

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SENI GRAFIS DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
BAGI MAHASISWA PGSD FIP UNP**

TESIS



Oleh

**HARNI
NIM 80951**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
Mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN KEJURUAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

ABSTRACT

Harni, 2009. Improving of Graphic Art Skill by Using Contextual Approach to PGSD UNP Students. Thesis. Graduate Program of Padang the State University.

The learning of Graphic Art in PGSD was aimed at making student be able to work skillfully, create and express variety of idea into printing art work form (graphic), by using media that present in environment. Based on the observation on PGSD FIP UNP students it was found that the student printing skill is still low. The used of contextual approach was one the alternative ways to improve the students' graphic art skillto solved the problem in graphic art learning process.

The research was a Classroom Action Research by using qualitative approach. Research design included: planning act, execution act, observation, and reflection. The researcher in this research act as a practitioner that collected data by using observation sheet, interview, and the field note. The data was analyzed by using qualitative data analyzing and the triangulation technique was done to improve the data legitimacy.

The result of the research shows that contextual approach used was effectively improved of PGSD students graphic art skill. This can be learned from the increasing of art work grade and quality that students produced in every meeting in each cycle. The students look skillful in coloring, combining color, printing tool creation, and to the work result has been more aesthetic. The increase of students graphic art skill effects on the increasing of process grade and students graphic art work result.

ABSTRAK

Harni, 2009. Peningkatan Keterampilan Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Bagi Mahasiswa PGSD FIP UNP. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran seni grafis di PGSD bertujuan agar mahasiswa mampu bekerja terampil, mampu menciptakan dan mengekspresikan beragam gagasan ke dalam bentuk seni cetak (grafis), dengan menggunakan media seni yang ada di lingkungannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap mahasiswa PGSD FIP UNP, ditemukan bahwa keterampilan mencetak mahasiswa masih rendah. Penggunaan pendekatan kontekstual merupakan salah satu alternatif untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran seni grafis ini untuk meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa.

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Rancangan penelitian ini meliputi: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai praktisi yang berkolaborasi dengan teman sejawat sebagai pengamat. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan untuk menjaga keabsahan data dilakukan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa PGSD. Hal ini terlihat dari peningkatan kualitas dan nilai karya seni yang dihasilkan mahasiswa pada setiap pertemuan dalam masing-masing siklus. Mahasiswa terlihat terampil dalam memoles warna, mengkombinasikan warna, mengkreasi alat acuan cetak, sehingga hasil karya yang diciptakan terkesan indah. Peningkatan keterampilan seni grafis mahasiswa berimbas pada peningkatan nilai proses dan nilai hasil karya seni grafis mahasiswa.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Harni

N I M : 80961

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. H. Jalius Jama, M.Ed, Ph.D
Pembimbing I

Dr. Wakhinuddin, M.Pd.
Pembimbing II

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Ketua Program Studi

Prof. Dr. Mukhaiyar, M. Pd.
NIP. 19500612 197603 1 005

Dr. Wakhinuddin, M.Pd.
NIP.

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. H. Jalius Jama, M.Ed, Ph.D</u> (Ketua)	_____
2.	<u>Dr. Wakhinuddin, M.Pd.</u> (Sekretaris)	_____
3.	<u>Dr. Agamuddin, M.Ed.</u> (Anggota)	_____
4.	<u>Dr. Nasrullah Aziz, MS.</u> (Anggota)	_____
5.	<u>Prof. Dr. Farida Rahim, M.Ed.</u> (Anggota)	_____

Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Harni
N I M : 80961
Tanggal Ujian :

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Bagi Mahasiswa PGSD FIP UNP”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2009

Saya yang Menyatakan,

Harni
NIM: 80951

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT., karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Bagi Mahasiswa PGSD FIP UNP”.

