	4	16
24	Cukup	2,26	18,5	14,5	4	16
25	Cukup	2,17	18,5	14,5	4	16
26	Kurang g	2,17	6,5	14,5	-8	64
27	Kurang g	2,00	6,5	14,5	-8	64
28	Cukup	1,99	18,5	14,5	4	16
29	Kurang g	1,75	6,5	14,5	-8	64
30	Kurang sekali	1,74	2	14,5	-8	64
31	Kurang sekali	1,67	2	14,5	-12,5	156,25
32	Cukup	1,65	18,5	14,5	4	16
33	Kurang sekali	1,50	2	1	1	1
Jumlah					d ² = 1598,5	

Berdasarkan tabel VII, dicari nilai r seperti yg dilakukan pada halaman 23, maka didapatkan nilai r seba-

nyak 0,732 870 99. Dengan dimasukkannya nilai r ke dalam rumus t untuk mencari taraf signifikan, didapatkan t hitung 5.997.

Terlihat bahwa t hitung lebih besar dari nilai t tabel yang 2,042. Dengan demikian dapat dikatakan adanya hubungan pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar yang didapatkan mahasiswa program D.3 Ketrampilan Kerajinan.

4. Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 Ketrampilan Kerajinan

Tabel VIII Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.2 KKR

NO.	PEMANFAATAN WORK SHOP (X)	F	R	IP (Y)	F	R
1	Kurang sekali	1	1	0,00-0,50	-	-
2	Kurang	2	2,5	0,60-1,50	2	1,5
3	Cukup	7	7	1,60-2,50	8	6,5
4	B a i k	2	11,5	2,60-3,50	2	11,5
5	Baik sekali	-	-	3,60-4,00	-	-
J u m l a h		12	-	-	12	-

Ternyata mahasiswa Program D.2 Ketrampilan Kerajinan kebanyakan memanfaatkan work shop secara cukup. Namun bila dilihat secara keseluruhan, terlihat mahasiswa d.2 KKR masih belum memanfaatkan work shop secara maksimal

dalam kegiatan belajarnya, hal ini terlihat dengan tidak adanya mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik sekali, dan hanya 2 orang dari 12 orang mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik. Alasan ini diperkuat lagi dengan adanya seorang mahasiswa yg memanfaatkan work shop secara kurang sekali dan 2 orang mahasiswa memanfaatkan work shop secara kurang.

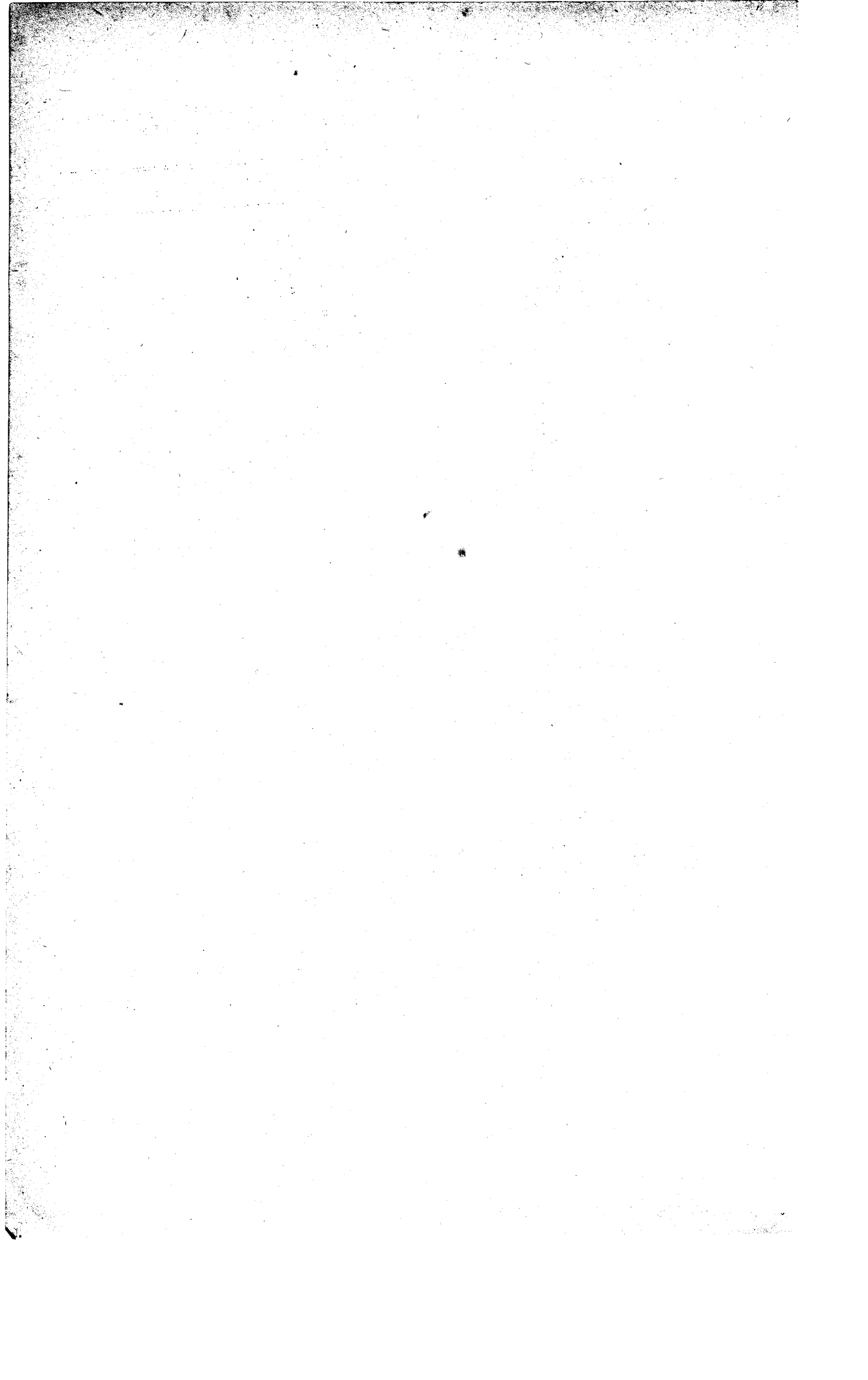
Kemudian, bila diperhatikan Indeks Prestasi yg diperoleh mahasiswa, kurangnya pemanfaatan work shop kelihatannya mempengaruhi hasil belajar yang didapatkannya. IP tertinggi yang didapatkan mahasiswa hanya berkisar antara 2,60 - 3,50, itu pun hanya didapatkan oleh dua orang mahasiswa. IP terbanyak, sesuai dengan pemanfaatan work shop terbanyak, yaitu cukup, atau berkisar antara angka 1,60 - 2,50, dan dua orang mahasiswa mendapatkan IP antara 0,60 - 1,50.

Adanya pengaruh pemanfaatan work shop dengan hasil belajar mahasiswa program D.2 Ketrampilan Kerajinan ini dibuktikan lagi dengan tidak adanya mahasiswa yang mendapatkan indeks prestasi amat baik (baik sekali), sesuai dengan pemanfaatan work shop yang juga tidak ada yang baik sekali, namun sedikit menggehirkan, pada pemanfaatan work shop ditemukan adanya seorang mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sekali, namun mereka tidak mendapatkan IP antara 0,00 - 0,50 (kurang sekali).

Tabel IX Perbedaan Ranking Pemanfaatan WorkShop dan IP Mahasiswa Program D.2 KKR

No.:	X	: Y	: RX	: RY	: d	: d ²	:
1:	Baik	: 2,74:	11,5:	11,5	: 0	: 0	:
2:	Baik	: 2,92:	11,5:	11,5	: 0	: 0	:
3:	Cukup	: 2,43:	7	: 6,5	: - 0,5	: 0,25	:
4:	Cukup	: 2,25:	7	: 6,5	: - 0,5	: 0,25	:
5:	Cukup	: 2,21:	7	: 6,5	: - 0,5	: 0,25	:
6:	Cukup	: 2,19:	7	: 6,5	: - 0,5	: 0,25	:
7:	Cukup	: 2,18:	7	: 6,5	: - 0,5	: 0,25	:
8:	Cukup	: 2,00:	7	: 6,5	: - 0,5	: 0,25	:
9:	Cukup	: 1,86:	7	: 6,5	: - 0,5	: 0,25	:
10:	Kurang	: 1,74:	2,5:	6,5	: - 4,	: 16	:
11:	Kurang	: 1,50:	2,5:	1,5	: 1	: 1	:
12:	Kurang sekali	: 1,50:	1	: 1,5	: - 0,5	: 0,25	:
J u m l a h					d ² = 19		:

Tabel IX lebih mempertegas hubungan pemanfaatan work shop dengan IP yang didapatkan mahasiswa Program D.2 KKR. Dari dua orang mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik, juga mendapatkan IP yang baik. Disini kelihatan, bahwa mahasiswa yang dapat memanfaatkan work shop secara baik akan mendukung hasil belajar yang didapatkannya. Pemanfaatan work shop yang cukup juga menghasilkan hasil belajar yang cukup. Dari tujuh orang mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara cukup, mereka juga mendapatkan IP cukup.



Berdasarkan perbedaan ranking pemanfaatan work shop dengan IP Mahasiswa Program D.2 KKR dicari nilai r dengan melakukan pencarian seperti halaman 23, maka didapatkan r sebanyak 0,933 566 433. Kemudian untuk mencari taraf signifikan hubungan antara hasil belajar dengan pemanfaatan work shop, dicari nilai t seperti yang dilakukan pada halaman 23, maka didapatkan t hitung sebanyak 8,237. Bandingkan t tabel 2,228, kelihatan t hitung lebih besar dari t tabel. Berarti terdapat hubungan yang signifikan dalam taraf kepercayaan 95% antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar (IP) mahasiswa Program D.2 KKR.

5. Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.1
Ketrampilan Kerajinan

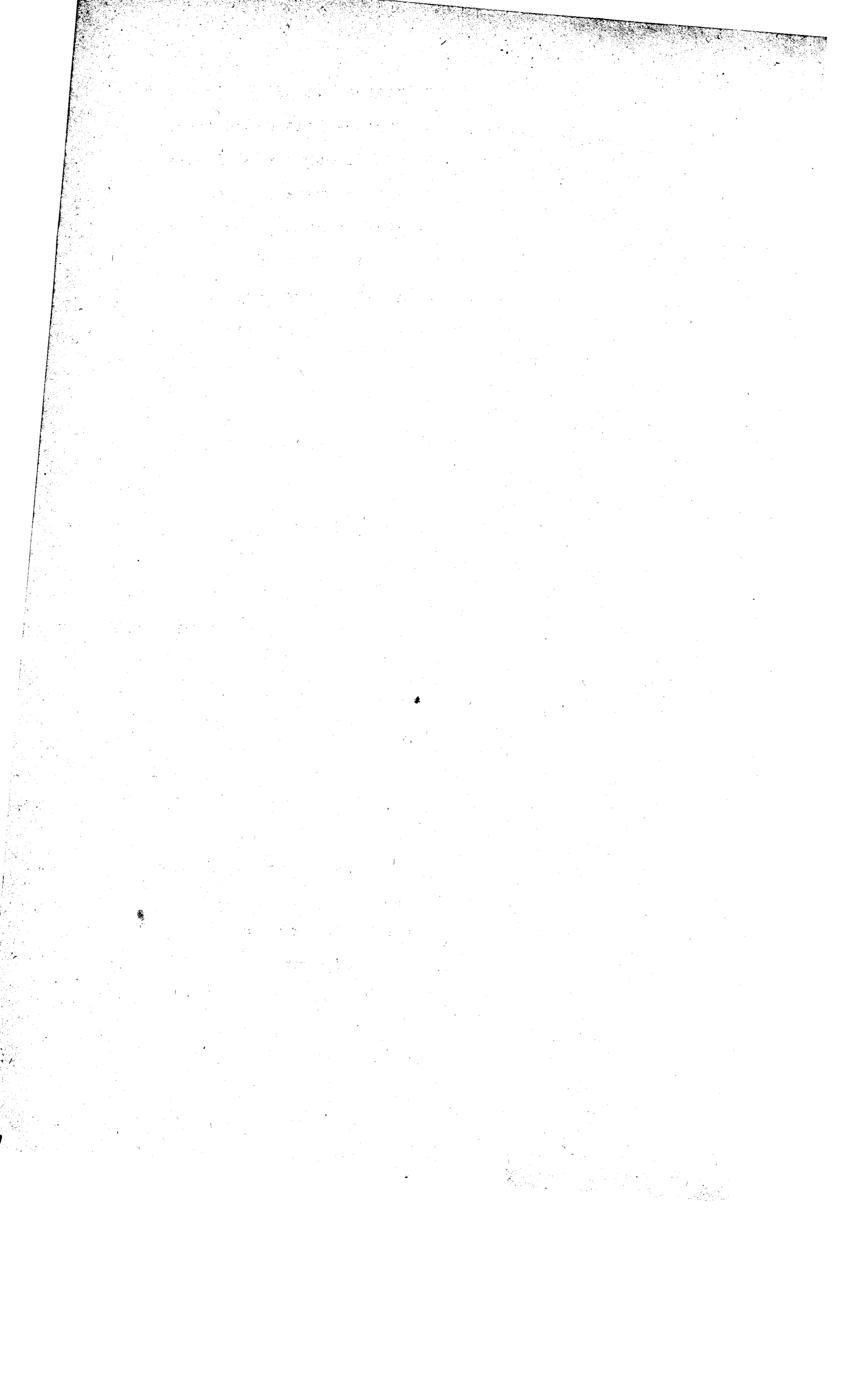
Tabel X Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP
Mahasiswa Program D.1 KKR

NO.:	PEMANFAATAN WORK SHOP (X)	F	R	IP (Y)	F	R
1	Kurang sekali	1	1	0,00-0,50	-	-
2	Kurang	3	3	0,60-1,50	3	2
3	Cukup	7	8	1,60-2,50	15	11
4	B a i k	9	16	2,60-3,50	2	19,5
5	Baik sekali	-	-	3,60-4,00	-	-
J u m l a h		:20	-	-	: 20	-

Ternyata mahasiswa Program D.1 KKR lebih dapat memanfaatkan work shop dengan baik bila dibandingkan dengan program-program lainnya di Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan. Hal ini dinyatakan dengan banyaknya mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik, yaitu sebanyak 9 orang dari jumlah 20 orang sampel dan sebanyak tujuh orang memanfaatkan work shop secara cukup. Selebihnya adalah mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sebanyak tiga orang dan kurang sekali sebanyak satu orang. Untuk yang memanfaatkan work shop secara baik sekali tidak ditemukan seorang mahasiswa pun.

Kemudian dibandingkan dengan Indeks Prestasi mahasiswa, ternyata jumlah IP yang didapatkan terbanyak pada angka 1,60 - 2,50, yaitu sebanyak 15 orang, dan hanya dua orang mahasiswa yang mendapatkan IP antara 2,60 s.d. 3,50 dan tiga orang lagi mendapatkan IP antara angka 0,60-1,50. Tidak seorang mahasiswa pun yang mendapatkan IP kurang sekali (0,00-0,50) dan baik sekali (3,60-4,00).

Biarpun kebanyakan mahasiswa telah memanfaatkan work shop dengan baik, namun pada IP hanya didapatkan hasil terbanyak pada nilai cukup, hanya dua orang yang mendapatkan IP baik. Kenyataan seperti ini kemungkinan karena memang potensi mahasiswa program D.1 rendah, sehingga biarpun mereka telah memanfaatkan work shop dengan baik, IP yang didapatkan masih saja cukup.



Tabel XI Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Program D.1 KKR

No.	X	Y	RX	RY	d	d ²
1	Baik	2,65	16	19,5	-3,5	12,25
2	Baik	2,56	16	19,5	-3,5	12,25
3	Cukup	2,24	8	11	-3	9
4	Cukup	2,22	8	11	-3	9
5	B a i k	2,21	16	11	5	25
6	Cukup	2,17	8	11	-3	9
7	Cukup	2,17	8	11	-3	9
8	Baik	2,14	16	11	5	25
9	Baik	2,10	16	11	5	25
10	Baik	2,11	16	11	5	25
11	Baik	2,09	16	11	5	25
12	Baik	2,00	16	11	5	25
13	Cukup	2,05	8	11	-3	9
14	Cukup	1,87	8	11	-3	9
15	Baik	1,85	16	11	5	25
16	Kurang	1,75	3	11	-8	64
17	Kurang	1,67	3	11	-8	64
18	Kurang	1,58	3	11	-8	64
19	Cukup	1,50	8	2	6	36
20	Kurang sekali	1,50	1	2	1	1
Jumlah					d ²	= 482,5

Lewat tabel XI dapat dilihat, bahwa mahasiswa yang mendapatkan IP baik adalah mahasiswa yang juga memanfaatkan work shop dalam kegiatan belajarnya dengan baik, sedangkan mahasiswa yang mendapatkan IP terendah

adalah mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sekali, dengan demikian berarti masih terlihat adanya hubungan antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar yang didapatkan mahasiswa Program D.1 .

Namun, terlihat penurunan pemanfaatan work shop terhadap prestasi belajar mahasiswa, hal ini terlihat dengan didapatkannya hasil belajar cukup oleh tujuh orang mahasiswa yang mendapatkan pemanfaatan work shop secara baik, begitu juga mahasiswa yang memanfaatkan work secara cukup, ternyata ada seorang yang mendapatkan IP kurang. Selebihnya adalah mahasiswa yang mendapatkan IP cukup dari pemanfaatan work shop yang juga cukup. Dengan demikian, masih dapat dikatakan adanya pengaruh pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar mahasiswa program D.1.

Berdasarkan perbedaan ranking pemanfaatan workshop dengan IP mahasiswa Program D.1 KKR, dicari nilai r berdasarkan rumus rank order correlation. Didapatkan nilai r sebanyak 0,637 2181. Kemudian dicari nilai t untuk mencari tingkat signifikansi., didapatkan t hitung sebanyak 3,508. Bandingkan dengan t tabel 2,101 , terlihat t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian dapat dikatakan ada pengaruh pemanfaatan workshop oleh mahasiswa Program D.1 KKR terhadap hasil belajar yang didapatkannya.

6. Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan

Bahagian ini merupakan pemanfaatan work shop dan IP mahasiswa Program S.1 dan D.2 Seni Rupa serta Program D.3, D.2, D.1 Ketrampilan Kerajinan, berarti gabungan dari pemanfaatan work shop dan IP dari mahasiswa yang telah dibicarakan sebelumnya. Pemanfaatan work shop dan IP mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan tersebut adalah seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel XII Ranking Pemanfaatan Work Shop dan IP Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan

No.:	PEMANFAATAN WORK SHOP (X)	F	R	IP (Y)	F	R
1	: Kurang sekali	: 12	: 6,5	: 0,00-0,50	: -	: -
2	: Kurang	: 32	: 28,5	: 0,60-1,50	: 11	: 6
3	: Cukup	: 71	: 80	: 1,60-2,50	: 91	: 57
4	: B a i k	: 27	: 129	: 2,60-3,50	: 39	: 122
5	: Baik sekali	: 2	: 143,5	: 3,60-4,00	: 3	: 143
		144	-		144	-

Tabel XII memperlihatkan, bahwa mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan kebanyakan (71 orang) memanfaatkan work shop secara cukup, 32 orang secara kurang, 12 orang secara kurang sekali, 27 orang secara baik, dan dua orang secara baik sekali. Disini terlihat, bahwa

mahasiswa belum lagi memanfaatkan work shop secara maksimal untuk kelancaran belajarnya, hal ini terlihat dengan sedikitnya mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik, maupun secara baik sekali. Pemanfaatan work shop terbanyak justru secara cukup, disusul secara kurang.

