

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

MAKALAH

QUANTUM WORKING: SUATU PENDEKATAN TERHADAP PEMBELAJARAN MATA KULIAH PRAKTIK



MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG	
DITERIMA TGL. :	23 Februari 2007
SUMBER HARGA :	Hd
KOLEKSI :	K1
NO. INVENTARIS :	99/Hd/2007-910
KLASIFIKASI :	371.3 San 91

Oleh:

study, method of

YOFITA SANDRA, S.Pd., M.Pd

NIP. 132 308 781

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA SASTRA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2006

Quantum Working: Suatu Pendekatan Terhadap Pembelajaran Mata Kuliah Praktik.

Yofita Sandra

Abstract: This approach were using to encourage students in learning more effectively due to practical subject matter. Lecturer are sugessted to make an interesting media along with an interactive instructional strategy, because this approach is believed could motivate students enhancing their own skills and comprehend what the real massege being transform through instructional better.

Key words: practical subject, quantum working, time and cost efficiency.

PENDAHULUAN

Salah satu hal penting yang berkaitan dengan pengajaran seni rupa adalah pengembangan mata kuliah praktik. Dalam hal ini pengembangan mata kuliah praktik merupakan kelanjutan dari aktivitas pengembangan kurikulum ke dalam bentuk yang lebih bersifat operasional. Apa yang dibahas sesungguhnya dalam praktik merupakan penyempurnaan dari teori-teori yang telah dipelajari. Maka ketika bicara tentang praktik, tidak dapat dipungkiri bahwa pengajar dan yang diajar berhubungan dengan upaya pengembangan keterampilan motorik.

Pada dasarnya pembelajaran yang mengoptimalkan keterampilan motorik memegang peranan penting dalam sejarah perkembangan manusia. Pengembangan pengetahuan tersebut bahkan dalam masyarakat yang paling sederhana tergantung pada keterampilan yang dimiliki manusia. Seperti halnya membuat alat-alat yang digunakan untuk berburu, bertani, dan membuat benda kerajinan bahkan sampai kepada benda-benda untuk perang sekalipun.

Keterampilan tersebut memudahkan manusia untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya. Oleh sebab itu dalam kegiatan belajar mengajar keterampilan ini mengacu pada pengkoordinasian gerak fisik. Namun demikian, bukan berarti keterampilan fisik atau psikomotor ini lepas dari kontrol kemampuan yang termasuk ke dalam ranah kognitif dan afektif.

Pengenalan pola pendekatan pembelajaran ini diberinama *Quantum Working*. Ide untuk memunculkan pendekatan pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh adanya keinginan pendidik untuk memberikan model pembelajaran yang lebih bermakna kepada mahasiswa. Tuntutan atas kebermaknaan ini dapat ditinjau dari sudut pandang relevansi kebutuhan dan kesanggupan penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, dengan tidak terlepas dari konsep dasar atau ide dasar yang seharusnya dikuasai oleh mahasiswa setiap memilih mata kuliah praktik. Apalagi bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa.

Tujuan dikembangkannya satu bentuk pendekatan baru dalam mata kuliah praktik dimaksudkan agar baik dosen ataupun mahasiswa dapat menyelesaikan setidaknya satu periode pembelajaran dengan baik, mengingat mata kuliah praktik membutuhkan energi dan biaya penyelesaian yang lebih banyak dibanding mata kuliah teoretis.

Penerapan pendekatan pembelajaran *Quantum Working* pada mata kuliah praktik di atas berorientasi pada pengembangan tindak lanjut mata kuliah praktik yang selama ini sering mendatangkan dilema pada mahasiswa-mahasiswa tingkat akhir saat akan menamatkan pendidikan mereka di tingkat Strata 1 atau Diploma III.

