

**HUBUNGAN FASILITAS BELAJAR SENI GRAFIS DENGAN
HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SENI RUPA FBS UNP**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*

SKRIPSI



Oleh:

**DWI PRASETYO
83715/2007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Hubungan Fasilitas Belajar Seni Grafis dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP**

Nama : **Dwi Prasetyo**

NIM/BP : **83715/2007**

Program Studi : **Pendidikan Seni Rupa**

Jurusan : **Seni Rupa**

Fakultas : **Bahasa dan Seni**

Padang, Juli 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103.199103.1.005

Drs. Ajusril S
NIP. 19501018.197603.1.001

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Seni Rupa

Dr. Ramalis Hakim, M. Pd
NIP. 19550712. 198503. 1. 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Fasilitas Belajar Seni Grafis dengan Hasil Belajar
Mahasiswa Program Studi Pendidikan seni Rupa FBS UNP

Nama : Dwi Prasetyo
NIM/BP : 83715/2007
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Juli 2011

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yahya, M. Pd. NIP. 19640107. 199001. 1. 001	: 1. _____
2. Sekretaris	: Drs. Eswendi, M.Pd. NIP.19520302. 197710. 1. 001	: 2. _____
3. Anggota	: Drs. Wisdiarman, M. Pd. NIP.19550531.197903. 1. 003	: 3. _____

ABSTRAK

DWI PRASETYO 2011. “Hubungan Fasilitas Belajar Seni Grafis dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP”. *Skripsi* Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap pelaksanaan pembelajaran di studio seni grafis, jurusan Seni Rupa FBS UNP, bahwa pelaksanaan pembelajaran di Studio Seni Grafis, Jurusan Seni Rupa, berdasarkan pengamatan penulis, secara umum belum berjalan dengan baik. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh terbatasnya ketersediaan fasilitas belajar yang ada pada Studio Seni Grafis, kenyataan ini diduga juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui dan menguji apakah ada hubungan antara fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan Seni Rupa FBS UNP. (2) untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan Seni Rupa FBS UNP.

Metode penelitian ini adalah metode korelasional sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah seni grafis dasar dan seni grafis dua, pada semester Juli-Desember 2010 yang berjumlah 82 orang. Penarikan sampel diambil secara *total sampling* sehingga diperoleh sampel dengan jumlah 82 orang mahasiswa. Tempat pelaksanaan penelitian adalah Studio Seni Grafis, jurusan Seni Rupa FBS UNP. Adapun waktu penelitian dilaksanakan bulan Agustus s/d November 2010. Data fasilitas belajar diambil dengan menyebarkan angket kepada sampel, dan data hasil belajar diambil dengan studi dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis korelasi sederhana.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa: Terdapat hubungan antara fasilitas belajar (X) dengan hasil belajar (Y) tapi hubungan tersebut belum signifikan, ini ditandai dengan hasil yang diperoleh yakni t_{hitung} (0,713) dan t_{tabel} (2,00) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian ada faktor lain yang lebih berhubungan dengan hasil belajar selain fasilitas belajar.

Kata kunci: Fasilitas belajar, hasil belajar

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Allah SWT, akhirnya penyusunan skripsi ini yang diberi judul **“Hubungan Fasilitas Belajar Seni Grafis dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP”**, dapat diselesaikan dengan baik. Kegunaan skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan bagi penulis untuk menamatkan perkuliahan dengan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga melibatkan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, motivasi dan waktu bagi penulis. Oleh karenanya, pada lembaran ini penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Drs. Yusron Wikarya, M.Pd, selaku pembimbing I, dan Drs. Ajusril S, selaku Pembimbing II.
2. Drs. Yusron Wikarya, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNP.
3. Dr. Ramalis Hakim, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP..
4. Dr. Yahya, M. Pd., Drs. Eswendi, M. Pd. dan Drs. Wisdiarman, M. Pd. selaku tim penguji.
5. Bapak/Ibu Staf Pengajar Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan banyak dukungan moral dan materil serta do'a yang tulus dan ikhlas sehingga anaknya berhasil mencapai sukses dan menggapai cita-cita.

7. Teman-teman dekat dan teman-teman sejawat sesama mahasiswa FBS UNP.
8. Keluarga, kerabat dekat dan teman-teman kos yang telah banyak membantu dengan tulus hati untuk keberhasilanku.

Semoga Allah SWT membalas bantuan, bimbingan, motivasi, dan waktu yang telah Bapak/Ibu/Sdr/anak-anak sekalian dengan limpahan pahala yang berlipat ganda. Semoga juga pengetahuan yang telah Bapak/Ibu berikan dalam proses perkuliahan dijadikan Allah SWT sebagai ilmu bermanfaat.

Terakhir, peribahasa menyatakan: “Tak ada gading yang tak retak”. Menyadari makna peribahasa ini, maka penulis sebagai manusia biasa tentu tidak luput dari berbagai salah dan khilaf, baik dari segi isi, metode, maupun penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dari Bapak/Ibu Tim penguji dan berbagai pihak lainnya akan penulis jadikan sebagai masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORETIS	
A. Kajian Teori	11
1. Fasilitas Belajar.....	11
2. Belajar	22
3. Hasil Belajar.....	25
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	26

B. Kerangka Konseptual	30
C. Hipotesis.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	32
C. Variabel dan Defenisi Oprasional Variabel	34
D. Jenis dan Sumber Data	35
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
F. Metode Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Diskripsi Data.....	40
B. Pengujian Hipotesis	46
C. Pembahasan	47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	54
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	56
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian	33
2. Kisi-kisi instrumen	37
3. Penskoran Instrumen	38
4. Distribusi Frekuensi Ruang Belajar	41
5. Distribusi Frekuensi Ruang Peralatan.....	42
6. Distribusi Frekuensi Ketersediaan Peralatan dan Bahan	43
7. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar.....	45
8. Hasil Analisis Korelasi Antara Variabel Fasilitas Belajar (X) dan Hasil Belajar (Y)	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	31

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 : Diskripsi Data Ruang Belajar	41
Grafik 2 : Diskripsi Data Ruang Peralatan	43
Grafik 3 : Diskripsi Data Ketersediaan Peralatan dan Bahan.....	44
Grafik 4 : Diskripsi Data Hasil Belajar.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian.....	56
2. Data Hasil Belajar.....	61
3. Analisis Korelasi Fasilitas Belajar (X) dan Hasil Belajar (Y).....	62
4. Koefisien Korelasi Product Moment dan Korelasi Ganda	63
5. Pengujian Keberartian Koefisien Korelasi.....	64
6. Frekuensi dan Deskripsi Data.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan nasional pada hakekatnya membangun manusia Indonesia seutuhnya secara menyeluruh. Manusia seutuhnya adalah manusia yang sehat kuat jasmani dan rohani serta mampu menjadi penggerak pembangunan, sehingga pembangunan tersebut benar-benar dapat dirasakan oleh seluruh rakyat dan dilaksanakan merata di seluruh tanah air.