Kurang bisanya mahasiswa memanfaatkan work shop secara maksimal, kelihatannya juga terbayang pada hasil belajar yang dididapatkannya. Kebanyakan mahasiswa mendapatkan IP cukup, yaitu sebanyak 91 orang dari 144 orang sampel, disusul IP baik sebanyak 39 orang dan IP kurang sebanyak 11 orang. Hanya tiga orang saja mahasiswa yang mendapatkan IP baik sekali, hal ini sesuai dengan pemanfaatan work shop secara baik sekali yang dua orang.

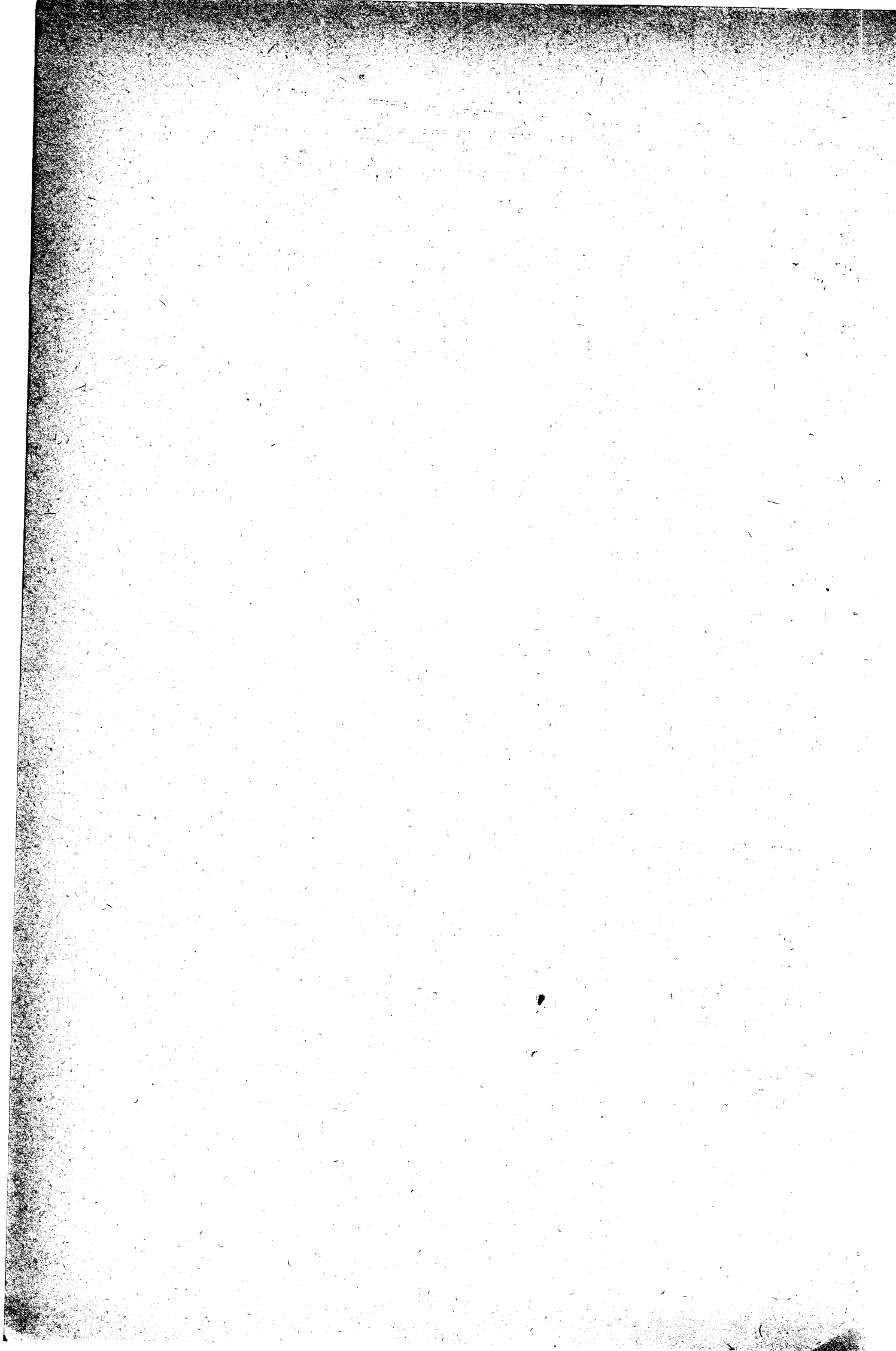
Kelihatannya, memang terlihat adanya pengaruh pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan. Agar lebih jelasnya pengaruh pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar mahasiswa Jurusan Seni Rupa ini, perhatikan tabel XIII berikut ini.

Tabel XIII Perbedaan Ranking Pemanfaatan Work Shop dengan IP Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan

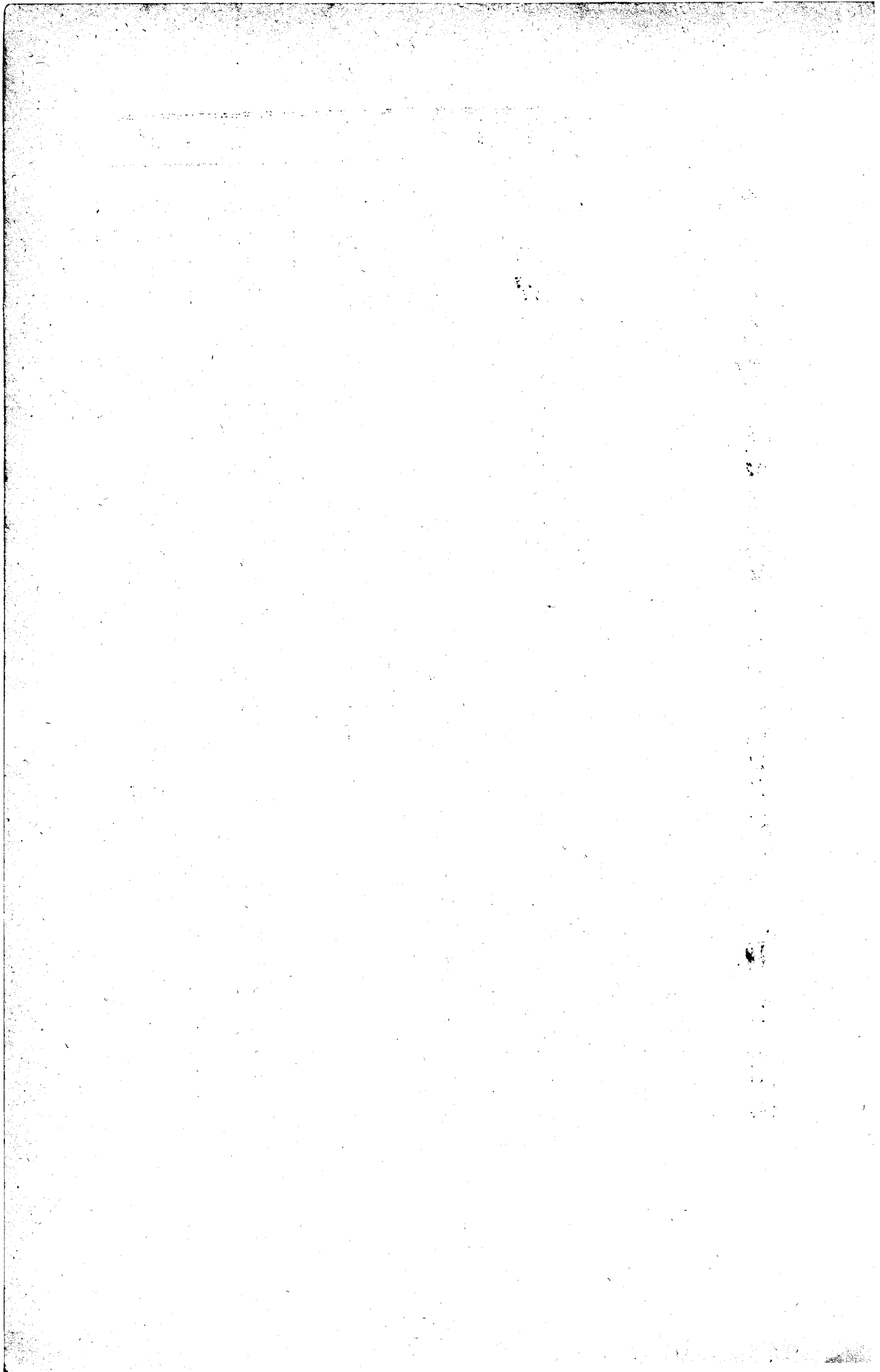
NO.:	X	Y	RX	RY	d	d ²
1	2	3	4	5	6	7
1	Baik	3,63	129	143	-14	196
2	Cukup	3,61	80	143	-63	3969
3	Baik sekali	3,60	143,5	143	0,5	0,25
4	Cukup	3,33	80	122	-42	1764
5	Baik	3,33	129	122	7	49
6	Baik sekali	3,22	143,5	122	21,5	462,25
7	Baik	3,20	129	122	7	49
8	Baik	3,00	129	122	7	49
9	Cukup	2,95	80	122	-42	1764
10	Baik	2,92	129	122	7	49
11	Baik	2,90	129	122	7	49
12	Baik	2,86	129	122	7	49
13	Cukup	2,85	80	122	-42	1764
14	Cukup	2,85	80	122	-42	1764
15	Baik	2,80	129	122	7	49
16	Cukup	2,78	80	122	-42	1764
17	Cukup	2,73	80	122	-42	1764
18	Cukup	2,70	80	122	-42	1764
19	Cukup	2,67	80	122	-42	1764
20	Kurang	2,65	28,5	122	-93,5	8742,25
21	Cukup	2,65	80	122	-42	1764
22	Cukup	2,63	80	122	-42	1764
23	Baik	2,62	129	122	7	49
24	Baik	2,60	129	122	7	49
25	Cukup	2,59	80	122	-42	1764
26	Baik	2,59	129	122	7	49
27	Kurang	2,59	28,5	122	-93	8742,25
28	Baik	2,59	129	122	7	49