Penulisan tesis ini merupakan salah satu persyaratan memperoleh gelar Master Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Konsentrasi Pendidikan Kejuruan, Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Di samping itu, penulisan tesis ini untuk memperluas pengetahuan dan sebagai bekal pengalaman penulis sebagai peneliti dan dosen yang melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan berbagai pihak, tesis ini tidak akan terwujud. Sehubungan dengan hal ini, penulis menyampaikan terima kasih dengan tulus dan ikhlas kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Padang, Bapak Direktur Program Pascasarjana dan Para Pembantu Direktur, Bapak Ketua Program Studi Pendidikan Kejuruan, yang karena jabatannya telah memberikan peluang dan kemudahan sejak proses perkuliahan sampai penulisan tesis.
2. Bapak Prof. H. Jalius Jama, M.Ed, Ph.D., selaku pembimbing I dan Dr. Wakhinuddin, M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan kontribusi, inspirasi, dan motivasi untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. Agamuddin, M.Ed., Bapak Dr. Nasrullah Aziz, dan Ibu Prof. Dr. Farida Rahim, M.Ed., sebagai pengarah dan penguji dalam penyempurnaan tesis ini.

4. Bapak Ibu staf pengajar program Pascasarjana UNP yang telah memberikan bekal akademik kepada penulis sehingga dengan bekal tersebut tesis ini dapat diselesaikan.
5. Ibu Dra. Zainarlis sebagai observer atau pengamat yang telah rela dan ikhlas meluangkan waktunya untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan pendidikan seni terhadap penelitian ini.
6. Mahasiswa dan mahasiswi PGSD FIP UNP yang menjadi subjek penelitian.
7. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang telah memberikan dorongan dan bantuan dalam penyelesaian tesis ini.
8. Teristimewa suami tercinta April Apas, Malin Batuah yang senantiasa mendorong penulis meraih peluang karir akademis dengan setia dan sabar. Khususnya keempat buah hatiku tercinta Irma Afriani, Indra Kurnia, Ikhwan Hadipura, dan Nurul Fadhillah yang telah membantu dalam penulisan tesis ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan, dan dorongan yang Bapak/Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan diridhoi oleh Allah, SWT. Amin ya rabbal'alamin. Akhirnya penulis menyadari bahwa tesis ini tidak luput dari kekurangan sebagaimana pepatah “tidak ada gading yang tak retak”. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Juli 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR THESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Fokus Masalah	11
D. Perumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	14
1. Keterampilan	14
2. Seni Grafis	15
3. Pendekatan Kontekstual	19
a. Pengertian Pendekatan Kontekstual	19
b. Pentingnya Pendekatan Kontekstual	21
c. Komponen-komponen Pendekatan Kontekstual	23
d. Pembelajaran Seni Grafis dengan Pendekatan Kontekstual	28
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berfikir	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Siklus Penelitian	37
D. Pelaksanaan Tindakan	40
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	48

BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	51
1. Siklus I	52
a. Perencanaan Tindakan	52
b. Pelaksanaan Tindakan	53
c. Observasi	69
d. Refleksi Tindakan Siklus I	88
2. Siklus II	89
a. Perencanaan Tindakan	90
b. Pelaksanaan Tindakan	90
c. Observasi	99
d. Refleksi Tindakan Siklus II	119
B. Pembahasan	119
1. Rancangan Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual	119
2. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual	121
3. Penilaian Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual	123
4. Peningkatan Keterampilan Seni Grafis Mahasiswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual	125

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	127
B. Implikasi	128
C. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA	132
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	135
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Kriteria Tingkat Keberhasilan Tindakan Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual	49
Tabel 2 : Kriteria Penilaian Aktivitas Dosen dan Aktivitas Mahasiswa	49
Tabel 3 : Taraf Keberhasilan Penilaian Proses dan Penilaian Hasil Karya Seni Mahasiswa	50
Tabel 4 : Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Seni Grafis pada Siklus I	74
Tabel 5 : Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Aktivitas Dosen dalam Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siklus I	79
Tabel 6 : Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siklus I	83
Tabel 7 : Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Seni Grafis pada Siklus II	103
Tabel 8 : Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Aktivitas Dosen dalam Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siklus II	107
Tabel 9 : Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siklus I	110
Tabel 10: Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Seni Grafis pada Siklus I dan Siklus II	114
Tabel 11: Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Dosen dalam Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siklus I dan Siklus II	115