Keberhasilan pengembangan nasional sangat ditentukan oleh sumber daya manusia, baik sebagai subjek maupun objek dari pembangunan itu sendiri. Dengan demikian upaya peningkatan sumber daya manusia baik sebagai sasaran maupun sebagai tujuan pembangunan perlu mendapat perhatian utama.

Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dibidang pendidikan, pemerintah telah menetapkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, sebagai mana dinyatakan dalam Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan:

”Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.(Depdiknas 2003:128)”.

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa melalui pendidikan kita dapat mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka mempunyai ilmu pengetahuan, sehat, cakap dan mandiri. Di samping itu pendidikan juga dapat membentuk watak dan menjadi manusia yang berakhlak mulia serta taat dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bahkan pendidikan dapat dikatakan sebagai investasi jangka panjang yang selalu menjadi perhatian pemerintah dan membutuhkan usaha dan dana yang cukup besar. Semua manusia menginginkan pendidikan demi kelangsungan masa depan hidupnya dan mampu mengangkat harkat dan martabat bangsa.

Pencapaian tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana dikemukakan di atas, maka sangatlah dibutuhkan sumber daya manusia yang cerdas. Kecerdasan setiap orang berbeda-beda, ada yang cepat memahami apa yang dipelajari, dan ada juga yang lamban dalam memahami apa yang dipelajari. Kecerdasan setiap orang dapat dilihat dari hasil yang dicapai dalam belajarnya atau biasa disebut dengan prestasi. Prestasi tersebut biasa didapatkan melalui pendidikan salah satunya adalah dari Universitas.

Universitas sebagai lembaga pendidikan formal tertinggi di Indonesia mempunyai tugas untuk melahirkan generasi-generasi muda yang memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan harapan generasi-generasi muda tersebut dapat menjadi tumpuan harapan negara, membawa Indonesia menjadi negara yang maju, makmur, dan sejahtera.

Universitas Negeri Padang (UNP) adalah salah satu satuan pendidikan tinggi yang diselenggarakan untuk menyiapkan lulusannya memasuki lapangan kerja dan untuk mengembangkan profesionalisme. Salah satu hal

yang harus dipersiapkan untuk menciptakan generasi unggul adalah Universitas harus menyediakan fasilitas belajar yang lengkap agar mahasiswanya benar-benar dapat termotivasi untuk belajar dan memahami/menguasai seluruh ilmu yang dipelajari. Sudah menjadi suatu tuntutan bahwa kampus harus memiliki fasilitas belajar yang memadai dan dalam kondisi yang baik, hal ini bertujuan untuk menunjang jalannya proses belajar mengajar di kampus. Menurut PP RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VII Standar Sarana dan Prasarana pasal 42:

(1) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. (2) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain/tempat berkreasi dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di Universitas mahasiswa berkeinginan untuk berhasil dalam aktivitas belajarnya, keberhasilan mahasiswa dalam belajar akan menjadi kebanggaan bagi diri sendiri, orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Salah satu indikator keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mendapatkan hasil belajar yang baik, namun hasil belajar bukanlah semata-mata produk dari dalam universitas, melainkan merupakan hasil dari berbagai kegiatan di luar Universitas yang secara sinergis saling mendukung dalam suatu proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, banyak faktor yang mempengaruhinya,

baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Menurut Slameto (1995:54) faktor-faktor internal yang mempengaruhi seseorang dalam belajar adalah “intelegensi, perhatian, minat, motivasi, bakat, motif, dan kematangan”. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dikemukakan oleh Depdikbud (1993:5) adalah ”meliputi sosial budaya, kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru”.

Berpedoman pada kutipan di atas, jelaslah bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang baik, tentunya banyak faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di kampus tersebut antara lain adalah kurikulum, intelegensi, minat, motivasi dan bakat siswa, kreatifitas dosen dalam mengajar, ketersediaan sarana dan prasarana/fasilitas belajar, motivasi siswa dalam belajar, metode yang dipakai dosen, sosial ekonomi orang tua siswa, media pembelajaran, lingkungan belajar dan aktivitas yang dimiliki mahasiswa.

Fasilitas belajar merupakan salah satu faktor eksternal untuk mendukung hasil belajar mahasiswa di kampus. Arikunto (1997:6) “Fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan sesuatu usaha”. Fasilitas belajar sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar dan mendorong minat mahasiswa serta mempermudah menyerap materi pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan fasilitas belajar agar kegiatan tersebut berjalan dengan lancar dan efektif. Fasilitas dalam kegiatan pembelajaran tersebut antara lain berupa: ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, workshop, studio, dan media penyampaian, alat dan bahan.

Jurusan seni rupa sebagai salah satu bagian dari Institut pendidikan tinggi menghadapi berbagai kendala yang menyangkut dengan fasilitas belajar, karena dalam mempelajari ilmu seni rupa, (terlebih untuk mata kuliah peraktek) tanpa diiringi dengan kelengkapan fasilitas yang memadai maka hasil yang diperoleh tidak maksimal.