PEMBAHASAN

Berbagai alternatif yang dapat ditempuh guna mensukseskan program pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan mata kuliah praktik dapat dipilih dosen untuk menyelesaikan masalah pembelajaran menurut kondisi yang sedang dialami. Pertimbangan yang cukup mendasar untuk menetapkan salah satu pilihan terutama yang berkaitan dengan mata kuliah praktik sebagai pengejawantahan dari instrumen keterampilan motorik antara lain dengan:

1. Menetapkan satu analisis kebutuhan
2. Memberikan analisis tugas
3. Menyajikan analisis evaluasi

Ellis (1878) menyebutkan bahwa ciri-ciri keterampilan motorik adalah: (1) dilibatkannya serangkaian tanggapan-tanggapan motorik, (2) diikutsertakannya pula koordinasi input-input yang dapat diamati terkait dengan pemberian tanggapan, (3) diperlihatkannya respon dengan rangkaian kegiatan yang terkoordinir, (4) diberikannya umpan balik.

Teori-teori pembelajaran yang bersifat praktik dipandang sebagai proses yang sangat penting sebagai bagian dari instrumen pembelajaran yang seutuhnya. Aktivitas praktik di sini menjadi bagian dari keseluruhan proses kematangan personal. Bila dikaji dari beberapa sudut pandang pembelajaran yang efektif, teori "*Learning by doing*" identik dengan apa yang dikemukakan Thorndike, yang memandang instrumen pembelajaran motorik penting dalam menyelesaikan tugas belajar sebagai respon.

Bila dalam sekian kali pertemuan pembelajaran mata kuliah praktik mahasiswa telah mengikuti kuliah dalam bentuk teori, tidak ada salahnya bila kemudian dilanjutkan dengan kegiatan praktik, atau mata kuliah itu sendiri memang merupakan mata kuliah praktik. Cara yang paling efektif yang dipandang mampu membantu mahasiswa merealisasikan ide-ide atau konsep-konsep dasar yang telah dipelajari ke bentuk baru atau produk baru adalah dengan metode *quantum working* sebagaimana yang disebutkan semula. Hernowo (2003:10) menyebutkan bahwa:

Quantum dapat dipahami sebagai “interaksi yang mengubah energi menjadi pancaran cahaya yang dahsyat”. Dalam konteks belajar, *quantum* dapat dimaknai sebagai “interaksi yang terjadi dalam proses belajar niscaya mampu mengubah pelbagai potensi yang ada di dalam diri manusia menjadi pancaran atau ledakan-ledakan gairah (dalam memperoleh hal baru) yang ditularkan (ditunjukkan) kepada orang lain”.

Lain halnya bila pengejawantahan mekanisme *quantum* tersebut diamati pada kegiatan belajar yang mengutamakan motorik (praktik). Tentunya energi yang dimiliki seseorang dipergunakan sepenuhnya untuk menuntaskan suatu pekerjaan atau latihan dan cara yang efektif dan efisien.

Dasar Pengembangan Konsep Belajar Teoretis Terhadap Praktik

Munculnya ide untuk mengembangkan mata kuliah praktik dengan pendekatan *Quantum Working* secara efektif dan efisien bertolak dari pemikiran *Quantum learning* dan *Quantum Teaching* yang biasa dikenal sebagai satu revolusi cara belajar dalam pelaksanaan pembelajaran. Penekanan yang diberikan dosen saat membelajarkan mahasiswa tentunya mengarah pada upaya bagaimana yang memudahkan mahasiswa belajar.

Selanjutnya gabungan dari kedua pendekatan tersebut menjadi *Quantum Working* terhadap mata kuliah praktik dipandang cocok untuk dapat mempermudah pengajar dalam hal ini dosen untuk membelajarkan siswa. Namun demikian, diterapkannya satu pendekatan dalam pembelajaran tentunya mengandung satu konsekuensi tertentu yang bila tidak dicermati secara seksama dapat menimbulkan ketidakpuasan banyak pihak, apakah itu dosen sendiri, mahasiswa, dan universitas secara umum dalam menciptakan lulusan yang berkualitas. Guna mengenal lebih jauh pendekatan ini, ada beberapa konsep mendasar yang perlu diperhatikan lebih lanjut sebagai titik tolak untuk maju lebih pesat terutama berkaitan dengan pembelajaran mata kuliah praktik.