Tabel 12: Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siklus I dan Siklus II	116
Tabel 13: Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Terhadap Penilaian Proses dan Penilaian Hasil Karya Seni Grafis Siklus I dan Siklus II	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Alur Penelitian Tindakan	39
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman	
Lampiran 1 : Lembaran Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual	136
Lampiran 2 : Pedoman Observasi Aktivitas Dosen dalam Pembelajaran Mencetak (Seni Grafis) dengan Pendekatan Kontekstual	138
Lampiran 3 : Pedoman Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Mencetak (Seni Grafis) dengan Pendekatan Kontekstual	142
Lampiran 4 : Panduan Penilaian Proses dan Hasil Karya Seni Mencetak	146
Lampiran 5 : Satuan Acara Perkuliahan (SAP)	150
Lampiran 6 : Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus I	164
Lampiran 7 : Hasil Observasi Aktivitas Dosen dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus I	168
Lampiran 8 : Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus I ...	172
Lampiran 9 : Hasil Observasi Penilaian Proses Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus I	176
Lampiran 10 : Hasil Observasi Penilaian Hasil Karya Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus I	180
Lampiran 11 : Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus II	184
Lampiran 12 : Hasil Observasi Aktivitas Dosen dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus II	187
Lampiran 13 : Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus II	190

Lampiran 14 : Hasil Observasi Penilaian Proses Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus II	193
Lampiran 15 : Hasil Observasi Penilaian Hasil Karya Mahasiswa dalam Pembelajaran Seni Grafis Menggunakan Pendekatan Kontekstual Siklus II	196
Lampiran 16 : Dokumen Kegiatan Pembelajaran	199
Lampiran 17 : Hasil Karya Mencetak (Seni Grafis)	204

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni grafis atau mencetak dalam pembelajaran seni adalah kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau memperbanyak karya seni dengan menggunakan bantuan alat/acuan cetakan tertentu (Sumanto, 2006:77). Kegiatan mencetak atau mencap sederhana dapat dilakukan dengan memanfaatkan media seni yang ada di lingkungan sekitar. Dengan memanfaatkan bahan alam berupa daun, penampang pelepah, umbi-umbian, dan bahan buatan sejenis kertas atau plastik dapat digunakan untuk membuat bentuk gambar yang dihasilkan dengan teknik mencetak sederhana. Kreativitas mencetak diharapkan dapat mengembangkan kompetensi rasa seni dan meningkatkan keterampilan seni grafis bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Masalah kreativitas pada diri mahasiswa sampai saat ini tetap menjadi masalah yang esensial untuk dibahas oleh berbagai kalangan dosen. Kreativitas pada diri mahasiswa berperan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan mencetak dalam mata kuliah pendidikan seni rupa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Moustakis (dalam Munandar, 2004:18) bahwa “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain”.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) merupakan salah satu program studi yang mensukseskan program pemerintah dalam pengadaan tenaga kependidikan guru sekolah dasar (SD). Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan akademik dan profesional sebagai guru kelas, yang mengajarkan seluruh bidang studi ke SD-an, tidak terkecuali pembelajaran seni rupa, dalam hal ini menggambar dengan teknik mencetak (seni grafis).

Teknik mencetak (seni grafis) bertujuan agar mahasiswa mampu bekerja terampil, mampu menciptakan, dan mengekspresikan beragam gagasan ke dalam bentuk karya seni cetak (grafis), dengan menggunakan media seni yang ada dilingkungannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran mencetak (seni grafis) adalah bagaimana seorang dosen dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas mahasiswa agar keterampilan mencetak yang dimilikinya mengalami peningkatan serta terasah dengan baik dan maksimal. Jadi, disamping faktor kreativitas, faktor keterampilan juga menentukan kualitas hasil suatu karya seni rupa dan menentukan kualitas daya cipta.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap mahasiswa PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (FIP UNP), ditemukan bahwa keterampilan mencetak mereka masih masuk kategori rendah. Rendahnya keterampilan tersebut tergambar dari karya seni grafis yang dihasilkan. Disamping itu, kondisi ini bisa dilihat dari hasil rancangan mahasiswa dalam membuat karya seni grafis masih serupa antara satu dengan lainnya, dan dalam pelaksanaannya masih terpaku kepada contoh yang diberikan oleh dosen.