Dari berbagai kendala tentang fasilitas tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada mata kuliah seni grafis, karena penulis sudah mengambil mata kuliah seni grafis dan paket seni grafis, oleh sebab itu penulis sedikit banyak mengetahui tentang fasilitas yang ada dalam mata kuliah seni grafis. Mata kuliah seni grafis ini terdiri dari, seni grafis dasar, seni grafis satu, seni grafis dua, dan seni grafis tiga, yang masing-masingnya terdiri dari tiga (3) sks, dan jumlah keseluruhannya dua belas (12) sks. Tapi pada penelitian ini penulis hanya meneliti pada semester ganjil saja yaitu semester Juli-Desember 2010, pada semester ini hanya terdapat seni grafis dasar dan seni grafis dua saja. Berdasarkan pengalaman dan apa yang penulis lihat di lapangan, terdapat banyak ketidaksesuaian yang diharapkan oleh dosen dan mahasiswa seni rupa yang mengambil mata kuliah seni grafis dan paket seni grafis. Diantara ketidak sesuaian itu salah satunya yaitu fasilitas belajar, yang terdiri dari:

- (1). Fasilitas ruangan belajar, sebuah syarat untuk belajar dengan baik adalah tersedianya ruang belajar. Setiap pelajar hendaknya mengusahakan agar menfungsikan suatu ruang belajar tertentu. Tempat belajar baik di rumah maupun di kampus hendaknya ada udara yang masuk dengan baik, sehingga tidak pengap, sinar matahari dapat masuk sehingga tidak gelap, juga perlengkapan yang memadai dan diatur sedemikian rupa agar

tampak rapi, bersih sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan tercipta suasana yang nyaman.

Ruang praktek seni grafis adalah ruang dimana mahasiswa melakukan kegiatan belajar dan membuat karya seni grafis dengan menggunakan alat dan perlengkapan. Kondisi ruang praktek tersebut meliputi: luas ruang praktek, ventilasi, dan penerangan. Tapi pada kenyataan yang peneliti lihat, ruangan belajar yang digunakan sering kotor, sirkulasi udaranya tidak bagus, karena pada pintu depan ruangan terdapat WC, sehingga kalau udara dari luar masuk ke dalam ruangan, maka bau WC pun tercium di dalam ruangan tersebut, kadang kalau hujan deras datang, airnya masuk ke dalam, ruangnya juga terlalu kecil, tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa yang mengambil mata kuliah seni grafis, penerangan juga hanya sedikit, sebagian besar hanya mendapatkan penerangan dari luar saja. Sehingga dengan kondisi tersebut menyebabkan ketidaknyamanan belajar dan mengajar.

- (2). Fasilitas ruang peralatan. Ruang peralatan ini terletak di samping ruang belajar seni grafis, yang digunakan untuk menyimpan karya-karya, buku penunjang, tempat mengambil air, tempat pencucian atau membesihkan peralatan setelah dipakai. Tapi pada kenyataannya yang peneliti lihat, ruang peralatan terlihat tidak tersusun dengan rapi, buku-buku penunjang juga tidak tersedia, air yang di perlukan juga sering tidak ada.

- (3). Fasilitas peralatan dan bahan praktek seni grafis.

Belajar tidak dapat dilakukan dengan baik tanpa peralatan dan bahan belajar secukupnya. Semakin lengkap peralatan dan bahan, tentunya

semakin dapat belajar dengan baik. Adapun peralatan dan bahan yang harus ada, agar terciptanya proses belajar mengajar dengan baik dalam mata kuliah seni grafis adalah a) Pisau cukil, Pisau kateer, Pisau palet, Rol karet(brayer), Kaca tebal, monhil, rakel, pahat grafis, hairdryer, jarum kikir, Pensil, Kuas, Mesin press, pisau, kipas angin, sendok makan. b) Bahan, tinta cetak, kertas karton, karet lino, brenol, afdruk, *thiner*, ulano, Umbi-umbian, Kertas HVS, *Dry oil*, Minyak tanah, *Pottlot*, Hardbord, Lempengan logam/alumunium, minyak makan, Asfaltum, Asam nitrat, Serbuk godrokum, Lem kertas. Tapi pada kenyataan yang penulis lihat untuk peralatan dan bahan di studio seni grafis tidak mencukupi seperti yang disebutkan di atas, karna terlihat pada saat mahasiswa membuat karyanya, mereka secara bergiliran menggunakan alat dalam membuat tugasnya.

Karena Fasilitas belajar yang digunakan banyak terdapat kekurangan, sehingga dengan kekurangan fasilitas tersebut banyak permasalahan yang dihadapi mahasiswa, diantaranya mahasiswa banyak terlambat dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, keterlambatan pengumpulan tugas itu dikarenakan fasilitas belajar yang ada tidak mencukupi dengan jumlah mahasiswa yang mengambil mata kuliah seni grafis. Sehingga dengan secara bergiliran mahasiswa menyelesaikan tugasnya. Dengan kurangnya fasilitas belajar tersebut, waktu yang digunakan juga banyak terbuang dengan sia-sia, karena mahasiswa secara bergiliran menggunakan alat yang ada, jadi tidak semua mahasiswa secara bersama mengerjakan tugasnya, bahkan pada waktu

jam pelajaran ada beberapa mahasiswa yang meninggalkan kelas tanpa alasan tertentu.

Semua permasalahan di atas sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, karena fasilitas belajar menurut beberapa teori memiliki hubungan yang besar dengan hasil belajar. Tapi seberapa besar hubungan itu, belum penulis temui dan belum ada kebenaran yang pasti tentang hubungan itu. Maka melihat hal ini penulis ingin mengetahui hubungan fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa pendidikan seni rupa FBS UNP, sehingga pada penelitian ini penulis mengambil judul: **“Hubungan Fasilitas Belajar Seni Grafis dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Intelegensi seseorang akan berhubungan dengan hasil belajarnya
2. Perhatian dalam mendapatkan informasi pembelajaran akan berhubungan dengan hasil belajar
3. Hasil belajar mahasiswa akan lebih baik jika memiliki minat yang baik
4. Bakat berhubungan erat dengan hasil belajar mahasiswa
5. Motivasi yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula
6. Kurikulum berhubungan dengan hasil belajar
7. Program Pengajaran yang baik dan sistematis akan menghasilkan hasil belajar yang baik
8. Fasilitas belajar yang lengkap berhubungan erat dengan hasil belajar

9. Semakin baik kemampuan Dosen, maka semakin baik hasil belajar yang didapatkan.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah penelitian ini adalah hubungan fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan seni rupa FBS UNP semester juli-desember 2010.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan antara fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan Seni Rupa FBS UNP?
2. Seberapa besar hubungan antara fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan Seni Rupa FBS UNP?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui dan menguji apakah ada hubungan antara fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan seni rupa FBS UNP?
2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan Seni Rupa FBS UNP?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang hubungan fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan seni rupa FBS UNP.

2. Lembaga

Sebagai bahan pertimbangan bagi jurusan Seni Rupa FBS UNP, apakah fasilitas yang digunakan dalam mata kuliah seni grafis sudah mencukupi atau belum.

