

JURNAL
PENELITIAN FUNDAMENTAL

**EVALUASI PELAKSANAAN KURIKULUM OPERASIONAL
TERHADAP *OUTCOME* LULUSAN MAHASISWA PROGRAM
STUDI SENI RUPA MURNI JALUR PENGAJIAN DAN JALUR
PENCIPTAAN PERIODE TAHUN AKADEMIK
2012/2013**



Oleh
Drs. I Wayan Gulendra, M.Sn
Dra. Ni Made Purnami Utami, M.Erg.
Drs. I Ketut Karyana, M.Pd.

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2015**

ABSTRAK

Penelitian Evaluasi ini dalam jangka pendek bertujuan untuk mengetahui : (1) pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan kurikulum Berbasis Kompetensi, (2) menemukan kendala yang dihadapi para dosen kajian dan penciptaan dalam pembelajaran di kelas maupun di studio, (3) dampak (*outcome*) lulusan PSSRM jalur pengkajian maupun penciptaan di masyarakat. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan metode *CIPP-O*. Manfaat yang diharapkan, bahwa (1) pelaksanaan kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di studio sesuai dengan prinsip Kurikulum Berbasis Kompetensi, (2) capaian standar kompetensi lulusan dari masing-masing jalur, hendaknya relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Untuk jangka panjang, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi agar input mahasiswa yang memilih jalur pengkajian dan jalur penciptaan berimbang secara proporsional. Demikian halnya *outcome* lulusan dari kedua jalur tersebut relevan dengan jenis-jenis pekerjaan yang terdapat di masyarakat. Secara kuantitas memang *output* lulusan sudah dapat memerankan diri sebagai praktisi seni (penciptaan), maupun ilmuwan seni (pengkajian), tetapi secara kualitas lulusan yang bergerak dalam bidang penciptaan karya seni harus dapat menghasilkan karya yang unggul, demikian halnya sebagai peneliti (ilmuwan) ia harus handal dan tanggap terhadap beragam fenomena seni termasuk perkembangannya dewasa ini.

Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dosen Pengkajian maupun Penciptaan telah sesuai dengan program sajian yang tertuang dalam KBK. Terdapat tiga masalah yang dihadapi dosen maupun mahasiswa dalam melaksanakan KBK. Sedangkan *output* maupun *outcome* lulusan mahasiswa telah sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan KBK. Disarankan pengelola pendidikan untuk mempertimbangkan penjaluran sejak penerimaan mahasiswa baru, agar input mahasiswa jalur pengkajian berimbang secara proporsional dengan input mahasiswa jalur penciptaan.

Kata kunci :Evaluasi, Kurikulum Berbasis Kompetensi, metode CIPP

ABSTRACT

The evaluation research in short-term primary objectives to determine (1) Implementation of the learning activities based on competency-based curriculum , (2) find the obstacles of creation and research in classroom and studio learning, especially in relation to the achievement of the expected competencies of graduates , (3) impact (outcomes) PSSRM graduate in creation and research study in the community. Data were collected by observation technique, interviews and documentation, and then analyzed descriptively with CIPP - O method. The Expected results that (1) the implementation of learning activities both in class and in the studio according to the principles of competency -based curriculum (KBK) , (2) achievement of competency standards each graduate, should be relevant to the needs of the community .

For the long term, the results of the research can be used as motivation order to input of students who choose line research and the creation toward balanced proportionally. Similarly, graduates outcome of these two lines relevant to the kinds of jobs in community. Quantitatively, graduate output already portray themselves as practitioners of the art (creation) , as well as artistic scientists (research) , but the quality of the graduates in the field of creation of art works should be able to produce superior work , such as a researcher (scientist) he must reliable and responsive to the diverse art phenomena including its development.

The results indicate that the implementation of learning activities of lecturer from lines research and creation in accordance with the set out in the KBK program. There are three issues faced by lecturer and students in implementation KBK program. While outputs and outcomes student are in accordance with the competence standards in KBK program. Researcher advice to consider the lines since new admissions, so that student input has balanced proportion to student lines research and creation.

Keywords: evaluation, competency -based curriculum, CIPP-O method

PENDAHULUAN

Evaluasi Program adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi dan informasi yang diperoleh harus bermanfaat untuk menilai keberadaan program, prosedur, produksi dalam mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Kegiatan mengumpulkan informasi tentang bekerjanya suatu program, adalah untuk dapat digunakan sebagai alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. (Suharsimi Arikunto, 2008 : 2). Evaluasi program dalam pendidikan memberi bermacam informasi yang dapat dipakai sebagai dasar untuk : (1) membuat kebijakan dan keputusan, (2) menilai hasil yang dicapai pebelajar, (3) menilai kurikulum, (4) memberi kepercayaan kepada sekolah, (5) memonitor dana yang telah diberikan, dan (6) memperbaiki materi dan program pendidikan (Farida, 2000 : 3). Terkait dengan evaluasi program dalam penelitian ini adalah evaluasi untuk menilai kurikulum, terutama pada pelaksanaannya dalam pembelajaran di kelas maupun di studio, serta kaitan terhadap *output* dan *outcome* lulusannya di masyarakat.