Khusus dalam pembelajaran seni grafis yang penulis bina pada jurusan PGSD FIP UNP, dirasakan adanya kegiatan pembelajaran yang belum berjalan secara optimal. Kondisi ini antara lain disebabkan kurang tepatnya dosen memilih pendekatan/strategi ataupun metode pembelajaran. Metode yang selama ini dipilih dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang terstruktur dengan baik. Kebiasaan yang selama ini dilakukan oleh dosen dalam merancang pembelajaran adalah memberikan contoh berupa bahan yang benar-benar siap saji, sehingga dalam pelaksanaannya, mahasiswa tinggal mencontoh saja. Demikian juga dalam penyajian materi, dosen lebih banyak menguraikan materi secara rinci dengan menggunakan metode ceramah. Akibatnya mahasiswa kurang kreatif, seperti keterlibatan mental mahasiswa yang rendah, cepat bosan, dan kurang bersemangat dalam belajar. Mahasiswa seolah-olah hanya “dipandu” oleh dosen dan tidak bisa mengeluarkan kemampuan dan keterampilan sendiri dalam belajar seni mencetak.

Dalam kegiatan penilaian, selama ini dosen cenderung menilai hasil karya seni yang telah tercipta, bukan menilai penerapan pengetahuan dan berfikir kompleks mahasiswa yang dimulai dari proses dan kinerja pembuatan hingga diperoleh produk hasil cetakan. Penilaian seperti ini membuat mahasiswa hanya berfikir untuk secepatnya membuat dan menyudahi sebuah karya seni, tanpa peduli dengan keindahannya. Akibatnya, kemampuan keterampilan seni mahasiswa tidak mengalami peningkatan yang berarti. Demikian juga dengan hasil belajar mahasiswa yang tidak mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penulis merasakan adanya kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran seni mencetak, baik yang bersumber dari dosen maupun dari mahasiswa.

Kenyataan di atas sesuai dengan pengalaman penulis dalam membina mata kuliah pendidikan seni. Penulis merasakan ketidaksesuaian antara strategi mengajar dengan sasaran pencapaian tujuan pembelajaran seni mencetak. Ketidaksesuaian ini dapat disebabkan oleh dua faktor. Faktor pertama adalah faktor yang berasal dari dosen, dimana pembelajaran yang dilakukan cenderung konvensional dan penekanan kegiatan pembelajaran terletak pada kegiatan mengajar, bukan kegiatan belajar. Artinya, metode yang diterapkan merupakan metode yang berorientasi atau berpusat pada dosen. Hal ini berakibat pada situasi belajar kurang maksimal, sebagaimana yang dikemukakan Rooijackers (1984:3) bahwa “kuliah yang diberikan secara konvensional, kurang merangsang terjadinya proses berfikir, sikap kritis, serta kurang mampu mengubah pandangan para mahasiswa”. Oleh sebab itu, dosen seyogyanya memikirkan strategi yang tepat dengan penekanan pada keterlibatan mahasiswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor kedua adalah faktor yang berasal dari mahasiswa, dimana mahasiswa kurang berupaya untuk mencari media cetak atau acuan yang tepat dalam membuat sebuah karya seni. Mahasiswa cenderung memanfaatkan sarana seadanya. Masalah lain yang cukup mendasar adalah berkaitan dengan rendahnya keterampilan mahasiswa dalam memilih dan menggunakan peralatan untuk membuat karya seni grafis. Padahal dalam pembelajaran seni grafis dibutuhkan pemilihan dan penggunaan peralatan yang tepat agar diperoleh hasil karya seni yang baik dan indah.

Sebagai mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK), khususnya pembelajaran seni grafis, mahasiswa sering kali tidak serius untuk mengikutinya. Padahal mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang kedudukannya sama dengan mata kuliah lainnya. Pada dasarnya, mata kuliah ini diberikan atas pertimbangan: (1) untuk membantu mahasiswa dalam membuat rancangan karya seni, seperti gambar ekspresi, gambar dekorasi, gambar bentuk, dan seni grafis; dan (2) karya seni ini sebelum dikerjakan harus melalui proses rancangan dengan bentuk benda secara detail. Hal ini memerlukan pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk membuat seni grafis yang terjabar dalam deskripsi mata kuliah, yakni: pengetahuan memvisualisasikan gagasan dan ide ke dalam gambar dua dimensi dan tiga dimensi.