3. Bagi mahasiswa

Diharapkan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah seni grafis agar dapat memanfaatkan fasilitas yang ada agar dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

4. Pemerintah

Sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah untuk menangani masalah fasilitas yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Fasilitas Belajar

Fasilitas, dari bahasa Belanda, *faciliteit*, adalah prasarana atau wahana untuk melakukan atau mempermudah sesuatu. Fasilitas bisa pula dianggap sebagai suatu alat, fasilitas biasanya dihubungkan dalam pemenuhan suatu prasarana umum yang terdapat dalam suatu perusahaan-perusahaan ataupun organisasi tertentu. Menurut The Liang Gie, (2002:55) “fasilitas adalah persyaratan yang meliputi keadaan sekeliling tempat belajar dan keadaan jasmani siswa atau anak. Meliputi ruang tempat belajar, penerangan cukup, buku-buku pegangan dan peralatan lain.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fasilitas adalah segala hal yang dapat memudahkan perkara (kelancaran tugas dan sebagainya) atau kemudahan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001:314). Dalam pengertian fasilitas dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memudahkan dan melancarkan pelaksanaan sesuatu usaha, yang dapat memudahkan dan melancarkan usaha ini dapat berupa benda-benda maupun uang. Jadi dalam hal ini fasilitas dapat disamakan dengan sarana. Secara garis besar, fasilitas dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- (1). Fasilitas Fisik yakni segala sesuatu yang berupa benda atau yang dibedakan, yang mempunyai peranan untuk memudahkan dan melancarkan sesuatu usaha. Misalnya alat tulis menulis, alat komunikasi, alat penampil, dan sebagainya.

(2). Fasilitas Uang Yakni segala sesuatu yang bersifat mempermudah suatu kegiatan sebagai akibat bekerjanya nilai uang. Fasilitas merupakan penunjang tercapainya tujuan pendidikan. Fasilitas yang dimaksud adalah fasilitas seni grafis yang meliputi semua peralatan serta perlengkapan yang langsung digunakan dalam proses pendidikan di kampus. Dengan tersedianya fasilitas yang memadai, diharapkan mahasiswa akan memperoleh hasil yang baik, sehingga nantinya dapat memperoleh hasil belajar seni grafis yang memuaskan dan mempunyai nilai seni yang tinggi.

Fasilitas pendidikan meliputi semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga mahasiswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Sebagai tempat proses belajar mengajar, kampus harus didukung dengan sarana dan prasarana kampus yang digunakan dalam proses pendidikan seperti ruang belajar yang nyaman, perpustakaan yang dapat menyediakan bahan pustaka yang dibutuhkan, media yang tepat, dan laboratorium yang lengkap. Sehubungan dengan hal tersebut maka pengadaan sarana dan prasarana di kampus perlu diperhatikan agar mahasiswa merasa diperhatikan dan dapat belajar dengan tenang.

Sudah menjadi suatu tuntutan bahwa Universitas harus memiliki fasilitas belajar yang memadai dan dalam kondisi yang baik, hal ini bertujuan untuk menunjang jalannya proses belajar mengajar di kampus.

Menurut PP RI No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

Bab VII Standar Sarana dan Prasarana pasal 42:

(1) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

(2) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain/tempat berkreasi dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Sedangkan menurut Soetopo (1989:135) adapun fasilitas yang seharusnya dimiliki oleh pihak kampus untuk menunjang proses belajar mengajar antara lain , ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan media pengajaran. Berdasarkan uraian diatas maka fasilitas belajar yang ada di kampus dikatakan memiliki kategori sangat lengkap apabila memiliki fasilitas belajar sesuai dengan PP RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VII Standar Sarana dan Prasarana pasal 42, dan memiliki kategori lengkap paling tidak memiliki, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan media pengajaran. Memiliki kategori kurang lengkap apabila kurang dari ke empat fasilitas seperti, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan media pengajaran

Sarana dan Prasarana Pendidikan Menurut Bafadal (2003:2), “fasilitas dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu sarana pendidikan dan prasarana pendidikan”. Sarana Pendidikan dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yaitu: Ditinjau dari habis tidaknya dipakai

- 1) Sarana pendidikan yang habis dipakai, yaitu segala bahan atau alat yang apabila digunakan bisa habis dalam waktu yang relatif singkat. Misalnya cat, brand moll, ulano, rinso, bayclean.
- 2) Sarana pendidikan yang tahan lama, yaitu keseluruhan alat atau bahan yang dapat digunakan secara terus – menerus dalam waktu yang relatif lama. Misalnya, meja dan kursi praktek, papan tulis, pahat grafis, gunting, ruller, hairdrayer.

Prinsip Sarana dan Prasarana di kampus menurut Soerjani dalam Indrachrudi (1989:135) menyatakan bahwa komponen sarana dan prasarana pendidikan yang harus diperhatikan adalah:

- 1) memiliki gedung sendiri atau tidak
- 2) Menggunakan gedung bersama kampus lain atau tidak
- 3) Ruangan-ruangan yang diperlukan cukup, sedang, atau kurang
- 4) Pendidikan berlangsung pagi, siang atau malam
- 5) Air dan penerangan tersedia cukup atau tidak
- 6) Halaman cukup, sedang atau tidak ada

Kriteria kampus yang baik Menurut Soerjani dalam Indrachrudi (1989:145) kriteria kampus yang baik adalah kampus yang memperhatikan 5K, yaitu keamanan, ketertiban, kebersihan, keindahan, dan kekeluargaan.

Lebih jelasnya sebagai berikut:

- 1) Keamanan adalah rasa aman dan tentram, bebas dari rasa takut, baik lahir maupun batin. Di kampus keamanan merupakan modal utama untuk terlaksananya program kampus.
- 2) Ketertiban adalah keteraturan yang menimbulkan, keselarasan dan keseimbangan dalam tata letak, tata hidup dan tata pergaulan.

- 3) Keindahan adalah perpaduan unsur alami ciptaan Tuhan yang menimbulkan rasa estetika dalam kehidupan.
- 4) Kekeluargaan adalah perwujudan kehidupan yang dijiwai oleh tenggang rasa dan gotong royong dalam mewujudkan saling asah, asih, dan asuh dalam masyarakat kampus.
- 5) Ruang belajar atau ruang kelas, kegiatan belajar mengajar baik secara formal maupun non formal tidak terlepas dari penggunaan ruangan. Untuk itu ruangan yang bersih dan tertutur akan terasa nyaman digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan dari semua pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kelengkapan fasilitas atau sarana dan prasarana sangatlah dibutuhkan dalam dunia pendidikan, karena salah satu keefektifan dalam belajar terdapat fasilitas belajar yang memadai.