Untuk menentukan kualitas pendidikan, banyak sekolah dalam pelaksanaan program pembelajaran menekankan adanya asesmen atau evaluasi yang harus dilakukan mulai dari rangkaian penetapan mutu masukan (*input*), aktivitas pembelajaran (*process*) dan hasil belajar (*product*), atau hanya berhenti pada luaran (lulusan) saja. Hal lain yang banyak dijadikan pegangan oleh berbagai pihak untuk menentukan kualitas pendidikan adalah ; tersedianya gedung dan fasilitas mewah, rasio guru dan murid yang baik, serta rata-rata penerimaan siswa baru yang tinggi, tetapi dalam kenyataannya semua itu tidak selalu tepat berimplikasi terhadap tingginya kualitas pendidikan di masyarakat. Menurut Furqon (2007) ada tiga tipe penilaian dalam proses pembelajaran, yaitu : (1) penilaian kelas (*classroom assessment*), (2) penilaian kenaikan kelas (*grade promotion assessment*) dan (3) penilaian kelulusan sekolah (*school learning assessment*). Menurut kompetensi lulusan (kualitas output) justru merupakan tolok ukur terbaik untuk mengukur kualitas pendidikan dan sekolah. Tetapi kemudian yang menjadi pertanyaan, bagaimana kiprah lulusan mahasiswa kita di masyarakat ? Sudahkah sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau pengguna lulusan ? Selanjutnya bagaimana isi kurikulum, dosen, metode/ strategi pembelajaran serta fasilitas pendukung program pendidikan yang layak diterapkan ? Serta bagaimana pula standar kompetensi lulusan harus dirumuskan, agar dapat memadai untuk pemenuhan kebutuhan lapangan pekerjaan dan jenis variasi pekerjaan yang tersedia di masyarakat ?

Kurikulum operasional adalah merupakan perwujudan objektif kurikulum dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Wujud kurikulum operasional menggambarkan apa yang dilakukan mahasiswa, apa yang dilakukan dosen, dan bagaimana bentuk interaksi pembelajarannya. Dalam interaksi antara dosen dan mahasiswa inilah kemudian membuahkan kurikulum eksperensial berupa makna pengalaman belajar. Makna pengalaman belajar tersebut selanjutnya dinyatakan sebagai kompetensi yang diperoleh melalui pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap, serta kecakapan yang akan berdampak pada perubahan cara berpikir dan bertindak sipebelajar (Iriaji, 2006 : 1).

Untuk memperoleh masukan atas pelaksanaan kurikulum operasional pada jalur pengkajian maupun jalur penciptaan minat seni lukis dan patung sesuai standar kompetensi lulusan, perlu dilakukan evaluasi terhadap kiprah lulusannya di masyarakat. Evaluasi tersebut dimaksudkan untuk menemukan berbagai informasi tentang faktor kelemahan, kekuatan, tantangan dan hambatan yang terdapat di lapangan. Sejak pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi pada Program Studi Seni Rupa Murni awal tahun 2003 hingga saat ini, belum diketahui secara jelas *output* dan *outcome* lulusan mahasiswanya di masyarakat. Bahkan untuk kepentingan Program Studi Seni Rupa Murni, hasil temuan ini dapat dipakai acuan dalam membuat tes seleksi penerimaan mahasiswa baru berdasarkan minat dan bakat yang sesuai dengan bidang penjaluran (pengkajian, penciptaan, penyajian, pengelolaan dan pendidikan), dan bidang seni (Supeno Djanali.cs., 2004 : 40).

Target temuan adalah antisipasi terhadap; (1) *outcome* lulusan yang tidak relevan dengan kebutuhan masyarakat, (2) input maupun luaran antara mahasiswa jalur pengkajian dan penciptaan yang tidak berimbang secara proporsional, serta (3) identifikasi program-program alternatif untuk mempersiapkan variasi jenis-jenis pekerjaan yang digeluti lulusan. Dengan demikian komponen-komponen tersebut di atas secara ilmiah perlu dideskripsikan, antara faktor kebutuhan, masukan, proses dan luaran, serta kiprah

lulusan di masyarakat. Melalui studi evaluasi dengan metode CIPP-O (*context, input, proces, dan product* atau *output-outcome*), akan dapat diketahui tingkat keberhasilannya mulai dari analisis kebutuhan, prangkat kurikulum yang diterapkan, sampai kepada kompetensi hasil belajar serta dampak lulusan terhadap lapangan kerja bidang seni dan budaya, atau bidang-bidang lain yang terkait, serta kesinambungannya terhadap pendidikan lanjutan.