Upaya meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa selalu dilakukan. Salah satu upaya tersebut adalah dengan melakukan penyusunan rancangan model pembelajaran seni grafis dengan tepat, efektif, dan efisien. Dalam mengimplementasikan atau menerapkan rancangan model pembelajaran seni grafis, seorang dosen seyogyanya dapat memilih pendekatan yang cocok dan mendukung strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Dosen juga harus dapat melakukan penilaian yang tepat terhadap perkembangan proses dan hasil karya seni mahasiswa. Penilaian yang baik adalah penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, bukan hanya menilai pada hasil tes mahasiswa saja.

Pendekatan yang tepat digunakan untuk tujuan di atas adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) atau pendekatan kontekstual. Bila

dosen mampu menyusun rancangan model pembelajaran seni grafis dengan tepat, efektif, dan efisien, mampu menerapkan rancangan model pembelajaran seni grafis tersebut dengan tepat dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual, dan mampu pula melakukan penilaian yang tepat terhadap perkembangan proses dan hasil karya mahasiswa, maka diharapkan akan terjadi peningkatan pada aspek keterampilan seni grafis mahasiswa.

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya lingkungan alamiah diciptakan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna karena mahasiswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Syaiful (2003:87) menegaskan bahwa “pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari”.

Salah satu elemen penting dalam praktek pembelajaran kontekstual adalah pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*). Jadi, dalam tahap kegiatan awal pembelajaran, pengetahuan yang sudah ada dalam diri mahasiswa diaktifkan kembali dan dihubungkan dengan pengetahuan baru yang diperoleh atau disebut dengan skemata. Dalam penelitian ini, skemata mahasiswa dapat ditingkatkan melalui bimbingan yang diberikan dosen dengan cara memajang gambar seni grafis yang akan dipelajari oleh mahasiswa. Bimbingan dilakukan untuk mengarahkan mahasiswa agar dapat berfikir kritis dalam mengamati gambar sehingga mampu membayangkan dan menghubungkan konsep

seni cetak yang ada dalam pemahaman mereka dengan konsep seni cetak seperti apa yang akan dibuat nantinya, baik dengan menggunakan bahan dan alat yang sama maupun menggunakan bahan dan alat yang berbeda.

Selain itu, konsep pembelajaran yang bersifat kontekstual memilih acuan konsep pembelajaran yang membantu dosen dalam menghubungkan mata kuliah dengan situasi nyata dan dapat memotivasi mahasiswa dalam menghubungkan pengetahuan serta menerapkan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, mahasiswa diminta dapat menemukan bahan dan alat yang ada di sekitarnya yang dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran seni di kelas.

Pendekatan kontekstual juga menekankan pada pentingnya lingkungan alamiah diciptakan dalam kegiatan pembelajaran seni grafis agar kelas lebih hidup dan lebih bermakna, karena mahasiswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Mahasiswa diminta untuk bekerja dan berekspresi dengan segenap kemampuan dan bakat yang dimilikinya. Mahasiswa dapat menggunakan berbagai alat/bahan yang diinginkan untuk menciptakan karya seni yang berbeda dengan mahasiswa lainnya. Mereka akan berusaha menciptakan karya seni yang indah dan sesuai dengan keinginannya sendiri. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan pada keterampilan mereka dalam kegiatan pembelajaran seni grafis. Peningkatan pada keterampilan seni berarti peningkatan juga pada hasil belajar seni mahasiswa.

Penggunaan pendekatan kontekstual memungkinkan terjadinya perubahan pola pembelajaran bagi dosen dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pola pembelajaran yang selama ini berpusat pada dosen, menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Mahasiswa dapat memperluas dan menerapkan

pengetahuan serta keterampilan mencetaknya dengan menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam sekitar dan yang sering dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, dalam menciptakan karya seni grafis dengan bahan penampang pelepah, dosen dapat meminta mahasiswa untuk menggunakan bahan penampang pelepah yang mereka inginkan atau yang mudah dan sering ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari, seperti penampah pelepah pisang, penampang pelepah talas, dan sebagainya. Dengan demikian, mahasiswa tidak harus menggunakan penampang pelepah seperti yang dicontohkan oleh dosen.