No.:	X	Y	RX	RY	D	d2
29	Baik	2,74	129	122	7	49
30	Baik	2,65	129	122	7	49
31	Cukup	2,59	80	122	-42	1764
32	Kurang	2,59	28,5	122	-93,5	8742,25
33	Baik	2,58	129	122	7	49
34	Baik	2,58	129	122	7	49
35	Cukup	2,58	80	122	-42	1764
36	Baik	2,57	129	122	7	49
37	Cukup	2,57	80	122	-42	1764
38	Baik	2,56	129	122	7	49
39	Cukup	2,56	80	122	-42	1764
40	Baik	2,55	129	57	72	5284
41	Cukup	2,55	80	57	23	529
42	Kurang	2,54	28,5	57	-28,5	812,25
43	Kurang	2,53	28,5	57	-28,5	812,25
44	Cukup	2,52	80	57	23	529
45	Baik	2,50	129	57	72	5284
46	Kurang	2,50	28,5	57	-28,5	812,25
47	Cukup	2,48	80	57	23	529
48	Cukup	2,47	80	57	23	529
49	Cukup	2,52	80	57	23	529
50	Cukup	2,47	80	57	23	529
51	Cukup	2,47	80	57	23	529
52	Kurang	2,47	28,5	57	-28,5	812,25
53	Cukup	2,45	80	57	23	529
54	Cukup	2,55	80	57	23	529
55	Cukup	2,45	80	57	23	529
56	Cukup	2,45	80	57	23	529
57	Cukup	2,43	80	57	23	529
58	Cukup	2,43	80	57	23	529
59	Kurang	2,41	28,5	57	-28,5	812,25
60	Kurang	2,37	28,5	57	-28,5	812,25

NO.:	X	Y	RX	RY	d	d ²
61	Kurang	2,36	28,5	57	- 28,5	812,25
62	Cukup	2,35	80	57	: 23	529
63	Kurang	2,35	28,5	57	- 28,5	812,25
64	Kurang	2,35	28,5	57	- 28,5	812,25
65	Kurang	2,35	28,5	57	- 28,5	812,25
66	Cukup	2,33	80	57	: 23	529
67	Kurang	2,33	28,5	57	- 28,5	812,25
68	Kurang sekali	2,33	6,5	57	- 50,5	2550,25
69	Cukup	2,31	80	57	: 23	529
70	Cukup	2,30	80	57	: 23	529
71	Cukup	2,30	80	57	: 23	529
72	Kurang	2,29	28,5	57	- 28,5	812,25
73	Kurang	2,29	28,5	57	- 28,5	812,25
74	Cukup	2,26	80	57	: 23	529
75	Cukup	2,25	80	57	: 23	529
76	Cukup	2,25	80	57	: 23	529
77	Kurang	2,25	28,5	57	- 28,5	812,25
78	Cukup	2,26	80	57	: 23	529
79	Cukup	2,26	80	57	: 23	529
80	Cukup	2,24	80	57	: 23	529
81	Cukup	2,24	80	57	: 23	529
82	Cukup	2,23	80	57	: 23	529
83	Cukup	2,25	80	57	: 23	529
84	Cukup	2,22	80	57	: 23	529
85	Cukup	2,22	80	57	: 23	529
86	Baik	2,21	129	57	: 72	5184
87	Kurang	2,21	28,5	57	- 28,5	812,25
88	Cukup	2,21	80	57	: 23	529
89	Kurang	2,20	28,5	57	- 28,5	812,25
90	Cukup	2,20	80	57	: 23	529
91	Cukup	2,19	80	57	: 23	529
92	Cukup	2,18	80	57	: 23	529



NO.:	X	Y	Y RX	RY	d	d ²
93	Kurang	2,18	28,5	57	-28,5	812,25
94	Kurang	2,17	28,5	57	-28,5	812,25
95	Cukup	2,17	80	57	23	529
96	Cukup	2,17	80	57	23	529
97	Cukup	2,17	80	57	23	529
98	Cukup	2,17	80	57	23	529
99	Baik	2,14	129	57	72	5184
100	Kurang	2,14	28,5	57	-28,5	812,25
101	Baik	2,11	129	57	72	5184
102	Baik	2,10	129	57	72	5184
103	Baik	2,09	129	57	72	5184
104	Cukup	2,09	80	57	23	529
105	Kurang	2,05	28,5	57	-28,5	812,25
106	Cukup	2,05	80	57	23	529
107	Kurang	2,04	28,5	57	-28,5	812,25
108	Baik	2,00	129	57	72	5184
109	Kurang	2,00	28,5	57	-28,5	812,25
110	Kurang	2,00	28,5	57	-28,5	812,25
111	Cukup	2,00	80	57	23	529
112	Cukup	1,99	80	57	23	529
113	Kurang	1,96	28,5	57	-28,5	812,25
114	Cukup	1,95	80	57	23	529
115	Cukup	1,93	80	57	23	529
116	Kurang sekali	1,90	6,5	57	-50,5	2550,25
117	Cukup	1,87	80	57	23	529
118	Baik	1,85	129	57	72	5184
119	Cukup	1,86	80	57	23	529
120	Kurang sekali	1,83	6,5	57	-50,5	2550,25
121	Cukup	1,80	80	57	23	529
122	Cukup	1,77	80	57	23	529
123	Cukup	1,75	80	57	23	529
124	Cukup	1,75	80	57	23	529



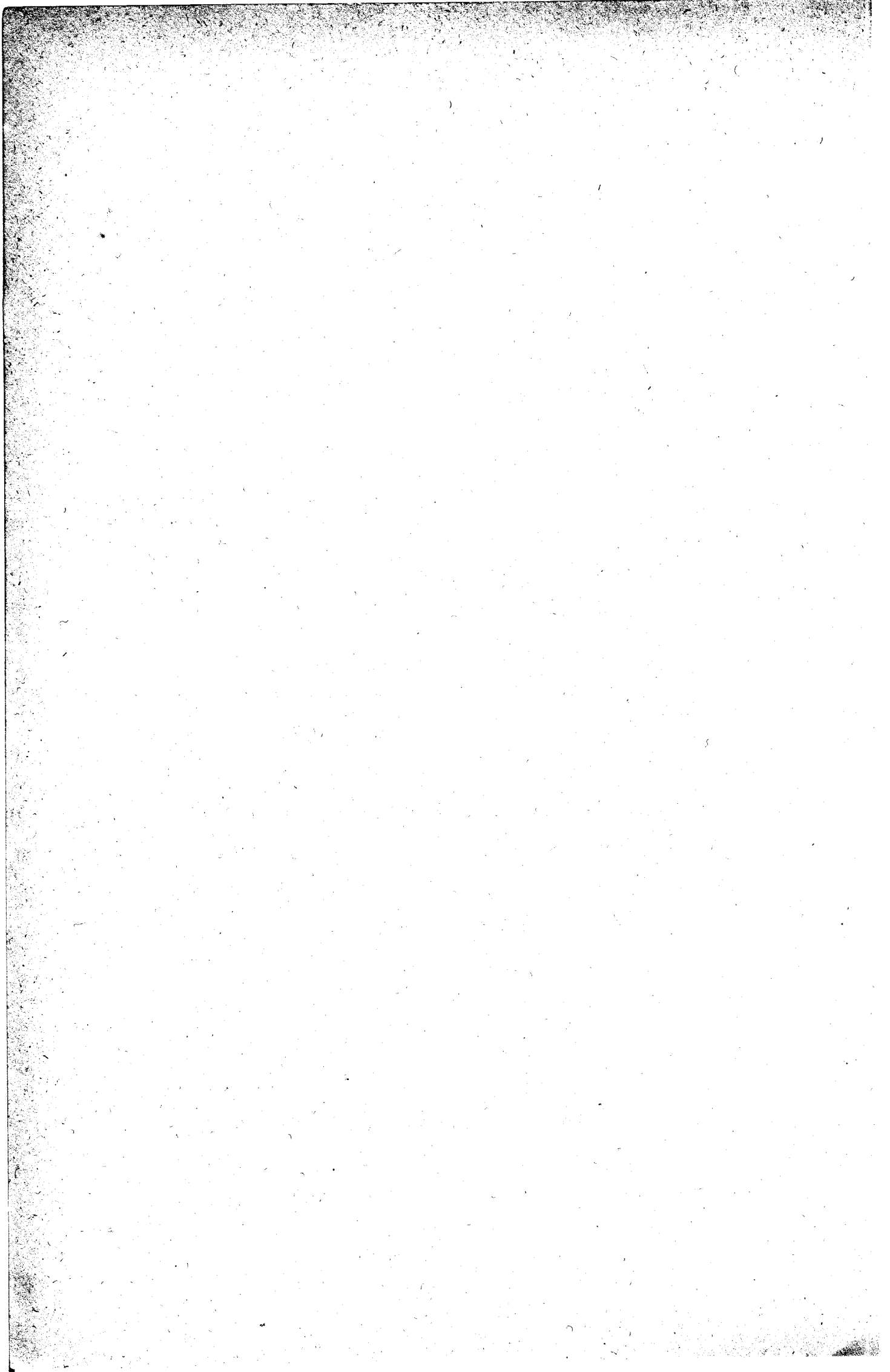
NO.:	X	Y	RX	RY	d	d ²
125:	Kurang	: 1,75	: 28,5	: 57	:- 28,5	: 812,25
126:	Kurang	: 1,75	: 28,5	: 57	:- 28,5	: 812,25
127:	Kurang skl:	1,74	: 6,5	: 57	: -50,5	: 2550,25
128:	Kurang	: 1,74	: 28,5	: 57	: -28,5	: 812,25
129:	Kurang skl:	1,67	: 6,5	: 57	: -50,5	: 2550,25
130:	Kurang	1,67	: 28,5	: 57	: -28,5	: 812,25
131:	Cukup	: 1,65	: 80	: 57	: 23	: 529
132:	Kurang	: 1,65	: 28,5	: 57	: -28,5	: 812,25
133:	Kurang	: 1,58	: 28,5	: 57	: -28,5	: 812,25
134:	Cukup	: 1,54	: 80	: 11	: 69	: 4761
135:	Kurang skl:	1,50	: 6,5	: 11	: - 4,5	: 20,25
136:	Kurang skl:	1,50	: 6,5	: 11	: - 4,5	: 20,25
137:	Kurang	: 1,50	: 28,5	: 11	: 17,5	: 306,25
138:	Kurang skl:	1,50	: 6,5	: 11	: -4,5	: 20,25
139:	Kurang skl:	1,50	: 6,5	: 11	: -4,5	: 20,25
140:	Cukup	: 1,50	: 80	: 11	: 69	: 4761
141:	Kurang skl:	1,50	: 6,5	: 11	: -4,5	: 20,25
142:	Cukup	: 1,50	: 80	: 11	: 69	: 4761
143:	Kurang skl:	1,50	: 6,5	: 11	: -4,5	: 20,25
144:	Kurang	: 1,50	28,5	: 11	: 17,5	: 306,25
Jumlah					d ²	= 183 589