Konsep Belajar Praktik Dengan Pendekatan *Quantum Working*.

Pengembangan mata kuliah praktik sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari pengoptimalan kemampuan motorik, melibatkan tiga fase pengembangan pola tindakan, yakni: (1) fase pemahaman kognitif awal, (2) fase pengalaman atau penggabung-gabungan, (3) tahap akhir atau otomasi (Ellis, 1978). Pada tahap awal tingkatan kognitif, mahasiswa berusaha untuk menggali dan mengerti apa sesungguhnya yang ia perlukan. Dalam pembelajaran, realisasi fase ini dapat dituntaskan dalam bentuk penyelesaian tugas-tugas belajar yang diberikan oleh dosen. Kemudian pada fase penggabung-gabungan, dimana informasi yang diperoleh oleh mahasiswa dalam pembelajaran dikaitkan dengan kegiatan pemecahan masalah belajar hingga benar-benar menyatu dengan berbagai kemampuan atau keterampilan lain. Sementara pada fase akhir atau otomasi, keterampilan yang selama ini dilatihkan pada model-model pembelajaran

sebelumnya pada akhirnya menjadi kebiasaan dan langsung muncul saat keterampilan tersebut dibutuhkan. Mereka yang sampai ke tahap otomasi, disebut Rose dan Nichol (2003) memiliki kecerdasan Kinestetik-tubuh. Mahasiswa dapat dikatakan memiliki kecerdasan kinestetik bila mampu menggunakan tubuh secara terampil untuk memecahkan masalah, menciptakan produk atau megnemukakan gagasan dan emosi. Kemampuan ini jelas diperlihatkan untuk mengejar prestasi atletik, seni seperti menari dan akting, atau dalam bidang bangunan dan konstruksi.

Terkait dengan pendekatan *Quantum Working* ini melalui pengembangan pembelajaran dalam mata kuliah praktik (seperti pada: Pembelajaran Desain Lansekap), menurut Heldi (2004, 80-87) kepada mahasiswa hendaknya dosen menuntun mereka "*belajar bagaimana caranya untuk belajar*" atau dengan perkataan lain, dosen menerapkan pola-pola konstruktivistik dalam mengajar. Bila pendekatan serupa direplikasikan ke model pembelajaran logam, maka pengembangan pembelajaran dapat mengarahkan dosen dan mahasiswa secara bersama menetapkan pilihan pada pendekatan *Quantum Working*. Dosen menyajikan media yang dapat dengan cepat merangsang munculnya ide-ide baru dengan didukung beraneka ragam contoh atau media, kemudian mahasiswa mencoba mengembangkannya ke dalam bentuk produk atau hasil karya baru dalam waktu yang tidak terlalu lama dan biaya operasionalnya pun tidak terlalu besar.

Sebagai contoh, Mata kuliah Logam merupakan salah satu praktik yang dapat menerapkan pendekatan *Quantum Working*. Esensi dari mata kuliah ini

adalah penerapan rancangan dan keterampilan dasar mengolah bahan logam menjadi benda-benda pakai dan hiasan dengan menggunakan teknik-teknik dasar (Fakultas Bahasa Sastra dan Seni, 2004:161). Dengan demikian orientasi pembelajaran logam terutama di tingkat dasar (kerajinan logam) adalah menuntun mahasiswa untuk menghasilkan satu bentuk kerajinan yang dapat menarik perhatian masyarakat dengan tujuan akhir perolehan balikan dalam bentuk keuntungan material.

Sunaryo dan Bandonno (1979) mengatakan bahwa logam adalah bahan galian, yang sudah sejak lama dipakai orang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Logam sudah dikenal sejak zaman pra sejarah. Tidak salah bila seiring dengan perkembangan zaman, logam yang dulu mengolahnya sangat susah, sekarang dapat diolah dalam waktu yang tidak terlalu lama. Bila dikaitkan dengan model pembelajaran Logam, ada beberapa strategi guna diterapkannya *Quantum Working* secara efektif, yakni dengan: memformulasikan ide-ide baru, menindaklanjuti hasil temuan, memamerkan atau mendisplay karya baru.