Selanjutnya, mahasiswa dapat diminta untuk menciptakan kreasi seni cetak sendiri atas bahan pilihan mereka tersebut. Dengan cara ini, para mahasiswa berupaya mengeluarkan seluruh potensi pribadinya berupa kemampuan, bakat, dan kepekaannya untuk menciptakan sebuah karya seni yang indah dan menarik. Inilah yang disebut dengan keterampilan, dan bila kegiatan ini terlaksana, maka telah terjadi peningkatan keterampilan seni grafis mahasiswa yang bersangkutan.

Selain itu, dengan menggunakan pendekatan kontekstual, mahasiswa dapat diminta untuk mencari media cetak atau acuan yang tepat dan yang mereka inginkan dalam membuat sebuah karya seni. Mahasiswa diberi keleluasaan untuk berkreasi dengan memilih dan menggunakan peralatan yang mereka sukai untuk membuat karya seni grafis.

Kegiatan penilaian dalam pembelajaran mencetak dapat dilakukan oleh dosen mulai dari proses dan kinerja pembuatan hingga diperoleh produk hasil cetakan dan dilaksanakan selama dan sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan dengan menekankan pada kedalaman pengetahuan dan

keahlian atau keterampilan mahasiswa dalam melakukan proses pencetakan. Penilaian seperti ini akan memperlihatkan kemajuan dan peningkatan keterampilan seni grafis mahasiswa.

Ditengah keprihatinan terhadap kemerosotan mutu pendidikan di Indonesia, penulis mencoba untuk melakukan percobaan-percobaan sederhana di kelas yang timbul dari pengalaman pembelajaran selama bertahun-tahun dan didasarkan atas referensi informasi pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan. Melalui observasi terhadap berbagai jenis pendekatan, sampailah penulis kepada keputusan memilih pendekatan kontekstual yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran mencetak bagi mahasiswa PGSD FIP UNP.

Pemilihan pendekatan kontekstual ini dilakukan dengan alasan adanya kesesuaian dan relevansinya dengan situasi dan kemampuan mahasiswa sebagai calon pendidik di SD. Dengan menggunakan pendekatan kontekstual, mahasiswa PGSD diharapkan memiliki pemahaman dan kemampuan dalam memanfaatkan sumber-sumber di lingkungannya untuk bidang keterampilan tertentu serta cara mengajarkan kepada siswa SD nantinya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba menggunakan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran mencetak. Hal ini penulis lakukan dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mencetak. Akan tetapi, peneliti menyadari bahwa mengemukakan hasil observasi saja tidak cukup untuk membangun sebuah konsep pemecahan masalah yang lebih baik. Untuk itu perlunya suatu penelitian ilmiah yang dapat memecahkan persoalan dalam pembelajaran nantinya. Melihat kebermaknaan

hasil penelitian yang dapat memperbaiki secara langsung kegiatan pembelajaran di kelas dan untuk mendalami masalah, maka perlunya dilakukan sebuah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran dilakukan secara konvensional, sehingga tidak sesuai lagi dengan sasaran pencapaian tujuan pembelajaran, karena penekanan kegiatan pembelajaran cenderung terletak pada kegiatan mengajar, bukan kegiatan belajar.
2. Dosen belum merancang pembelajaran seni grafis dengan tepat sehingga belum bisa memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan dan menghubungkan materi dengan masalah nyata yang sering dihadapi mahasiswa.
3. Penilaian yang dilakukan dosen masih bersifat penilaian hasil, bukan penilaian proses dan kinerja pencetakan hingga diperoleh produk hasil cetakan.
4. Mahasiswa tidak dapat menunjukkan prestasi belajar yang optimal, karena ketidakmampuan mereka dalam menemukan dan memilih lingkungan sebagai media cetak, sehingga mahasiswa dalam mengerjakan tugas mencetak cenderung untuk mencontoh dari dosen.
5. Mahasiswa sering kali kurang serius untuk mengikuti pembelajaran mencetak.