Faktor yang berkaitan dengan fasilitas belajar seni grafis dalam hal ini diantaranya :

a. Ruang Belajar Seni Grafis

Ruang belajar seni grafis ini meliputi, luas ruang, ventilasi, dan penerangan, luas ruang dengan panjang 9 m dan lebar 6 m. Menurut Ramanto (1987:3) “Bila kita akan mendesain sebuah bengkel atau workshop, kita harus tahu tentang besar ruangan yang akan kita desain”. Sedangkan menurut standarisasi UNESCO, satuan unit bengkel atau workshop terdiri dari beberapa ruangan, dimana satu dan lainnya saling berhubungan dan saling menunjang. Ruang itu terdiri dari: bengkel kerja, ruang kelas, ruang guru, ruang AVA, ruang alat, ruang bahan, ruang pajang, ruang penyimpanan karya, ruang tempat membersihkan bahan (wash room). Dalam penyusunan ruang kelas perlu pula

diperhatikan tata ruangnya. Menurut Soetopo (1989:152-153) hal-hal yang harus diperhatikan untuk ruang kelas sebagai berikut:

- 1) Jumlah kursi dan bangku untuk mahasiswa dan guru disesuaikan dengan situasi dan kondisi ruangan. Kursi dan bangkunya diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhannya.
- 2) Papan tulis ditempatkan didepan kelas dan penempatannya disesuaikan dengan ruangan serta jarak dengan mahasiswa. Juga penempatan kapur dan penghapusnya.
- 3) Teks tata tertib, daftar piket dan daftar absensi ditempatkan berdekatan dengan meja guru.
- 4) Foto atau gambar tokoh pendidikan atau pahlawan nasional diletakkan pada dinding dan diatur dengan rapi, dan disesuaikan dengan keadaan ruang itu sendiri.

Demikian fasilitas ruang kelas seperti pintu, ukuran dan jumlah jendela atau ventilasi, menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain kelas. Ornstein dalam Saputro (2000:90-91), menyebutkan ada tujuh faktor yang harus dipertimbangkan dalam mendesain susunan ruang kelas, yaitu:

- 1) Mengatur ruang sesuai dengan keadaan yang sudah ada. Dosen tidak dapat mengubah yang sudah ada dalam ruangan. Oleh karena itu untuk mengatur ruang kelas, dosen harus mempertimbangkan letak pintu, jendela, lemari, stop kontak dan seterusnya. Atas dasar pertimbangan tersebut, maka dosen dapat mengatur misalnya bangku jangan terlalu dekat dengan jalan keluar dan kabel tidak melintang di ruang kelas
- 2) Area lalu lintas di ruang kelas. Hal – hal yang sering digunakan seperti, almari buku, tempat cuci tangan, perlu ditempat terbuka dan mudah didatangi. Meja guru harus berada di lalu lintas yang sepi.
- 3) Area tempat belajar harus khusus dan tenang, lebih baik diujung atau dibagian belakang, ruangan jauh dari tempat bising
- 4) Perkakas dan peralatan harus bersih dan siap pakai. Meja dan kursi yang sudah tua, grafik dan gambar yang sudah usang disingkirkan. Peralatan disimpan dalam ruangan.

- 5) Material pembelajaran harus mudah dan dapat dijangkau sehingga aktifitas belajar dimulai dan berakhir tepat waktu.
- 6) Kemudahan mengamati mahasiswa di kelas. Dosen harus dapat melihat semua mahasiswa untuk mengurangi masalah manajerial dan meningkatkan supervisi pengajaran. Mahasiswa dapat melihat dosen, bayangan OHP, demonstrasi tanpa memindahkan bangku atau memutar kepala
- 7) Fleksibel. Desain harus fleksibel sehingga dapat dimodifikasi untuk aktifitas yang berbeda dan kelompok yang berbeda.

Evans dan Brueckner dalam Saputro (2000:88), menyebutkan “kondisi fisik kelas (Physical environment of the class room) meliputi segala sesuatu yang ada di dalam ruang kelas: papan bulletin, furniture, penerangan, temperature ruang”.

Menurut Budiwirman (52), ruang belajar seni grafis bisa dikatakan sangat lengkap apabila: Ruangan memiliki luas, kurang lebih 6 x 12 meter untuk 25 mahasiswa, tempat sirkulasi udara yang cukup, ada meja cetak, meja dan kursi belajar, papan tulis, lemari pajang, lemari alat dan bahan, tempat penggantungan karya, ada sumber air, Listrik/penerangan mencukupi, ruang gelap, infocus, ada mesin cetak manual, ada Ac. Sedangkan kategori lengkap: ruangan tersebut memadai memiliki ukuran kurang lebih 12 x 6 meter untuk 25 orang mahasiswa, ada air dan listrik, tempat sirkulasi udara yang cukup, ada meja cetak, meja dan kursi belajar, papan tulis, lemari alat dan bahan, tempat penggantungan karya, ada sumber air, Listrik/penerangan mencukupi, ruang gelap, infocus, ada mesin cetak manual. Kategori cukup: ada ruang, Listrik/penerangan, tempat sirkulasi udara, ada air, meja, kursi, papan tulis, infocus, lemari alat dan bahan.

Kategori kurang: Ada ruang, dan penerangan. Kategori sangat kurang, ada ruang.