Kontribusi terhadap pembinaan dan pengembangan ilmu seni, terutama pada Program Studi Seni Rupa Murni adalah, penerapan manajemen pendidikan seni secara benar sesuai asas-asas edukatif. Artinya perencanaan program pendidikan berdasarkan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi bidang seni dan budaya, sejak proses penerimaan mahasiswa baru harus sudah mempertimbangkan aspek kebutuhan sesuai visi dan misi program, prangkat pelaksanaan program yang berorientasi pada hasil atau standar (*outcome based*), dan sosok lulusan yang kompeten dengan kebutuhan masyarakat serta kaitan terhadap pendidikan lanjutannya. Disamping itu kebutuhan prangkat pendukung penyelenggaraan pendidikan seni, seperti; penyediaan perpustakaan, studio, lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, dapat diidentifikasi jenis fungsi dan kegunaannya secara efektif dan efisien.

Permasalahan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah; sejauh mana pelaksanaan kurikulum operasional pada jalur pengkajian dan jalur penciptaan sudah memenuhi standar kompetensi lulusan sesuai tuntutan KBK, dan kendala-kendala apa yang dihadapi dalam pelaksanaannya? Kegiatan kajian dapat diarahkan pada : komponen ; (1) prangkat kurikulum dan prangkat pendukung, (2) sistem penilaian, (3) aktivitas pembelajaran, dan (4) hasil belajar.

Secara khusus penelitian ini hanya memfokuskan kajian pada masalah-masalah, sebagai berikut : (1) Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran dosen pengkajian dan penciptaan (semester VI, VII, dan VIII) berdasarkan silabus dan SAP yang dikembangkan? (2) Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dosen dalam pembelajaran sesuai capaian kompetensi lulusan, dan (3) Apakah sosok kompetensi lulusan mahasiswa yang dipersyaratkan, sudah relevan dan/atau sesuai dengan kebutuhan lapangan pekerjaan yang tersedia di masyarakat?

Tujuan penelitian ini dibedakan menjadi dua macam, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian adalah untuk memperoleh informasi tentang pelaksanaan kurikulum operasional sesuai penjaluran (pengkajian dan penciptaan) serta dampaknya terhadap kompetensi lulusan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah; (1) Untuk mengetahui bentuk pelaksanaan pembelajaran di kelas dan studio berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi, (2) Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dosen dalam pembelajaran, dan (3) Untuk mengetahui relevansi kompetensi lulusan terhadap kebutuhan lapangan pekerjaan yang tersedia di masyarakat.

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat terhadap beberapa pihak, seperti ; (1) Manfaat bagi dosen pengampu mata kuliah kajian dan penciptaan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai refleksi akan tugas-tugas yang harus dilakukan sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran. (2) Bagi Pejabat di Fakultas Seni Rupa dan Desain beserta jajarannya, Puslit dan Studio, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk merumuskan kebijakan dalam pembinaan dan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi beserta prangkat pendukungnya, proses penerimaan mahasiswa baru, manajemen pengelolaan pendidikan, dan evaluasi hasil belajar mahasiswa. (3) Bagi alumni dan pengguna lulusan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai ajang seleksi pemilihan dan penerimaan sumber daya manusia yang profesional sesuai pekerjaan dalam bidang-bidang : peneliti, penulis karya ilmiah, apresiator, pelukis, kurator, kritikus, ilustrator dan wirausahawan yang terkait dengan kompetensi atau keahlian masing-masing lulusan.

Adapun teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah teori-teori yang melandasi prinsip-prinsip Kurikulum Berbasis Kompetensi, pembelajaran berbasis kompetensi, perangkat kompetensi lulusan dan hakekat evaluasi terhadap program pembelajaran. Penggunaan *konsep kompetensi* dalam kurikulum dimaksudkan lebih menekankan pada kejelasan hasil dan dampak yang diharapkan muncul pada diri mahasiswa, melalui serangkaian pengalaman belajar dan pengalaman sosial yang bermakna dan berguna, yang dialami mahasiswa baik di kampus, di rumah maupun di masyarakat. (Hamdan Mansoer, 2002).

