

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat, hal ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dalam berbagai bidang dan jenjang termasuk dalam bidang teknologi dan kejuruan. Keberadaan jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur menjadi sangat penting dalam menghasilkan tenaga pendidik yang professional dibidang kejuruan. Oleh karena itu, karakteristik program pendidikan dan pola pelaksanaan serta sarana dan prasarana disiapkan untuk menunjang dihasilkannya Sumber Daya Manusia yang professional seperti diatas.

Seperti yang diungkapkan dalam buku kurikulum ketentuan pokok dan struktur program Universitas Pendidikan Indonesia 2009, Kurikulum yang dikembangkan pun mempunyai relevansi keluar dan relevansi kedalam. Relevansi keluar maksudnya tujuan, isi dan proses perkuliahan yang tercakup dalam kurikulum hendaknya relevan dengan tuntutan, kebutuhan dan perkembangan masyarakat. Selain itu, kurikulum haruslah memiliki prinsip-prinsip fleksibilitas yang artinya kurikulum yang dirancang memiliki sifat lentur dengan kata lain tidak akan merubah pondasi bila terjadi pergeseran tuntutan. Maka dari itu disusunlah kurikulum dengan beberapa kelompok mata kuliah yaitu: Mata kuliah umum (MKU), Mata Kuliah Profesi (MKP) dan Mata Kuliah Keahlian (MKK) Program Studi.

Mata Kuliah Keahlian terdiri dari beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan program studi dalam hal ini program studi arsitektur, salah satu diantaranya adalah mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3. Mata kuliah ini merupakan salah satu dari tiga mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur yang mana pada mata kuliah ini terbagi menjadi tiga, yaitu : SPA I, SPA 2 dan SPA 3 yang masing-masing memiliki bobot 4 sks. Mata kuliah SPA 3 merupakan mata kuliah tentang perancangan ruang serta keterpaduan pemecahan serta penerapan struktur, konstruksi, utilitas dan estetika. Tugas-tugas pada mata kuliah ini merupakan tugas terstruktur yang harus diselesaikan dan dikumpulkan pada waktu Ujian Akhir Semester (UAS). Selain itu mata kuliah ini merupakan aplikasi dari mata kuliah keahlian lainnya yang telah diterima sebelumnya.

Hasil pekerjaan yang harus diselesaikan mahasiswa dalam perkuliahan SPA 3 ini adalah, Pradesain, rencana dan detail arsitektur, rencana dan detail struktur, rencana dan detail mekanikal elektrik, rencana dan detail lansekap, gambar perspektif, rencana anggaran biaya serta laporan perancangannya. Namun hasil akhir dari penugasan ini terkadang tidak sesuai dengan yang diminta pada skenario tugas.

Banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi mahasiswa dalam menyelesaikan mata kuliah ini, diantara penyebabnya adalah manajemen waktu yang kurang baik dan sifat malas dalam mengikuti perkuliahan ini, serta terbatasnya fasilitas yang berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugasnya. Hal ini menyebabkan progres dalam pengerjaan tugas yang tidak maksimal.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan ketika penulis mengikuti perkuliahan SPA3 tampak adanya kondisi yang tidak diharapkan, yaitu mahasiswa tidak memanfaatkan fasilitas penunjang perkuliahan yang ada di dalam studio digital secara optimal. Hal ini menyebabkan banyak mahasiswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya di studio, keadaan ini semakin bertambah ketika mahasiswa tidak disiplin selama mengikuti perkuliahan SPA 3. Akibatnya, pada akhir perkuliahan banyak mahasiswa yang mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan dan mengalami kegagalan dalam menyelesaikan mata kuliah ini, bahkan beberapa diantaranya harus beberapa kali mengulang matakuliah ini. Oleh karena itu mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3 ini membutuhkan waktu dan konsentrasi yang lebih.

Studio Perancangan Arsitektur 3 dilaksanakan di studio, dimana mahasiswa dituntut menyelesaikan tugasnya di studio digital tersebut. Berbeda dengan pelaksanaan sebelumnya yang mana mahasiswa lebih banyak menyelesaikan tugas mata kuliah ini di tempatnya masing-masing, saat ini mahasiswa dikonsentrasikan di studio digital dalam menyelesaikan tugas-tugas mata kuliah SPA 3 dan setiap mahasiswa dibekali satu unit komputer yang dapat dimanfaatkan selama mata kuliah tersebut berlangsung.