Memformulasikan ide-ide baru

Bertolak dari ide dasar dan penyajian media atau contoh karya dari dosen, mahasiswa dapat merancang suatu produk baru dengan pola reproduksi lebih baik atau setidaknya sama dengan yang dibuat dosen. Karena banyaknya keteknikan yang bisa difungsikan untuk mengolah benda-benda yang terbuat dari logam, akan lebih baik bila dosen menetapkan satu atau dua teknik saja. Seperti teknik patri atau teknik pengecoran logam.

Seringkali ide muncul dari pengalaman-pengalaman intuitif. Untuk merealisasikan *Quantum Working*, pengalaman intuitif tersebut dapat dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya baru, yang biasanya:

- Terjadi ketika kita berada dalam situasi santai dan tidak “sedang mengerjakan” sesuatu atau berusaha memecahkan suatu masalah.
- Muncul secara spontan, secara tiba-tiba
- Sering bersifat simbolis atau kinestetis dan sulit diungkapkan dalam kata-kata.
- Kerap melibatkan terciptanya koneksi baru pada tingkat bawah sadar. (Hernowo, 2003:145)

Cara termudah untuk memformulasikan ide-ide baru adalah dengan menuangkannya ke atas kertas. Dengan perkataan lain, ide tersebut kemudian ditransfer ke dalam bentuk yang lebih konkrit, atau dalam seni rupa ide-ide ini kemudian direalisasikan ke dalam bentuk coretan-coretan kasar atau sket yang penyempurnaannya dilakukan pada saat finishing karya.

Menindaklanjuti hasil temuan

Pengujicobaan hasil temuan baru atau produk baru yang direka mahasiswa dapat dilaksanakan dalam bentuk:

1. Penemuan model (*prototype*). Model yang dimaksud bisa saja terdiri dari bahan yang bukan logam seperti: tanah liat, sabun, lilin, atau gabus yang mudah untuk dibentuk. Bahan yang bukan logam lebih mudah untuk dibentuk di samping itu biaya yang diperlukan juga tidak terlalu besar. Dengan perkataan lain pemilihan bahan ini tentunya didasarkan kepada efisiensi biaya operasional.
2. Penciptaan produk baru. Bila dalam bidang pembelajaran Mata Kuliah Logam, kepada mahasiswa dikenalkan bahwa terdapat beraneka ragam jenis logam

Seringkali ide muncul dari pengalaman-pengalaman intuitif. Untuk merealisasikan *Quantum Working*, pengalaman intuitif tersebut dapat dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya baru, yang biasanya:

- Terjadi ketika kita berada dalam situasi santai dan tidak “sedang mengerjakan” sesuatu atau berusaha memecahkan suatu masalah.
- Muncul secara spontan, secara tiba-tiba
- Sering bersifat simbolis atau kinestetis dan sulit diungkapkan dalam kata-kata.
- Kerap melibatkan terciptanya koneksi baru pada tingkat bawah sadar. (Hernowo, 2003:145)

Cara termudah untuk memformulasikan ide-ide baru adalah dengan menuangkannya ke atas kertas. Dengan perkataan lain, ide tersebut kemudian ditransfer ke dalam bentuk yang lebih konkrit, atau dalam seni rupa ide-ide ini kemudian direalisasikan ke dalam bentuk coretan-coretan kasar atau sket yang penyempurnaannya dilakukan pada saat finishing karya.