6. Kesiapan dan penguasaan mahasiswa dalam menggunakan peralatan mencetak kurang memadai, sehingga mengganggu kelancaran pengerjaan tugas mencetak.
7. Rendahnya hasil belajar yang dicapai mahasiswa dalam mata kuliah pendidikan seni rupa khususnya menggambar dengan teknik mencetak.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran seni grafis di PGSD FIP UNP, sehingga sangat tidak mungkin untuk meneliti secara keseluruhan. Oleh karena itu, peneliti akan memfokuskan masalah yang akan diteliti. Fokus masalah ini berkaitan dengan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, dan agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini lebih terpusat pada masalah yang utama. Salah satu masalah yang dianggap paling utama untuk diteliti adalah mengenai upaya meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran yang dimulai dari merancang pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran seni grafis. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Upaya ini diduga akan berhasil secara optimal ketika ditempuh melalui pendekatan pembelajaran kontekstual. Adapun masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: "Peningkatan keterampilan seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual (CTL) bagi mahasiswa PGSD FIP UNP".

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual bagi mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual bagi mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa?
3. Bagaimana penilaian pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual bagi mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa?
4. Bagaimana penggunaan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan masalah yang dirumuskan maka penelitian bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan rancangan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual bagi mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual bagi mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa.
3. Mendeskripsikan penilaian pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual bagi mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa.
4. Mendeskripsikan penggunaan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa PGSD FIP UNP pada mata kuliah pendidikan seni rupa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Mahasiswa, salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa, khususnya pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual.
2. Dosen, sebagai bahan informasi sekaligus sebagai bahan masukan, pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual dan diharapkan dapat menerapkan pendekatan ini sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan seni rupa.
3. Peneliti, sebagai salah satu bentuk mengaktualisasikan pengetahuan yang telah diperoleh dalam bidang perancangan dan pengembangan pendidikan kejuruan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada mahasiswa PGSD FIP UNP berperan sebagai penentu arah dan pemandu dosen dalam mengajar. Rancangan pembelajaran berkaitan erat dengan pemilihan materi, metode, media, pengembangan bahan ajar, hingga evaluasi.
2. Pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada mahasiswa PGSD FIP UNP berhasil meningkatkan keterampilan seni mahasiswa. Peningkatan keterampilan seni mahasiswa dapat dilihat dari cara memoles warna yang baik, cara mengkombinasikan warna yang sesuai, cara mengkreasikan alat acuan cetakan yang inovatif, hingga keindahan hasil karya yang diciptakan.
3. Penilaian pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada mahasiswa PGSD FIP UNP dilakukan melalui penilaian proses dan penilaian hasil karya. Kedua penilaian ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, dilakukan juga penilaian hasil akhir karya seni grafis mahasiswa yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Penilaian proses dan penilaian hasil

karya manusia meningkat secara bertahap dari siklus I hingga siklus II.

Demikian juga dengan nilai akhir karya seni grafis mahasiswa yang meningkat secara bertahap per siklus.

4. Rancangan pembelajaran seni grafis yang efektif dan pelaksanaan pembelajaran seni grafis yang baik dengan menggunakan pendekatan kontekstual akan meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa. Peningkatan keterampilan seni grafis mahasiswa akan berimbas pada peningkatan nilai proses, nilai hasil karya, dan nilai akhir seni grafis mahasiswa.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini terutama dalam hal pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual didasarkan pada tujuh kunci pelaksanaan pembelajaran kontekstual sebagai berikut:

1. Konstruktivisme (*constructivism*)

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat dilakukan dengan mengaitkan materi pelajaran pada dunia nyata yang dialami mahasiswa. Mahasiswa dapat merekonstruksikan pemahaman yang diterimanya melalui kegiatan pembelajaran dengan memberi makna melalui pengalaman nyata. Jadi, pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstuksi” bukan “menerima” pengetahuan.

2. Penemuan (*inquiry*)

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dilaksanakan dengan berpusat pada mahasiswa sebagai titik sentral

pembelajaran. Dosen hanya berperan sebagai fasilitator. Mahasiswa bertugas menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya. Jadi, keterampilan dan pengetahuan mahasiswa tidak datang dari hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi dari hasil menemukan sendiri. Dosen yang hanya berperan sebagai pembimbing bagi mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang ingin dicapai.

3. Bertanya (*questioning*)

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang dilaksanakan dapat membantu mahasiswa untuk aktif dan kritis dalam mengemukakan pendapat maupun mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum bisa dipahami. Kegiatan bertanya dapat memotivasi, membimbing, mengembangkan, dan menilai kemampuan berpikir mahasiswa.