Terlihat pada tabel XIII, bahwa mahasiswa yang bisa memanfaatkan work shop dengan baik umumnya juga mendapatkan hasil belajar yang baik, sebaliknya yang tidak bisa memanfaatkan work shop untuk kegiatan belajarnya dg baik, akan mendapatkan hasil belajar yang rendah.

pengaruh pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar tersebut terlihat pada IP yang didapatkan mahasiswa. Umumnya mahasiswa yang mendapatkan IP lebih dari 3,00 adalah mahasiswa yang bisa memanfaatkan work shop dengan baik. Sebaliknya mahasiswa yang mendapatkan IP rendah adalah mahasiswa yang tidak bisa memanfaatkan work shop untuk kegiatan belajarnya dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang, atau kurang sekali. Umumnya mahasiswa yang mendapatkan IP dibawah 2,00 adalah mahasiswa yang kurang bisa memanfaatkan work shop dengan baik dalam kegiatan belajarnya.

Untuk lebih membuktikan pengaruh pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar mahasiswa. Dilakukan pencarian nilai r , seperti yang dilakukan lewat proses yang dilakukan pada halaman 23, hasilnya didapatkan r sebanyak 0,6310807. Kemudian untuk membuktikan taraf signifikan hubungan pemanfaatan work shop dengan hasil belajar, dicari nilai t , dan didapatkan nilai t sebanyak 9,694.

Dari nilai t hitung dapat diketahui, bahwa memang terdapat hubungan pemanfaatan work shop dengan IP yang didapatkan mahasiswa dalam taraf kepercayaan 95%. Nilai t tabel yang akan dibuktikan adalah 1,960 sedang t hitung 9,694.



B. Pembahasan dan Diskusi

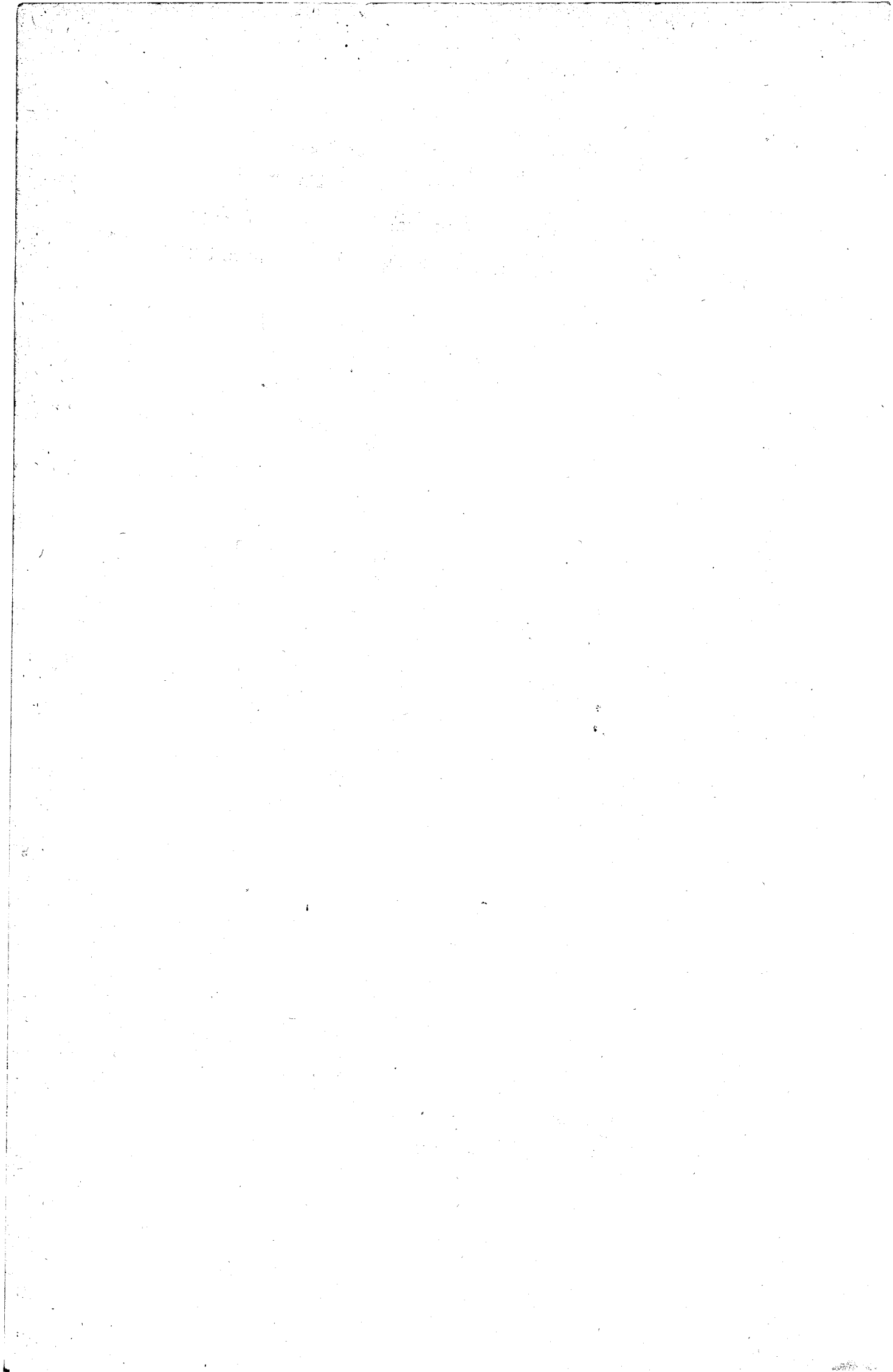
Sesuai dengan hipotesis yang akan dibuktikan, yaitu terdapat hubungan yang signifikan dalam taraf kepercayaan 95% antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar:

1. Mahasiswa Program S.1, D.2 Seni Rupa dan Program D.3 D.2, D.1 Ketrampilan Kerajinan.
2. Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan maka dalam pembahasan dan diskusi berikut ini akan dilakukan sesuai dengan urutan tersebut.

1. Hubungan Pemanfaatan work shop dengan hasil belajar Mahasiswa Program S.1, D.2 SRP dan D.3, D.2, D.1 KKR

Mahasiswa program SI Seni Rupa masih memanfaatkan work shop secara cukup, dan ini mengakibatkan hasil belajar yang didapatkan juga bertumpuk pada nilai cukup. Hubungan ini masih diperkuat dengan IP yang diperdapat mahasiswa, umumnya mahasiswa yang mendapat kan IP lebih dari 3,00 adalah mahasiswa yang dapat memampatkan work shop secara baik, dan IP rendah adalah mahasiswa yang memampatkan work shop secara kurang.

Hampir sama dengan pemampatan work shop yang dilakukan mahasiswa Program S.2 Seni Rupa, pada Program D.2 Seni Rupa mahasiswa kebanyakan juga memanfaatkan work shop secara cukup. Akibatnya tentu saja IP yg dididatkannya juga berkisar antara 1,60 - 2,50 yang



merupakan nilai cukup.

Hanya seorang mahasiswa yang bisa memanfaatkan work shop secara baik sekali, dan ternyata mahasiswa ini merupakan mahasiswa yang mendapatkan IP tertinggi dalam angkatannya, yaitu 3,22. Selebihnya adalah mahasiswa yang mendapatkan IP kurang dari 3,00.

Begitu juga yang terjadi pada Program D.3 Keterampilan Kerajinan, dari 33 orang sampel yang diambil dalam penelitian ini, sebanyak 18 orang diantaranya memanfaatkan work shop secara cukup, dan selebihnya ternyata lebih banyak mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang dari pada mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik. Hasil belajar yang didapatkan juga bertumpuk pada nilai cukup, yaitu sebanyak 26 orang dari 33 sampel mendapatkan nilai tersebut.

IP tertinggi adalah 3,60 bagi mahasiswa Program D.3 KKR, dan itu didapatkan oleh mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik sekali, sedangkan IP terendah adalah 1,50, dan itu didapatkan oleh mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara kurang sekali.