Berdasarkan semua pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa belajar akan terasa nyaman dan memuaskan apabila kita memperhatikan dulu bentuk, kelengkapan dan tata ruang belajar kita.

b. Peralatan dan Bahan

Secara garis besar teknik cetak dalam seni grafis terbagi menjadi empat macam, antara lain: cetak tinggi atau proses *relief*, cetak dalam atau proses *intaglio*, cetak datar atau proses *litografi*, dan cetak saring atau proses *serigrafi*. Dari ke empat teknik tersebut memiliki alat dan bahan antara lain:

1. cetak tinggi

Cetak tinggi terdiri dari teknik cetak sederhana, teknik cetak cukilan hard board, teknik teknik linoleum cut,

a. Teknik sederhana

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) pisau cukil, 2) pisau cutter, 3) tinta cetak, 4) kuas cat minyak, 5) karton tebal, 6) umbi-umbian, 7) kertas A-2 (atau HVS), 8) pisau palet untuk mengaduk cat, 9) selembaar kaca tebal.

b) Teknik cukilan hard board

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) pisau cukil, 2) rol karet, 3) baren (penggosok), atau biasa digunakan sendok makan, 4) selembaar kaca tebal, 5) tinta cetak, 6) dry oil (tinta pengering), 7) pisau palet (pengaduk cat), 8) minyak cat thinner, 9) minyak tanah

(pembersih), 10) kertas manila putih, 11) potlot, 12) spidol air, 13) kertas HVS untuk rancangan gambar, 13) lempengan Hardbord (50x50cm)

c) Teknik linoleum cut

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) pisau cukil, 2) rol karet, 3) sendok makan, 4) selembat kaca tebal, 5) tinta cetak, 6) dry oil (tinta pengering), 7) pisau palet (pengaduk cat), 8) minyak cat, 9) minyak tanah (pembersih), 10) kertas A 2, k) potlot, 11) kertas HVS, 12) karet lino.

2. Cetak dalam

Yang termasuk ke dalam proses seni grafis dengan teknik cetak dalam adalah sebagai berikut:

a) Teknik cetak etsa

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) lempengan kuningan ukuran 25x30cm, 2) jarum jangka, 3) asfaltum (lilin lebah, bias juga vernis sintets), 4) asam nitrat/ F.E, 5) potlot, 6) kertas steensil, 7) kertas HVS, 8) kertas gambar, 9) tinta cetak, 10) minyak makan, 11) minyak tanah, 12) kertas Koran bekas, 13) pisau palet, 14) kaca tebal, 15) Waskom yang berisi air bersih, 16) mesin pres atau bisa menggunakan sendok makan.

b) Teknik cetak aquatin

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) lempengan kuningan ukuran 30x30 cm, 2) jarum jangka, 3) serbuk gundorukum, 4) asam nitrat atau F.E, 5) potlot, 6) kertas steensil, 7) kertas HVS, 8)

kertas gambar, 9) tinta cetak, 10) minyak makan, 11) minyak tanah, 12) kertas Koran bekas, 13) pisau palet, 14) kaca tebal, 15) Waskom yang berisi air bersih, 16) mesin pres atau bisa menggunakan sendok makan.

c). Teknik dry point atau goresan kering

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) lempengan tembaga/aluminium ukuran 30x30cm, 2) jarum kikir yang diruncing, 3) potlot, 4) kertas steensil, 5) kertas dupliks putih, 6) tinta cetak, 7) minyak makan, 8) potongan-potongan kertas Koran bekas, 9) pisau palet, 10) minyak tanah, 11) Waskom berisi air bersih, 12) mesin pres atau bisa menggunakan sendok makan, 13) kain lap.

d) Teknik mezzotin

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) lempengan tembaga/aluminium ukuran 30x30cm, 2) jarum kikir yang diruncing, 3) potlot, 4) kertas steensil, 5) kertas dupliks putih, 6) tinta cetak, 7) minyak makan, 8) potongan-potongan kertas Koran bekas, 9) pisau palet, 10) sepotong kaca tebal 5mm (40x40cm), 11) minyak tanah, 12) Waskom berisi air bersih, 13) mesin pres atau bisa menggunakan sendok makan, 14) kain lap.

e) Teknik engraving line

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) lempengan tembaga/aluminium ukuran 30x30cm, 2) jarum kikir yang diruncing, 3) potlot, 4) kertas steensil, 5) kertas dupliks putih, 6)

tinta cetak, 7) minyak makan, 8) potongan-potongan kertas Koran bekas, 9) pisau palet, 10) sepotong kaca tebal 5mm (40x40cm), 11) minyak tanah, 12) Waskom berisi air bersih, 13) mesin pres atau bisa menggunakan sendok makan, 14) kain lap.

3. Cetak datar (*lithography*)

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) tinta cetak, 2) crayon, 3)rol karet, 4) kertas karton, 5) cutter.

4. Cetak saring

Alat dan bahan sebagai berikut: 1) monhil, 2) tinta cetak, 3) rakel, 4) karton, gunting, cutter.

Menurut Budiwirman (52), peralatan dan bahan seni grafis bisa dikategorikan sangat lengkap apabila semua peralatan dan bahan tersebut seperti apa yang dituliskan di atas dan memiliki pengganti dan tambahan apabila alat dan bahan tersebut sudah habis terpakai. Sedangkan kategori lengkap hampir sama dengan kategori sangat lengkap, tapi kategori yang lengkap ini tidak memiliki bahan cadangan bila diperlukan. Untuk kategori cukup sama seperti kategori lengkap. Kategori kurang apabila alat dan bahan seperti yang disebutkan di atas tidak mencukupi saat peraktek berlangsung. Sedangkan kategori sangat kurang apabila semua peralatan dan bahan seperti yang disebutkan di atas tidak ada saat peraktek.

Menurut pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa belajar akan terasa nyaman dan memuaskan apabila kita memperhatikan dan melengkapi kelengkapan alat dan bahan peraktik, karena dalam mempelajari ilmu seni rupa, (terlebihnya untuk mata kuliah peraktik) tanpa diiringi dengan

kelengkapan fasilitas yang memadai maka hasil yang diperoleh tidak maksimal.

c. Ruang peralatan

Ruang ini digunakan untuk menyimpan karya-karya, tempat pencucian peralatan siap pakai, tempat mengambil air, dan tempat penyimpanan buku-buku penunjang seni grafis. Menurut Ramanto (1987:5) "Ruang peralatan berfungsi untuk menyimpan alat-alat workshop yang pemakaiannya melalui peminjaman".

Menurut budiwirman (52) ruang peralatan seni grafis bisa dikategorikan sangat lengkap apabila ruangan tersebut memiliki: lemari alat dan bahan, luas yang cukup, ada tempat membersihkan alat, ada tempat mengambil air, ada listrik dan tempat sirkulasi udara, buku penunjang. Kategori yang lengkap: ada lemari alat dan bahan, ada tempat mengambil air, ada listrik dan tempat sirkulasi udara, lemari alat dan bahan. Kategori cukup: ada tempat mengambil air, tempat sirkulasi udara, lemari alat dan bahan. Kategori kurang: tempat sirkulasi udara, lemari alat dan bahan. Sangat kurang: lemari alat dan bahan.