4. Masyarakat Belajar (*learning community*)

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang dilaksanakan dapat membiasakan mahasiswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi. Untuk itu, dosen perlu membiasakan kepada mahasiswa untuk memecahkan persoalan melalui kerja kelompok, sehingga akan terbentuk “*sharing*” antar mahasiswa dan menciptakan suasana masyarakat belajar, karena terjadinya komunikasi dua arah, baik antara dosen dengan mahasiswa maupun antar sesama mahasiswa.

5. Pemodelan (*modeling*)

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dilaksanakan dengan menghadirkan pemodelan dengan melibatkan mahasiswa dan mengimplikasikan bahwa dosen bukanlah satu-satunya sumber belajar. Dalam hal ini, dosen diharapkan dapat membiasakan untuk menampilkan mahasiswa sebagai model.

6. Refleksi (*reflection*)

Refleksi yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran melatih mahasiswa agar respons dan tanggap terhadap kejadian, aktivitas, maupun pengetahuan baru yang dialaminya.

7. Penilaian otentik (*authentic assessment*)

Penilaian otentik mengimplikasikan bahwa penilaian yang dilakukan bukan hanya untuk mengukur fakta dan hasil belajar mahasiswa saja, tapi juga dilakukan untuk membantu mahasiswa agar mampu mempelajari suatu fakta yang disajikan. Untuk itu, dosen hendaknya melakukan penilaian secara terus-menerus atau berkesinambungan. Oleh karena itu, penilaian yang tepat dilakukan adalah penilaian proses dan penilaian hasil.

C. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian dalam upaya meningkatkan keterampilan seni grafis mahasiswa PGSD FIP UNP, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada dosen agar dapat menggunakan pendekatan kontekstual sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran seni.

2. Disarankan agar dosen membuat rancangan pembelajaran yang jelas dan rinci sesuai dengan komponen-komponen perancangan yang baik. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien dan efektif. Dalam merancang pembelajaran disarankan mempertimbangkan kurikulum, kebutuhan, dan minat mahasiswa.
3. Disarankan kepada dosen agar dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dilakukan dengan memperhatikan 7 komponen pembelajaran kontekstual di kelas, karena penerapan ketujuh komponen ini akan dapat memudahkan dosen mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dalam hal ini adalah untuk meningkatkan keterampilan seni mahasiswa.
4. Disarankan kepada dosen agar melakukan penilaian yang berkesinambungan dan kontinyu agar seluruh aspek perkembangan pembelajaran mahasiswa dapat terus dipantau dan diketahui perkembangannya. Jadi, penilaian yang baik dilakukan adalah penilaian proses dan penilaian hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi. (2006). *Seni Menggambar dan Kerajinan Tangan*. Yogyakarta: Grafindo Latera Media.
- Aleks Maryunis. (2003). "Action Research Dalam Bidang Pendidikan". Skolar IV (02) III-137. Padang: Pasca Sarjana UNP.
- Depdiknas. (2002). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*.
- Depdiknas. (2003). *Pedoman Penyelenggaraan Program Kecakapan Hidup (Life Skills) Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Dhydiet Setya Budhy. (2008). Diambil pada tanggal 18 Juni 2008 dari <http://www.infoskripsi.com/research/artikel-skripsi-penjaskes.html>.
- Ida Siti Herawati Iriaji. (1996). *Pendidikan Kesenian*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ipotes. (2008). *Pendekatan Kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (ctl)*. Diambil pada tanggal 28 Mei 2008 dari <http://ipotes.wardress.com/2008/05/13/pendekatan-kontekstual-CTL/>.
- Johnson, E.B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What it is and why it is here to stay*. Thousands Oaks, California: Corwin Press, Inc.
- Kemmis, S, & Taggart, M.R. (1990). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Masnur Muslich. (2007). *Seri Standar Nasional Pendidikan KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Muharram. E. (1992). *Pendidikan Kesenian II, Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud.
- Muhibbin Syah. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rajawali Press
- Nana Sujana. (1989). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Newmann & Wehlage. (1997). *What is Contextual Teaching and Learning?*. Diambil pada tanggal 13 Juli 2008, dari <http://www.cew.wisc.edu/teachnet/ctl/>