Pada Program D.2 KKR, pemanfaatan work shop untuk kelancaran belajar mahasiswa ternyata lebih jelek lagi. Tidak seorang mahasiswapun yang memanfaatkan work shop secara baik sekali, dan hanya 2 orang dari 12 orang mahasiswa yang memanfaatkan work shop secara baik, selebihnya adalah mahasiswa yang memanfaatkan work

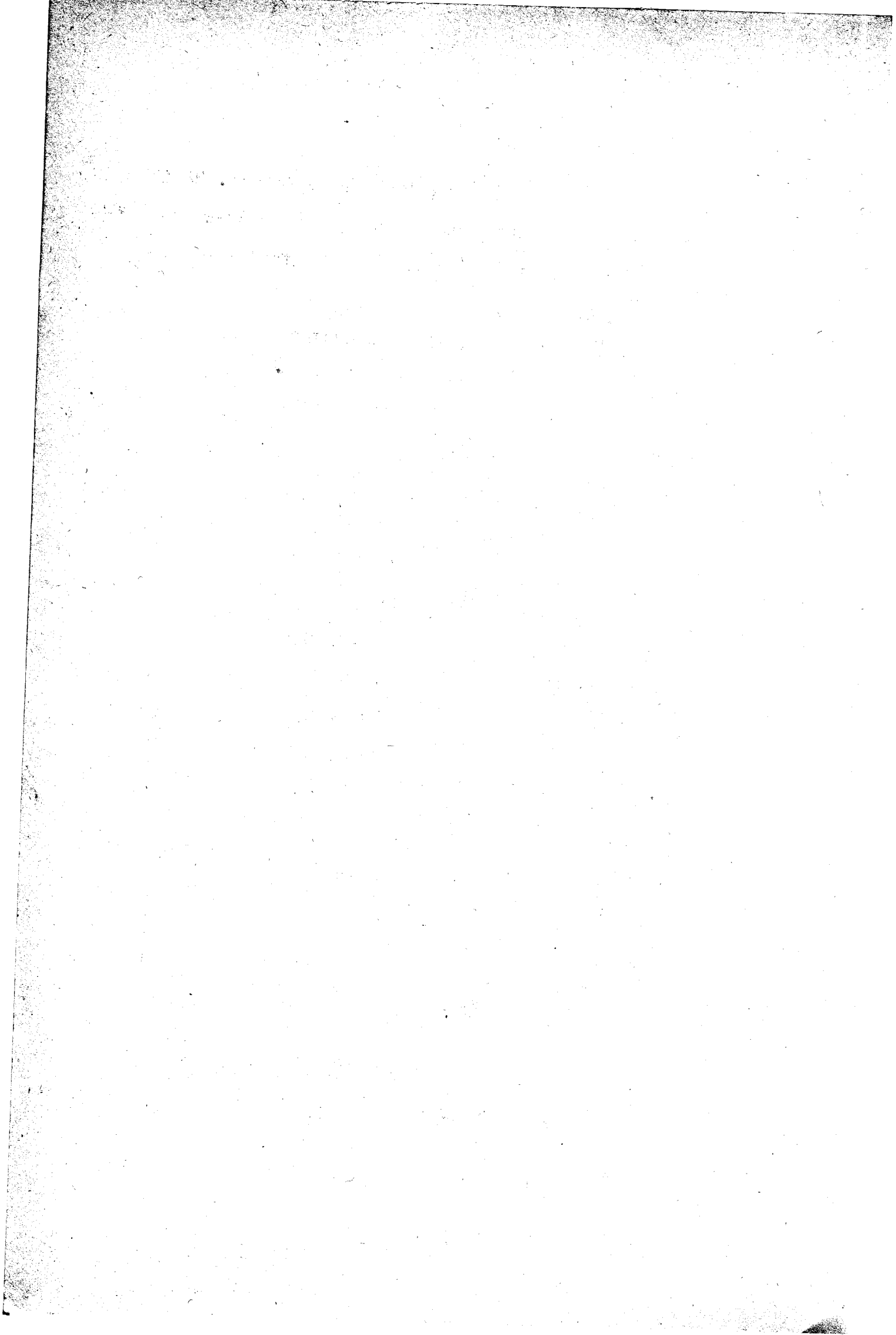
shop secara cukup, kurang dan kurang sekali. Hasil belajar yang didapatkan mahasiswa juga terbanyak pada nilai cukup, sesuai dengan jumlah pemanfaatan work shop terbanyak.

Pada Program D.1 KKR, kenyataan seperti yang ditemukan pada program-program sebelumnya juga tidak mengalami banyak perubahan, hasil belajar terbanyak juga bertumbuh pada nilai Cukup.

Kemudian apabila dilihat taraf signifikan hubungan pemanfaatan work shop dengan hasil belajar mahasiswa pada masing-masing program, didapatkan nilai t sebagai berikut:

- a. Program S.1 SRP, t hitung 5,196, t tabel 2,021.
- b. Program D.2 SRP, t hitung 5,665, t tabel 2,042.
- c. Program D.3 KKR, t hitung 5,997, t tabel 2,042.
- d. Program D.2 KKR, t hitung 8,237, t tabel 2,228.
- e. Program D.1 KKR, t hitung 3,508, t tabel 2,101.

Dari seluruh program yang diselidiki tersebut, dapat dilihat bahwa t hitung ternyata memang lebih besar dari t tabel, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa memang terdapat hubungan yang signifikan dalam taraf kepercayaan 95% antara pemanfaatan work shop dengan hasil belajar mahasiswa Program S.1, D.2 SRP dan Program D.3, D.2, D.1 KKR. Berarti hipotesis yang dikemukakan pada halaman 7 dapat dibuktikan.



2. Pemanfaatan work shop dan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan

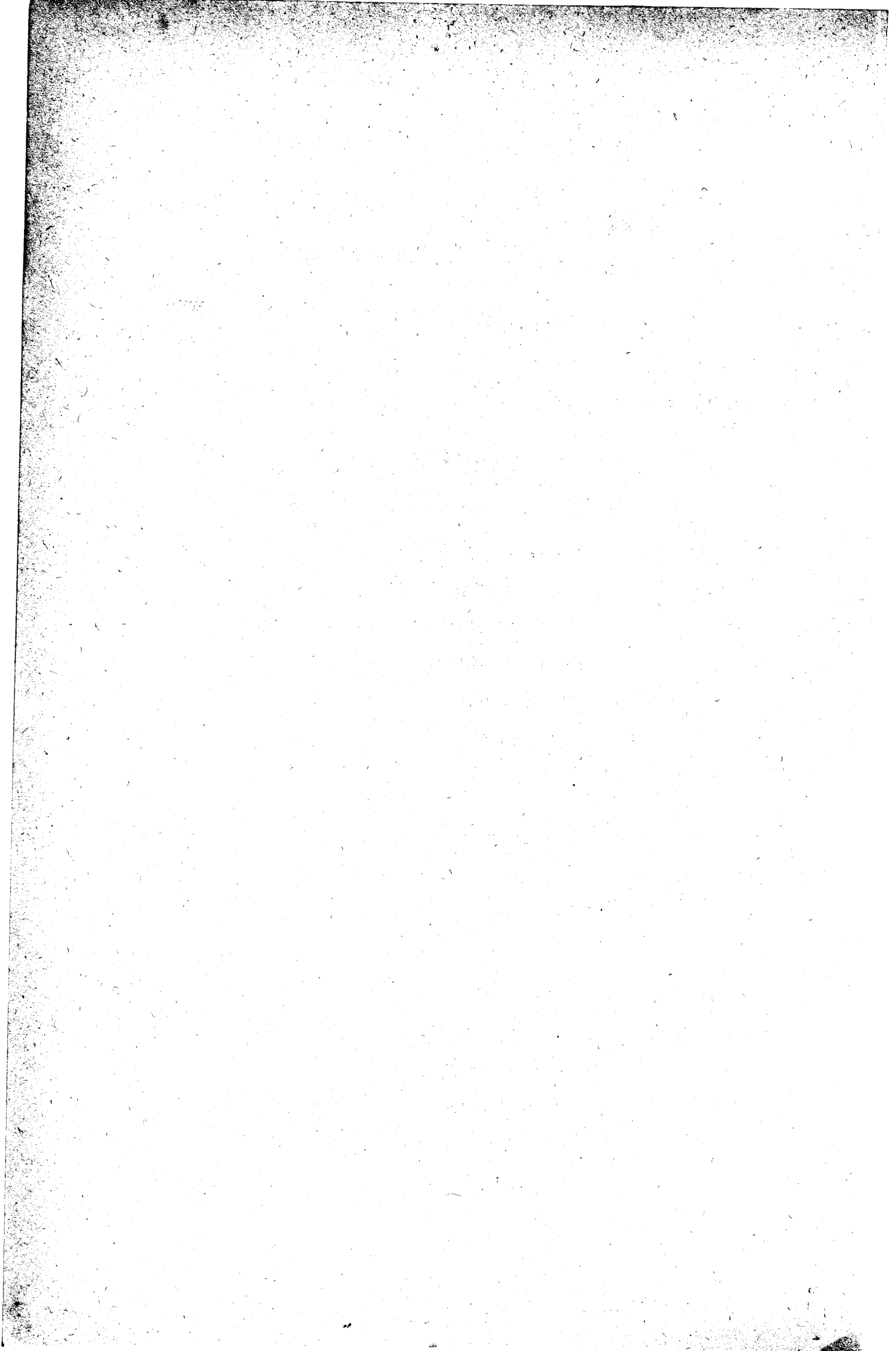
Bahagian ini merupakan gabungan dari seluruh Program yang diteliti sebelumnya dalam satu kesatuan sebagai mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan.

Secara keseluruhan, hampir seperdua, tepatnya sebanyak 71 dari 144 orang mahasiswa memanfaatkan work shop secara cukup, dan ini berpengaruh kepada hasil belajarnya yang juga berada pada nilai cukup.

Pada mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan didapatkan nilai t hitung sebanyak 9,694 sedangkan t tabel yang akan dibuktikan adalah 1,960. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan terbukti secara meyakinkan.

