

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Hidup dalam suatu masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan yang dapat dilakukan manusia untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi permasalahan yang semakin kompleks.

Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia. Dalam proses perancangan bangunan, seorang perancang diharapkan dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada agar menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan sekitar.

Studio Perancangan Arsitektur (SPA) adalah salah satu mata kuliah wajib yang ada di Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Mata kuliah tersebut dibagi dalam tiga tingkatan, yaitu SPA I, II, dan III. Dengan diadakannya mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat merancang bangunan dengan baik dan mempraktekkan berbagai teori dan konsep perancangan yang didapat pada mata kuliah lainnya maupun pada berbagai sumber lainnya.

Studio Perancangan Arsitektur I merupakan Mata Kuliah dasar perancangan arsitektur. Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan

memiliki kemampuan dasar perancangan bentuk, ruang dan bangunan. Untuk dapat merancang bangunan yang baik, dalam disiplin ilmu arsitektur, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan pengalaman berarsitektur dalam merancang bangunan..

Selain itu, dalam merancang sebuah karya arsitektur sebagai sebuah kesatuan komposisi, berbagai aspek seperti fungsi, struktur, pemilihan bahan, lingkungan, aspek estetika, menjadi bahan pertimbangan arsitek perancangannya. Penyelarasan berbagai hal ini terjadi secara simultan, saling terkait, sehingga komposisi arsitektur menjadi begitu kompleks. Di sini kemampuan berpikir kreatif mahasiswa diperlukan sehingga mahasiswa mampu memecahkan masalah-masalah desain yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah SPA I serta kontribusinya pada prestasi belajar, yang di ungkapkan pada sebuah penelitian yang berjudul “Kontribusi Kemampuan Berpikir Kreatif Perhadap Prestasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur I (Penelitian Terhadap Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK-UPI)”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini difokuskan sebagai berikut :

1. Umumnya mahasiswa mengalami kesulitan untuk memperoleh ide kreatif untuk menyiasati permasalahan dalam proses perancangan.

2. Terdapat mahasiswa yang memiliki nilai akhir kurang memuaskan dalam mata kuliah SPA I.

C. PEMBATASAN & PERUMUSAN MASALAH

1. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 Tahun Ajaran 2010/2011 pada Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK-UPI;
- b. Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa berupa,
 - Kemampuan berpikir lancar
 - Kemampuan berpikir luwes
 - Kemampuan berpikir orisinal
 - Kemampuan merinci
- c. Prestasi belajar mahasiswa yang merupakan hasil evaluasi perkuliahan Studio Perancangan Arsitektur 1 Tahun Ajaran 2010/2011 pada Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK-UPI.

2. Perumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini maka di dapatkan rumusan masalah yang akan diteliti meliputi :

- a. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah SPA I?

- b. Bagaimana Prestasi mahasiswa pada mata kuliah SPA I?
- c. Bagaimana Kontribusi Kemampuan berpikir kreatif terhadap prestasi mahasiswa pada mata kuliah SPA I?

D. PENJELASAN ISTILAH DALAM JUDUL

Untuk menghindari terjadinya perbedaan pemahaman dalam menafsirkan permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah – istilah yang terdapat dalam judul penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Kontribusi berarti sumbangan atau andil (KBBI, 1999)
2. Berpikir Kreatif adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari ide-ide dalam upaya memenuhi kebutuhan, Hassard (2000:13)
3. Prestasi belajar merupakan salah satu bukti yang menunjukkan kemampuan atau keberhasilan seseorang yang melakukan proses belajar sesuai dengan bobot / nilai yang berhasil diraihinya (Winkel, 1996)
4. Studio Perancangan Arsitektur I adalah mata kuliah perancangan arsitektur yang diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan dan Kemampuan perancangan bentuk dan bangunan rumah tinggal sederhana.

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Memperoleh informasi tentang kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana penyelesaian tugas mahasiswa pada mata kuliah SPA I.
3. Untuk mengetahui bagaimana kontribusi Kemampuan berpikir kreatif terhadap prestasi mahasiswa pada mata kuliah SPA 1.

F. KEGUNAAN PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan solusi yang baik terhadap tujuan penelitian dan memiliki kegunaan, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian yaitu :

1. Sebagai masukan kepada mahasiswa mengenai kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dan pengaruhnya dalam proses perancangan.
2. Sebagai Masukan Bagi Dosen agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam merancang bangunan.
3. Sebagai masukan bagi Jurusan dan Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur mengenai kemampuan berpikir kreatif mahasiswa serta kontribusinya terhadap prestasi mahasiswa untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pengajaran.