Tentunya terdapat perbedaan hasil belajar dengan penggunaan studio digital ini, untuk itu penulis mencoba untuk meneliti pengaruh studio digital sebagai fasilitas pendukung dalam menunjang perkuliahan Studio Perancangan Arsitektur 3. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Penggunaan Studio Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Studio**

Perancangan Arsitektur 3 Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan sebagai usaha untuk menemukan sumber-sumber pokok permasalahan. Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Beberapa mahasiswa jurusan pendidikan teknik arsitektur FPTK UPI tidak dapat menyelesaikan tugas SPA 3 dengan baik.
2. Beberapa mahasiswa tidak disiplin memanfaatkan waktu dalam menyelesaikan tugas SPA 3.
3. Beberapa mahasiswa yang tidak memanfaatkan fasilitas yang ada dalam studio digital dengan baik.
4. Adanya mahasiswa yang gagal dalam mata kuliah SPA 3 sehingga mengontrak lebih dari satu kali.

1.3 Pembatasan Masalah dan Perumusan Masalah

1.3.1 Pembatasan Masalah

Mengingat masalah yang akan penulis teliti kali ini memiliki ruang lingkup yang cukup luas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan terbatas hanya pada penggunaan studio digital sebagai fasilitas pendukung pembelajaran mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3.

2. Keberadaan studio digital dibatasi sebagai fasilitas pendukung mahasiswa dalam perancangan.
3. Hasil belajar mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3 mahasiswa pendidikan teknik arsitektur dibatasi pada hasil akhir perkuliahan.

1.3.2 Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah yang penulis uraikan maka permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan studio digital dalam mata kuliah SPA 3?
2. Bagaimana hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah SPA 3?
3. Berapa besar pengaruh penggunaan studio digital terhadap hasil belajar SPA 3?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan studio digital dalam mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan studio terhadap hasil belajar Studio Perancangan Arsitektur 3

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya keilmuan mengenai pengaruh penggunaan studio terhadap hasil belajar mahasiswa arsitektur pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat memberikan informasi bahwa hasil penelitian sesuai dengan hipotesisnya.

Bagi peneliti dapat mengetahui sejauh mana keberadaan studio digital terhadap produktifitas mahasiswa dalam mengerjakan tugas Studio Perancangan Arsitektur 3. Bagi mahasiswa, melalui penelitian ini dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan studio digital terhadap kelancaran pengerjaan tugas pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3. Serta bagi dosen atau staf pengajar melalui penelitian ini dapat mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan studio digital dalam perkuliahan Studio Perancangan Arsitektur 3.

1.6 Penjelasan Judul

Supaya tidak terjadi penafsiran yang keliru dan untuk memudahkan memahami penelitian yang penulis lakukan, maka pada bagian ini penulis uraikan pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau akibat yang timbul dari sesuatu (orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Depdiknas, 2001:849)
2. Studio adalah ruang tempat mengerjakan atau mempelajari sesuatu (Kamus Kata Serapan, 2001)

Digital adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002). Jadi dalam penelitian ini, studio digital adalah tempat mahasiswa menyelesaikan tugas Studio Perancangan Arsitektur 3 melalui media komputer.

3. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan oleh suatu usaha atau dapat juga berarti pendapat atau perolehan, buah (Poerwadarminta, 1996: 337). Dalam penelitian ini, hasil belajar adalah nilai akhir yang diperoleh mahasiswa dalam mata kuliah SPA 3.
4. Studio Perancangan Arsitektur 3

Mata kuliah yang menyajikan materi perancangan ruang dan bangunan tunggal atau massa vertikal, dengan tuntutan fungsional serta keterpaduan pemecahan dan penerapan struktur, konstruksi, utilitas dan estetika.

Jadi definisi operasional judul secara menyeluruh dan garis besarnya adalah sebagai berikut :

“Mengkaji dampak dari penggunaan studio digital pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 3 terhadap hasil belajar mahasiswa.”