Terbuktinya hipotesis-hipotesis yang dikemukakan, menunjukkan bahwa memang terdapat pengaruh pemanfaatan work shop terhadap hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa yg dapat memanfaatkan work shop secara maksimal tentu akan mendapatkan IP yang optimal pula sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sebaliknya, bila mahasiswa tidak bisa memfungsionalkan work shop dengan baik akan berakibat IP yang dimilikinya juga akan rendah.

Kesimpulan ini mempunyai arti, bila diinginkan mutu pendidikan akan baik, maka diperlukan juga pemanfaatan



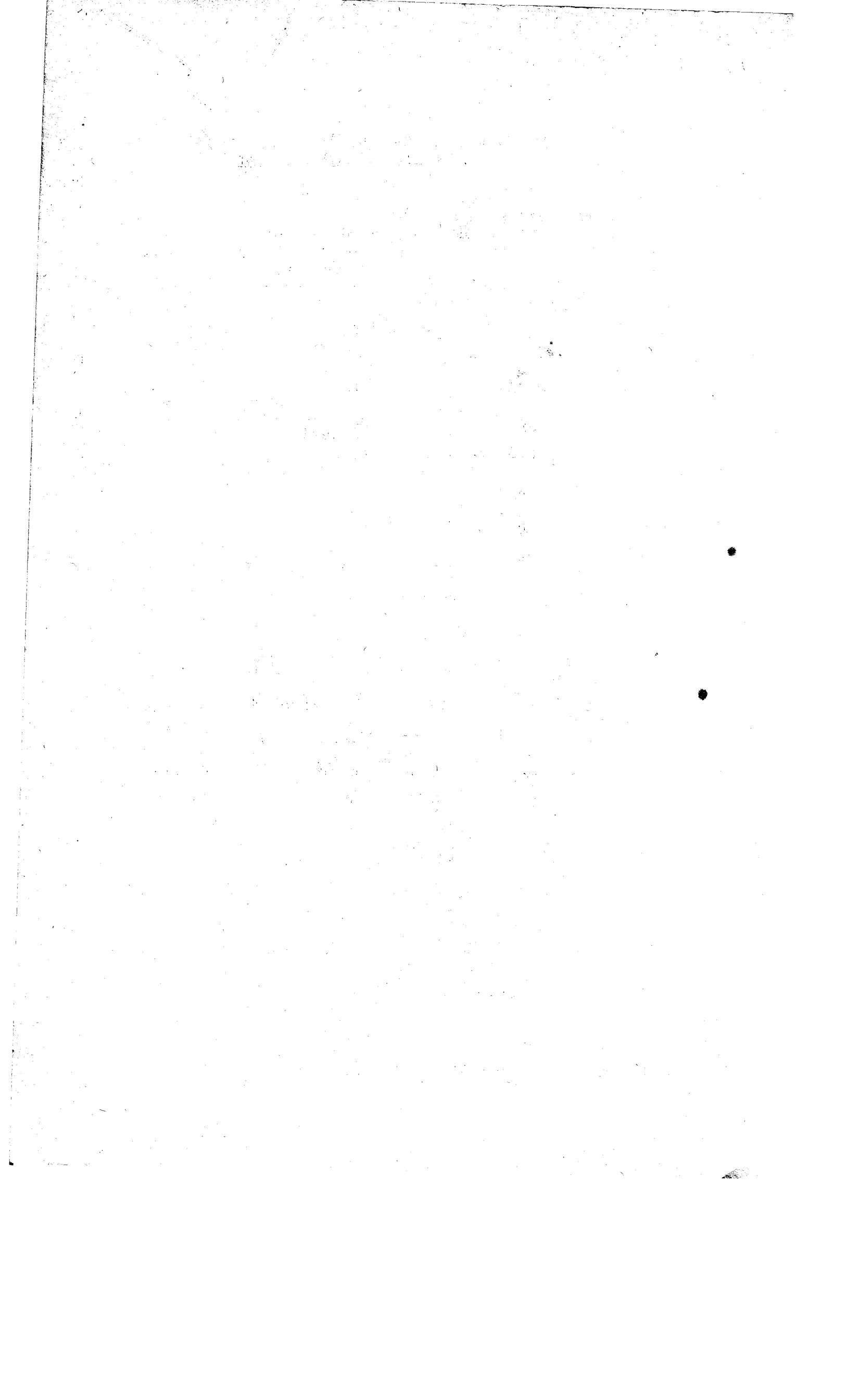
Work shop dengan baik. Baiknya pemanfaatan work shop tidak terlepas dari sistem pengelolaan work shop yang baik, termasuk sistem administrasi, penyimpanan, perawatan dan pemakaian alat peralatan yang ada didalamnya.

Pada bahagian latar belakang masalah telah disinggung, hanya sebahagian saja dari mahasiswa yang memanfaatkan work shop dalam kegiatan belajarnya. Kenyataannya setelah dilakukan penelitian, ternyata memang kebanyakan mahasiswa hanya memanfaatkan work shop secara cukup, yang akhirnya mereka mendapatkan imbalan berupa IP yang juga berada pada jalur cukup.

BAB V
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Mahasiswa kebanyakan masih memanfaatkan work shop dalam kegiatan belajarnya secara cukup, hal ini ditemukan pada 24 orang dari 46 orang sampel di program S.1 SRP. 15 orang dari 33 orang sampel di program D.2 SRP. 18 orang dari 33 orang sampel di program D.3 KKR. 7 orang dari 12 orang sampel di program D.2 KKR. 7 orang dari 20 orang sampel di program D.1 KKR. Secara keseluruhan, pemanfaatan work shop secara cukup saja.
2. Pemanfaatan work shop secara cukup berpengaruh kepada hasil belajar yang didapatkan mahasiswa, kebanyakan mahasiswa juga mendapatkan IP cukup. Hal ini dapat dilihat pada Program:
 - a. S.1 SRP, 25 dari 46 orang sampel mendapatkan IP cukup.
 - b. D.2 SRP, 17 orang dari 33 orang sampel mendapatkan nilai cukup.
 - c. D.3 KKR, 26 orang dari 33 orang sampel mendapatkan nilai cukup.
 - d. D.2 KKR, 8 orang dari 12 orang sampel mendapatkan nilai cukup.
 - e. D.1 KKR, 15 orang dari 20 orang sampel mendapatkan nilai cukup.

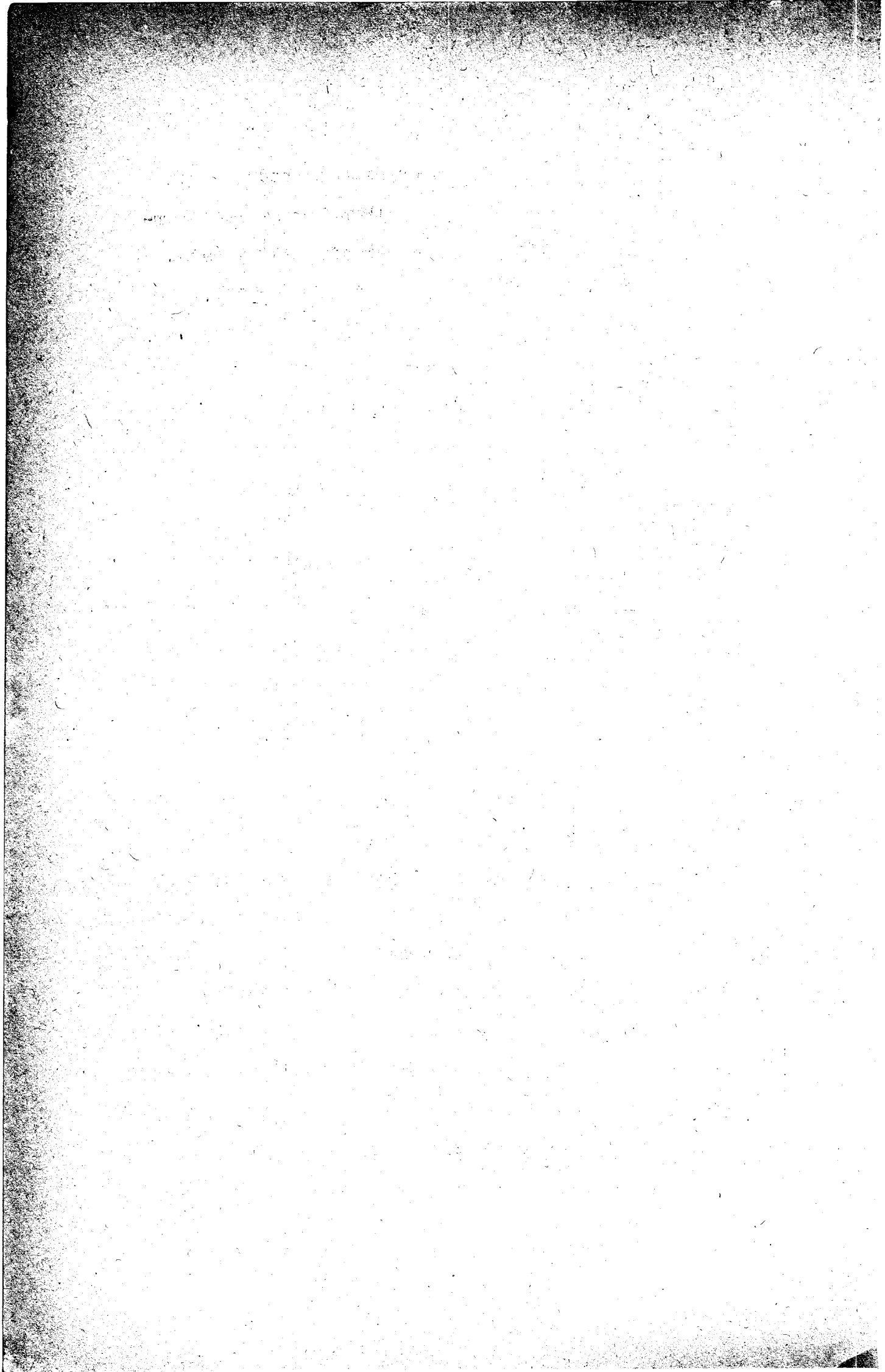


3. Pemanfaatan work shop berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, ini didapatkan berdasarkan perbedaan nilai t hitung dengan nilai t tabel pada:
 - a. Program S.1 t hitung 5,196, t tabel 2,021.
 - b. Program D.2 SRP, t hitung 5,665, t tabel 2,042.
 - c. Program D.3 KKR, t hitung 5,997, t tabel 2,042.
 - d. Program D.2 KKR, t hitung 8,237, t tabel 2,228.
 - e. Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan didapatkan t hitung 9,694, t tabel 1,960.