2. Belajar

Belajar adalah *key trem* "istilha kunci" yang vital dalam usaha pendidikan sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses belajar, belajar hampir selalu dapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan, misalnya fisiologi pendidikan dan fisiologi belajar. Karena demikian pentingnya arti belajar, maka bagian terbesar upaya riset dan eksperimen fisiologi belajarpun diarahkan pada

tercapainya pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai perubahan manusia itu.

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Orang-orang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru.

Disamping itu, adapula sebagian yang memandang belajar sebagai latihan belajar seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis. Berdasarkan persepsi semacam ini biasanya mereka merasa cukup puas bila anak-anak mereka telah mampu memperhatikan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenai arti, hakekat, dan tujuan keterampilan tersebut.

Menurut Slameto (1995:2) Pengertian belajar secara psikologis yaitu “Belajar adalah sesuatu proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Jadi belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sedangkan menurut Hasan (1994:84) yang dikutip oleh Jason (2007:22) menyatakan bahwa: belajar adalah suatu aktifitas mental yang berlangsung dalam intraksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap, perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas.

Selanjutnya Kartini dalam Marsal (1996: 22) menyatakan bahwa belajar teknis sebagai kegiatan yang intrasional bertujuan untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap/permanen, lebih maju, dan efisien dari sebelumnya. Jadi belajar merupakan aktivitas untuk mendapatkan reaksi-reaksi tertentu yang diharapkan oleh individu sebagai hasil dari latihan-latihan dan praktek khusus dengan menggunakan prosedur yang bervariasi, tujuan pokoknya adalah pengembangan segenap kapasitasnya.

Strategi yang diterapkan dalam mata kuliah seni grafis adalah Metode *ekspositori* yaitu metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu tentang definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Mahasiswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh dosen dengan cermat. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada mahasiswa secara langsung.

Penggunaan metode ini mahasiswa tidak perlu mencari dan menemukan sendiri fakta-fakta, konsep dan prinsip karena telah disajikan secara jelas oleh dosen pembimbing. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori cenderung berpusat kepada dosen. Dosen aktif memberikan penjelasan atau informasi pembelajaran secara terperinci tentang materi pembelajaran. Metode ekspositori sering dianalogikan dengan metode ceramah, karena sifatnya sama-sama memberikan informasi. Pada mata kuliah seni graifs ini dosen hanya menjelaskan materi, kemudian mahasiswa meneruskannya dengan latihan tersendiri.

Berdasarkan semua uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu bentuk dari hasil perubahan yang baru pada individu meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan yang baru bersifat relative permanen yang didapat dari hasil pengalaman belajar individu dan intraksi dengan lingkungan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicari seseorang dalam mengikuti proses belajar. Hilgard dan Bower (1997) dan Purwanto (1997:84) berpendapat bahwa “Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada dirinya dan perubahan ini terjadi karena latihan dan pengalaman”. Perubahan tersebut bersifat kontiniu, fungsional, positif, dan aktif serta didasari oleh orang belajar. Hasil belajar yang dicapai dari belajar merupakan kecakapan, keterampilan, perinsip-perinsip akan generalisasi, keterampilan mental, sikap dan respon-respon emosional.

Menurut Sujana (2001:55), “hasil belajar adalah usaha yang telah dicapai melalui penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dijabarkan dalam mata pelajaran yang lazimnya ditunjukan dengan nilai berupa angka yang diberikan oleh guru”. Sedangkan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan sungguh-sungguh dengan sistematis, mendayagunakan semua potensi yang dimiliki baik fisik, mental serta panca indera, otak dan anggota tubuh yang lain. Jadi hasil belajar adalah pencapaian usaha secara sungguh-sungguh melalui penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dicapai melalui mata pelajaran tertentu ditunjukkan berupa nilai sebagai hasil belajar.

Pendapat di atas mengungkapkan bahwa hasil belajar yang dicapai seseorang dapat digolongkan menjadi: kemampuan, kebiasaan, sikap dan keterampilan. Hasil yang di capai biasanya tidak terpisah-pisah, ke empat hasil belajar itu menyatu secara komplit walaupun salah satu ada yang menonjol, tetapi juga akan berpengaruh pada kemampuan, kebiasaan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar mahasiswa di kampus biasanya di nyatakan dengan angka-angka.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu yang diperoleh mahasiswa melalui proses belajar mengajar yang mencerminkan penguasaan materi pelajaran oleh mahasiswa, yang tergambar dalam bentuk nilai. Jadi hasil belajar mata kuliah seni grafis adalah sutu yang diperoleh mahasiswa melalui proses belajar mata kuliah seni grafis yang tercermin dalam penguasaan materi seni grafis dan tergambar dalam bentuk nilai. Nilai diberikan dalam bentuk huruf dengan konfersi angka berikut :

Nilai Angka (NA)	Nilai Mutu (NM)	Angka Mutu (AM)	Sebutan Mutu (SM)
81-100	A	4	Amat baik
66-80	B	3	Baik
56-65	C	2	Cukup
44-55	D	1	Kurang
0-43	E	0	Gagal

Sumber: Buku Pedoman Akademik UNP (2007:51)

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu:

a. Faktor Intern, diantaranya:

1). Faktor Jasmaniah

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

2). Faktor Psikologis, diantaranya adalah:

a. intelegensi

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh lainnya. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sebagai organ pengendali tertinggi (*executive control*) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

Kecerdasan merupakan factor psikologis yang paling penting dalam proses belajar mahasiswa, karena itu menentukan kualitas belajar mahasiswa. Semakin tinggi iteligensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain, seperti dosen, orang tua, dan lain sebagainya. Sebagai

faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru profesional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasannya.

b. Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar anak. Motivasi adalah yang mendorong anak ingin melakukan kegiatan belajar. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.

c. Minat

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Namun lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat anak didik agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dihadapainya atau dipelajarinya.