Menindaklanjuti hasil temuan

Pengujicobaan hasil temuan baru atau produk baru yang direka mahasiswa dapat dilaksanakan dalam bentuk:

1. Penemuan model (*prototype*). Model yang dimaksud bisa saja terdiri dari bahan yang bukan logam seperti: tanah liat, sabun, lilin, atau gabus yang mudah untuk dibentuk. Bahan yang bukan logam lebih mudah untuk dibentuk di samping itu biaya yang diperlukan juga tidak terlalu besar. Dengan perkataan lain pemilihan bahan ini tentunya didasarkan kepada efisiensi biaya operasional.
2. Penciptaan produk baru. Bila dalam bidang pembelajaran Mata Kuliah Logam, kepada mahasiswa dikenalkan bahwa terdapat beraneka ragam jenis logam

yang dapat diolah menjadi benda kerajinan, antara lain dengan cara di cor, seperti kuningan, tembaga, besi, aluminium, mahasiswa dapat memilih timah, karena titik cairnya lebih rendah dan tidak diperlukan tungku pembakaran khusus.

3. Perolehan keuntungan finansial. Karena bahan logam yang lebih murah dan lebih mudah untuk dicor, tanpa mengurangi keindahan bentuk karya, mahasiswa bisa menghemat biaya produksi dan memasarkan karya lebih mudah.
4. Pelestarian khasanah budaya bangsa. Sesuai dengan silabus, kepada mahasiswa ditekankan untuk mencoba mengembangkan motif-motif ukiran atau pahatan Minangkabau.

Memamerkan atau Mendisplay karya baru

Penemuan baru untuk hasil pekerjaan mata kuliah praktik yang lebih praktis sudah selayaknya diinformasikan kepada khalayak ramai. Pameran dapat menjadi satu ajang pengenalan model pembuatan karya baru dengan pendekatan pembelajaran yang baru pula. Ide dasar yang hendak ditekankan dalam pengembangan pendekatan ini sebenarnya untuk memudahkan terbukanya peluang berkarya secara lebih luas dengan tidak terbatas pada satu media tertentu. Hal ini dimungkinkan karena untuk berkarya kepada mahasiswa diberikan kebebasan berekspresi mengolah bahan mentah berbentuk apa saja untuk kemudian ditransformasikan ke berbagai bentuk baru lainnya.

371.3
san
g.1

PENUTUP

Berdasarkan semua uraian yang dikemukakan di atas dapat dikemukakan pokok-pokok kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk dapat memudahkan mahasiswa belajar menangkap ide pembelajaran mata kuliah praktek yang sesungguhnya, dosen harus menyajikan media pembelajaran yang bisa mengarahkannya pada kegiatan menghasilkan karya baru dengan lebih cepat.
2. Konsep pembelajaran secara teoretis penting, tetapi lebih penting lagi pemahaman untuk mengaplikasikannya pada bidang praktik sehingga terjadi kontinuitas serta pengimplikasian yang baik.
3. Adalah lebih baik bagi dosen dan juga mahasiswa untuk tidak menutup mata terhadap setiap kemungkinan yang bisa terjadi saat praktik tidak sesuai dengan teori yang dipelajari dengan menyiapkan perangkat penanggulangan masalah sesegera mungkin, mengingat mata kuliah praktik (yang berhubungan dengan pekerjaan seni) memiliki kecenderungan untuk tidak bersifat matematis dan lebih mengutamakan rasa (nilai-nilai estetis).

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

DAFTAR RUJUKAN

Rose, Colin dan Nicholl, Malcolm. 2003. *Accelerated Learning for Learning for The 21st Century*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Fakultas Bahasa Sastra dan Seni. 2004. *Buku Pedoman Akademik Universitas Negeri Padang*. Padang: UNP Press.

Heldi. 2004. "Pola Konstruktivistik: Suatu Alternatif Pembelajaran Desain Lansekap" *Jurnal Bahasa dan Seni* Volume 5 No. 2, Tahun 2004 hal. 80-87.

Hernowo. 2003. *Quantum Writing*. Bandung: Penerbit MLC.

Sunaryo, S. Hudi dan Bandono, A. Sri. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Logam 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Teknologi Kerumahtanggaan dan Kejuruan Kemasyarakatan Jakarta.