B. Rekomendasi

Untuk lebih dapat meningkatkan mutu lulusan, maka;

1. Perlu diadakan penelitian lanjutan agar hasil yang didapatkan lebih meyakinkan, terutama untuk Jurusan Jurusan yang memerlukan work shop untuk kegiatan belajar mahasiswa.
2. Diharapkan Dosen lebih merangsang mahasiswa untuk dapat memanfaatkan work shop secara maksimal, disertai kemudahan birokrasi administrasi dari Jurusan. Sehingga mahasiswa yang akan memanfaatkan work shop tidak terlalu mendapatkan kesulitan, asal sesuai dg peraturan yang ada.
3. Diharapkan pada setiap Jurusan ada paling kurang se orang tenaga teknis yang bisa mengoperasikan peralatan yang ada pada work shop, sehingga bila mahasiswa mendapat kesulitan, akan mudah dibantu.



DAFTAR BACAAN

- Amijaya, Tisna DA. (1979), Pola Pembaharuan Sistem Pendidikan Tenaga Kependidikan di Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Beckel, Graham (1981), Work Shop for World The United Nation in action. New York, Washington Aquare Press.
- Depdikbud (1981), Buku Sumber Bidang studi Ket. Kerajinan Penlok UNDP P3DK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi.
- (1984-1985), Buku IB. Metodologi Penelitian. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Universitas Terbuka.
- Hadi, Sutrisno (1975), Statistik, Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGN Yogyakarta .
- IKIP Padang (1983), Buku Pedoman IKIP Padang 1983-1984 "FPBS" Padang, IKIP Padang.
- Joni, Raka (1983-1984), Buku II Modul PSB/Media/Lab Work/ Perpustakaan dan Fasilitas lain. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Nasir, Moh, Ph.D (1985), Metode Penelitian, Jakarta; Ghalia Indonesia .
- Netra, Drs. I. B. (1974), Statistik Infrensial, Surabaya, Usaha-Nasional .
- Pasyid, Mardi (1980), Forum Pendidikan ; Lembaran Tugas (Job-Sheet) Sebagai Alat Bantu Pengajaran Keterampilan di Work Shop, Desember No.: 1037
- Sara, Drs. Mawardi (1984), Teknik Pengolahan Analisis Data, Padang, Pusat Penelitian IKIP Padang .
- Vrendenberg. (1978), Metode Dan Teknik Penelitian Masyarakat . PT. Garamedia Jakarta
- Webster. P (1979), Prototype Work Shop and Laboratorium for technical and vocational Education Part I. Darf-
qued Unesco.

PEMANFAATAN WORK SHOP SEBAGAI PENUNJANG PENINGKATAN
PRESTASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN SENI
RUPA DAN KETRAMPILAN KERAJINAN

=====
Responden: Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Ke-
trampilan Kerajinan FPBS IKIP Padang

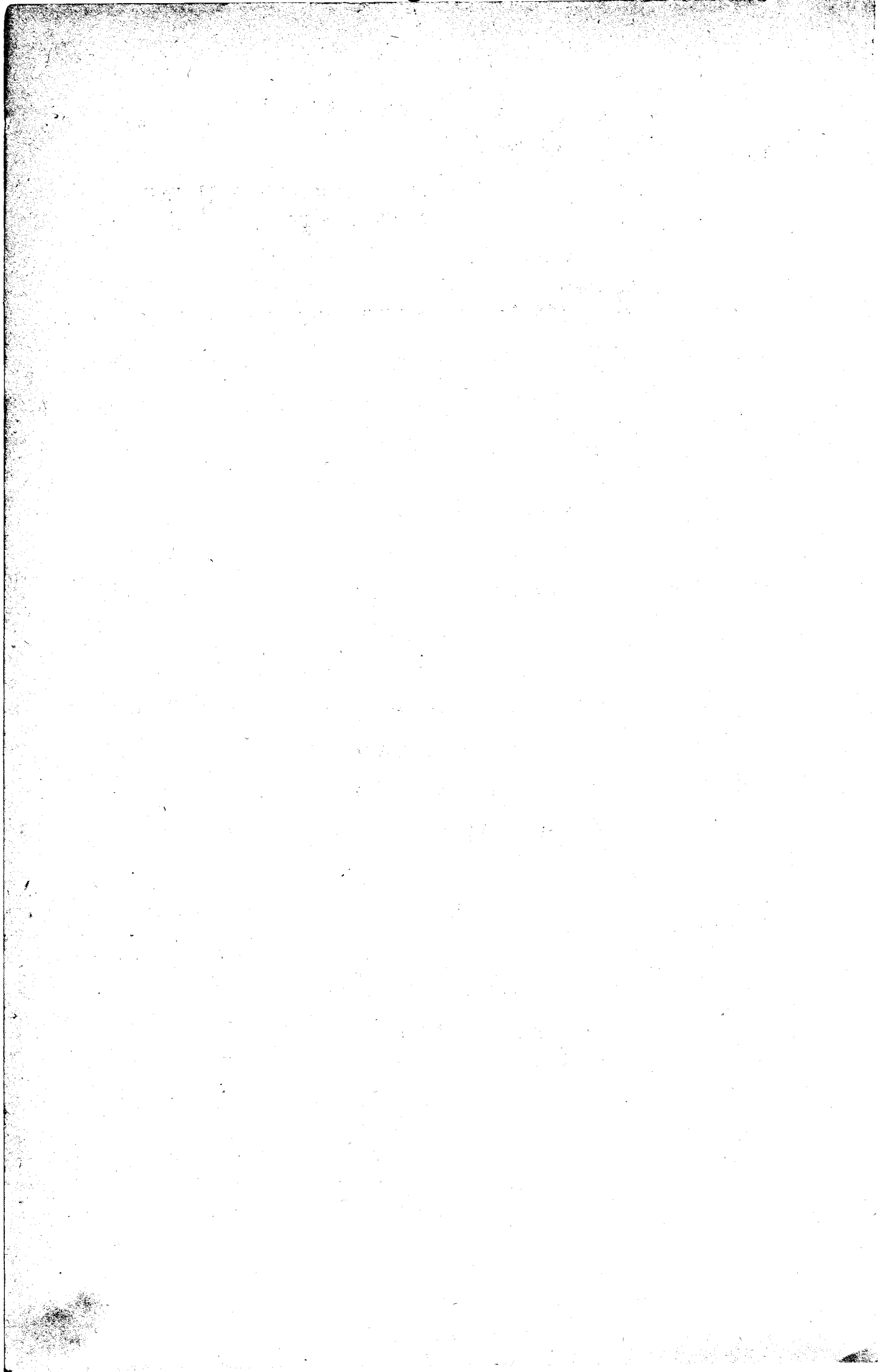
Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan work shop sebagai penunjang prestasi belajar mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan. Sehingga dengan dimanfaatkannya work shop dalam kegiatan belajar dengan baik, akan dapat meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada Jurusan Seni Rupa dan Ketrampilan Kerajinan.

Saudara adalah responden yang terpilih dari sejumlah mahasiswa di Jurusan, dengan demikian diharapkan bantuan Saudara untuk memberikan jawaban yang jujur sesuai dengan kenyataan yang ada dari setiap pertanyaan yang diajukan pada angket ini.

Selayaknyalah, peneliti menjamin setiap jawaban yang Saudara berikan, untuk itu, nama dan identitas pribadi Saudara tidak perlu dituliskan.

Atas kesediaan dan bantuan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Peneliti



Dibawah ini ada sejumlah pertanyaan dengan rentangan kemudian jawabannya. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan cara memberi tanda cek (V) pada kolom yang sesuai .

Pertanyaan	Amat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
	5	4	3	2	1
1. Pemanfaatan Work shop dalam jam-jam kuliah yang saudara lakukan	:	:	:	:	:
2. Pemanfaatan Work shop dalam setiap tugas (paraktikum) yang saudara kerjakan	:	:	:	:	:
3. Pemanfaatan work shop diluar jam kuliah yang saudara lakukan.	:	:	:	:	:
4. Selain dari hari-hari belajar, waktu libur bagaimana pemanfaatan work shop yang saudara lakukan	:	:	:	:	:
5. Kondisi work shop Seni Rupa Kerajinan menurut saudara sekarang	:	:	:	:	:
6. Bagaimanakah vasilitas work-Shop Seni Rupa Kerajinan yang ada sekarang	:	:	:	:	:
7. Bagaimanakah layanan pemakaian work shop pada jam-jam kuliah yang saudara alami	:	:	:	:	:
8. Bagaimanakah layanan pemaksimalan Work Shop diluar jam-jam kuliah	:	:	:	:	:

9. Bagaimana kondisi alat-alat yang tersedia dan yang dapat di gunakan di Work shop Seni Rupa Kerajinan : : : : :
10. Pemanfaatan peralatan Work-Shop dalam pengerjaan tugas rumah : : : : :
11. Apakah Work Shop Seni Rupa-Krajinan dilengkapi dengan alat pengaman keselamatan kerja, sekiranya ada bagaimana kah kondisinya. : : : : :
12. Untuk kelancaran pemanfaatan Work shop dalam pengerjaan tugas /praktikum, apakah memiliki pedaman tertulis atau khusus, dan bagaimana . : : : : :
13. Perawatan terhadap peralatan Work Shop yang digunakan/dipinjam saudara lakukan : : : : :