Untuk membangkitkan minat belajar tersebut, banyak cara yang bisa digunakan. Antara lain, pertama, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar

siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. Kedua, pemilihan jurusan atau bidang studi. Dalam hal ini, alangkah baiknya jika jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

d. Bakat

Faktor psikologis lain yang memengaruhi proses belajar adalah bakat. Bakat adalah kemampuan seseorang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

b. Faktor ekstern, diantaranya:

1) Faktor keluarga,

Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaankeluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah meliputi: metode mengajar, kurikulum, disiplin, alat pengajaran/fasilitas belajar, dan sebagainya. Lingkungan sekolah seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi

bagi siswa untuk belajar lebih baik disekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar. Fasilitas belajar merupakan salah satu faktor eksternal untuk mendukung hasil belajar siswa. Arikunto (1997:6) “Fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan sesuatu usaha”. Fasilitas belajar sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar dan mendorong minat mahasiswa serta mempermudah menyerap materi pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan fasilitas belajar agar kegiatan tersebut berjalan dengan lancar dan efektif. Fasilitas dalam kegiatan pembelajaran tersebut antara lain berupa: ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, workshop, studio, dan media penyampaian, alat dan bahan.

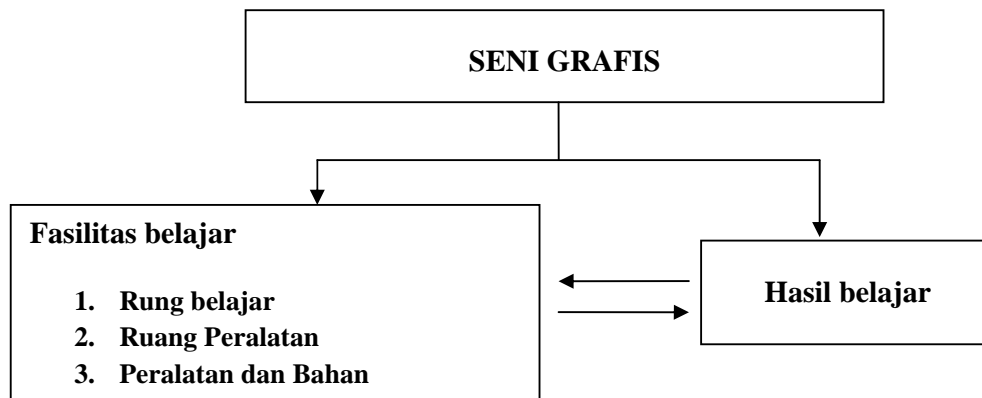
3) Faktor masyarakat,

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan diskripsi teoritis yang dikemukakan di atas, lebih lanjut akan diajukan kerangka berfikir, dalam penelitian ini, sesuai dengan lingkup penelitian, yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, maka diduga faktor yang besar pengaruhnya dengan hasil belajar adalah fasilitas belajar, karena fasilitas belajar merupakan salah satu penentu hasil belajar. Perolehan nilai yang

menunjukkan adanya hasil belajar dari proses pembelajaran yang di ikuti mahasiswa mencerminkan tingkat hasil belajar mahasiswa terhadap pelajaran yang di ikutinya. Agar memperoleh hasil yang maksimal dalam proses belajar mengajar memerlukan interaksi dengan sumber belajar yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai yang dapat dilakukan melalui penyediaan dan penggunaan fasilitas belajar/praktek pada ruang grafis, yang dalam hal ini, memungkinkan mahasiswa lebih terarah, efektif, dan efisien, dan selanjutnya akan mempermudah pengertian, pemahaman dan peningkatan keterampilan serta akan mempertinggi hasil belajar mahasiswa.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang diandaikan benar untuk sementara waktu, sampai kebenarannya diuji data yang terkumpul berdasarkan kerangka teoritis, dan kerangka konseptual, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

Terdapat hubungan yang signifikan pada taraf kepercayaan 0,05 antara fasilitas belajar seni grafis dengan hasil belajar mahasiswa pendidikan Seni Rupa FBS UNP

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dalam bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah ditemui, adapun kesimpulan dan saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan antara fasilitas belajar (X) dengan hasil belajar (Y) Mahasiswa Pendidikan Seni rupa FBS UNP, maka dapat diambil kesimpulan: Terdapat hubungan antara fasilitas belajar (X) dengan hasil belajar (Y), tapi belum signifikan antara kedua hubungan itu, ini ditandai dengan hasil yang diperoleh yakni t_{hitung} (0,0713) dan t_{tabel} (2,00) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian ada faktor lain selain fasilitas belajar yang lebih berhubungan erat dengan hasil belajar Pendidikan seni rupa FBSS UNP.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu kepada :

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni agar memberikan dukungan dalam hal penyediaan fasilitas belajar pada jurusan Seni Rupa khususnya studio seni grafis.

2. Mahasiswa agar terus meningkatkan hasil belajar dengan jalan terus meningkatkan motivasi belajar, walau dengan keadaan fasilitas belajar yang kurang lengkap.
3. Orang tua mahasiswa agar lebih meningkatkan perhatian terhadap anaknya, baik dengan memotivasi, membantu penyediaan prasarana, dan juga dalam hal penguatan mental dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.
4. Dirjen Pendidikan Tinggi agar memberikan dukungan baik secara moril dan materil, yaitu dalam penyediaan fasilitas, demi kelancaran Proses Pembelajaran pada mahasiswa desain grafis FBS UNP.
5. Semua pihak terkait, dan masyarakat, diharapkan dapat bekerjasama, memberi bantuan dan dukungan dalam melengkapi fasilitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bafadal, Ibrahim. (2003). *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Budiwirman (52) dosen pembimbing seni grafis FBS UNP, wawancara tanggal 6 Mei 2011 di ruang dosen seni rupa FBS UNP, Padang.
- Depdikbud. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Persero Balai Pustaka.
- Hasan, (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Indrafachrudi, Soekarto. 1989. *Administrasi Pendidikan* (Malang : IKIP).
- Purwanto, M. Ngalm. 2006. *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya).
- PP RI (2005). *Standar Nasional Pendidikan*. 2 Januari 2011. <http://www.standarfasilitaspendidikan.co.id/berita/60402>
- Ramanto, Muzni. 1987. *Desain dan Peralatan Bengkel*. Padang: Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan.
- Riduwan, Sunarto. 2007. *Pengantar Statistika untuk Peneilitan Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Gramedia
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta : Rineka Cipta).
- _____. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta : Rajawali).
- Soetopo. 1989. *Standar Fasilitas dalam Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. 1989. *Kondisi fisik ruang*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudjana. 2001. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi*. Bandung: Tarsito
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 1997. *Prosedur Penelitian* (Jakarta : Rineka Cipta).
- _____. (2006). *Prosedur penelitian suatu peraktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2002). *Penggunaan Teknik dalam Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparmoko. 1991. *Metode Penelitian*. Jakarta : Gramedia