

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Pembelajaran pada tingkat Universitas umumnya menggunakan SKS sebagai bentuk penyeragaman dan penyederhanaan sistem pembelajaran, pada dasarnya merupakan patokan komposisi alokasi waktu terstruktur dari suatu beban mata kuliah. Namun tidak semua jurusan ataupun program studi dapat menerapkan dengan ideal system SKS tersebut. Hal ini terutama terjadi pada jurusan ataupun program studi berbasis seni dan desain yang lebih mengutamakan proses pembelajaran di Studio sebagai sarana Utama untuk menyampaikan materi dan pemahaman mata kuliah.

Model Pembelajaran studio dikenal dengan *Studio – Based learning* (SBL) memiliki ciri utama *hands-on* atau *first hand experience* atau *learning by doing*. Idealnya, sebagian besar aktifitas SBL, baik itu secara individu maupun kelompok, dilaksanakan dalam suatu studio yang didampingi oleh sejumlah pengajar/asisten. Para pendamping ini merupakan team teaching yang memiliki latar belakang keilmuan, bisa saja , berbeda-beda namun tetap dipimpin oleh seorang pengajar utama atau koordinator mata kuliah studio. Kehadiran sejumlah pendamping dalam waktu bersamaan akan memberikan ragam pandangan dan wawaqsan beragam sehingga peserta didik diharapkan mendapat banyak masukan yang mendukung kelancaran proses

belajarnya. Kegiatan pengayaan ini dikenal dengan istilah asistensi Studio. Melalui Asistensi Studio, sering kali didapati secara langsung umpan balik dari proses pembelajaran yang tengah dilakukan sehingga tidak perlu selalu menunggu hingga berakhirnya jadwal pengajaran dalam jangka waktu semesteran. Hal ini akan sangat bermanfaat untuk proses evaluasi mata kuliah bagi dosen penyelenggara mata kuliah studio tersebut.

Disamping hal diatas, keberhasilan peserta didik dengan metode SBL juga dipengaruhi oleh kegiatan explore ide dan berproses desain di studio yang secara signifikan membutuhkan waktu yang panjang. Hal ini tentu bertolak belakang dengan system pendidikan umum di Universitas Riau saat ini yang menstrukturkan alokasi secara empiris dengan besaran angka SKS, sehingga sudah tentu kegiatan pembelajaran di studio akan terbatas oleh jatah waktu menurut system SKS tersebut. Yang harus dicarikan jalan keluarnya.

Teknik Arsitektur S1 merupakan program studi yang baru dimulai pada Tahun Ajaran 2009/2010 di lingkungan Fakultas Teknik Universitas Riau. Sebagai Prodi yang berorientasi profesi professional yang memiliki core pembelajaran desain sejak semester satu hingga tugas akhir/skripsi, berupa Studio Perancangan Arsitektur, SBL akan menjadi model utama dalam system pembelajaran. Dibalik ini semua, potensi berbenturan dengan aturan system pembelajaran yang saat ini lazim diberlakukan di lingkungan Universitas Riau sudah terbaca dengan jelas terutama terkait dengan sistem pembelajaran,

alokasi waktu, proses SBL dan akhir yang diharapkan. Untuk itu Penelitian Tindakan Kelas terkait dengan mengimplementasikan metode *Studio-Based learning* ini sangat mendesak untuk segera mungkin dilakukan sehingga nantinya dapat memperkaya model pembelajaran di lingkungan Universitas Riau.

### 1.2. Perumusan Masalah

Melakukan Kegiatan studio secara penuh selalu menjadi bagian terpenting dalam pendidikan arsitektur. Mahasiswa mengerjakan tugas dengan bimbingan dosen/tutor/team teaching di studio dari awal hingga selesai telah lama menjadi model pembelajaran di jenjang pendidikan arsitektur. Tetapi, apakah proses pembelajaran *Studio-Based learning* (SBL) yang diikuti mahasiswa tersebut efektif ? Sejauh manakah pentingnya model pembelajaran SBL ini dapat diterima dan memberikan hasil akhir yang baik? Tentu perlu untuk melihat dan meneliti tiga komponen utama yang terkait dalam SBL yaitu : peran dosen/tutor/team teaching, sistem penyelenggaraan studio, dan mahasiswa itu sendiri.

### 1.3. Cara Pemecahan Masalah

Pendekatan dan konsep yang digunakan untuk menjawab permasalahan dalam proses pembelajaran Studio Perancangan Arsitektur adalah dengan mengimplementasikan metode *Studio-Based learning* (SBL) pada tahun ajaran 2010/2011. Untuk mengetahui bagaimanakah tingkat efektifitas dari

tindakan implementasi ini perlu dilanjutkan dengan melakukan evaluasi sesuai dengan kaidah penelitian tindakan kelas. Dalam hal ini, akan disusun bentuk evaluasi oleh mahasiswa yang dipersiapkan peneliti. Evaluasi oleh mahasiswa diperlukan karena mereka subjek utama yang mengikuti proses pembelajaran dan merasakan sejauh mana pembelajaran studio (SBL) menambah kemampuan perancangan diri mereka sendiri.

Evaluasi oleh mahasiswa efisien bila menggunakan metode riset korelasional yang dilaksanakan dengan pengumpulan data berupa angket dan analisis data dengan statistik. Pertanyaan dalam angket disusun mengikuti struktur: kemampuan dosen, sikap dosen, system penyelenggaraan studio, kemampuan mahasiswa, serta sikap mahasiswa. Dari analisa data, diharapkan akan diketahui bagaimana kinerja studio dan pembimbing studio, serta hubungan antar faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan perancangan mahasiswa.

Pada akhirnya, sebagai mata kuliah core dan paralel, diharapkan sebagian besar responden akan dapat mencapai nilai baik (B), atau pun minimal cukup (C). Hal ini akan menjadi indicator utama penilaian dan merupakan kesimpulan dari 4 siklus yang akan direncanakan. Sedangkan nilai kurang (D) secara administrasi akademis dapat diluluskan tetapi pada pelaksanaannya, responden tersebut tidak diperkenankan untuk mengambil mata kuliah lanjutannya yaitu Studio Perancangan Arsitektur pada semester berikutnya.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Melalui Penelitian tindakan kelas, terutama dalam mengkaji model pembelajaran *Studio-Based learning*, diharapkan akan diketahui bagaimana kinerja studio dan proses pembimbing studio serta hubungan antar factor utama yang mempengaruhi peningkatan kemampuan perencanaan dan perancangan oleh mahasiswa.

#### 1.5. Kontribusi Hasil Penelitian

Implementasi Metode *Studio-Based learning* dalam Pengelolaan dan Prosedur pembelajaran Studio Perancangan Arsitektur, akan menjadi Penelitian Tindakan kelas (PTK) pertama dilakukan di Universitas Riau, khususnya dilingkungan Fakultas Teknik, yang tidak melakukan penelitian tindakan dalam laboratorium ataupun dalam kelas belajar reguler tetapi dilakukan di studio gambar, setidaknya terdapat dua nilai paling penting dari pelaksanaan PTK ini yaitu :

(1) mengungkapkan model pembelajaran yang tepat bagi jurusan/program studi berbasis seni dan desain.

(2) memberikan pengayaan model pembelajaran dilingkungan Universitas Riau sehingga bias membuka wawasan bahwa penerapan SKS tidak selalu harus berpaku dengan struktur alokasi waktu secara empiris terhadap besaran angka SKS saja.

Namun proses bimbingan/konsultasi secara langsung dengan alokasi waktu yang lebih dan intensitas pertemuan dengan tutor merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan hasil optimal.