Bila hendak merujuk pendapat Waras Kamdi (2006), bahwa Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang diterapkan saat ini, sesungguhnya berakar pada teori Kurikulum Efisiensi Sosial (KES). Kurikulum ini dikembangkan dengan asumsi, bahwa lembaga pendidikan berfungsi sebagai lembaga pelayanan masyarakat. Artinya kurikulum yang dikembangkan adalah atas dasar permintaan atau kebutuhan masyarakat atau untuk memenuhi lapangan kerja di masyarakat. Oleh karena itu paradigma mutu pendidikan yang terbaik tidak hanya berhenti pada lulusan (*output*), melainkan harus dilihat pada kiprah (*outcome*) lulusannya di masyarakat. Dengan demikian fokus penelitian evaluasi kurikulum ini harus berangkat dari data lapangan tentang lulusan, pengguna, jenis pekerjaan (okupasi), baik yang tersedia di masyarakat dan pemerintah, maupun jenis lapangan kerja yang diciptakan sendiri oleh lulusan. Pendekatan penelitian model ini sejalan dengan studi “teoritisasi data” melalui kajian “grounded theory” (Anselm Strauss & Juliet Corbin, terjemahan, 2003).

Oleh karena itu konsep kompetensi senantiasa merujuk kepada jenis pekerjaan (*occupation*) tertentu, sehingga lapangan pekerjaan atau profesi tertentu membutuhkan pengembangan konsepsi kompetensi. Jadi letak penekanan kurikulum berbasis kompetensi adalah pemusatan perhatian pada prangkat kemampuan lulusan yang dikehendaki, dan bukan pada penggelaran dan penerusan materi. Ini berarti penjabaran analisis pembelajaran dilakukan berdasarkan setemen atau rumusan kompetensi lulusan, yang sesuai dengan kebutuhan job pada lapangan pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Oleh karena itu sebagai lembaga pendidikan yang akademik dan profesional, KBK yang dikembangkan Program Studi Seni Rupa Murni tentu diarahkan terhadap penguasaan job pada okupasi tertentu. Artinya aktivitas pembelajaran ditujukan kepada capaian prangkat standar kompetensi lulusan yang sesuai dengan jenis-jenis pekerjaan dalam bidang seni dan budaya yang terdapat di masyarakat.

Teori-teori pembelajaran yang mendasari pelaksanaan kurikulum di kelas maupun di studio, adalah teori pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada peserta didik (*student/learner oriented*). Untuk itu pembelajaran lebih ditekankan kepada pendekatan yang memposisikan mahasiswa sebagai pusat perhatian. Peran dosen dalam menemukan pola kegiatan belajar di kelas maupun di studio, adalah dengan menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar sipebelajar. Pengalaman belajar yang diperoleh hendaknya berdasarkan serangkaian kegiatan eksplorasi lingkungan, melalui interaksi mahasiswa dengan temannya, lingkungan belajar, nara sumber dan sumber-sumber belajar lainnya (Martha, 2004 : 10).

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dilandasi oleh teori belajar konstruktivistik. Pembelajaran konstruktivistik berarti bahwa peserta didik membangun pemahamannya sendiri tentang dunia. Artinya peserta didik tidak semata-mata merekam materi yang dipelajari, melainkan memahami informasi tersebut berdasarkan pengetahuan yang ada padanya dan kebutuhannya. Penambahan informasi yang diperlukan tidak selalu dari materi yang disediakan pendidik, tetapi peserta didik harus aktif melakukan berbagai kegiatan kognitif, afektif dan psikomotorik dari berbagai sumber agar informasi tersebut bermakna bagi dirinya. Teori yang relevan digunakan adalah teori belajar dari aliran pendidikan progresif (*progressive education*). Aliran ini meyakini bahwa, pengalaman langsung adalah inti dari belajar. Jonh Dewey sebagai pelopor pandangan progresif menegaskan bahwa kelas adalah laboratorium yang dapat memotret kehidupan yang sebenarnya. Dianjurkan kepada para pendidik agar menggunakan masalah riil sehari-hari (*otentik*) sebagai bahan pembelajaran. Menurutnya pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang memuat masalah-masalah nyata yang sedang dihadapi peserta didik. (Elliott dalam Dantes, 2009).

Paradigma baru pendidikan seni di Indonesia juga menjadikan proses pembelajaran sebagai sebuah arena eksplorasi bagi mahasiswa dan dosen dalam hal-hal berikut : (1) mencari pemahaman dan mencapai pengertian serta rasional ilmiah, (2) mewujudkan pengembangan keterampilan hingga tercapai keahlian, dan (3) mencari strategi untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang beragam perwujudan dan makna seni dan budaya berikut perkembangannya. Apapun yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran, orientasi utamanya adalah terciptanya partisipasi dan interaksi aktif dalam proses tersebut. Terdapat beragam metode interaksi aktif yang dapat dipertimbangkan dalam proses pendidikan seni, antara lain pembelajaran melalui proyek (*project-based*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based*), *discovery learning*, *collaborative and cooperative learning* dan nyantrik. Pada tingkat mikro proses interaksi aktif dalam proses pembimbingan atau penciptaan makna dapat dirancang melalui; permodelan (*modelling*), pemanduan (*coaching*), pembabakan (*squenching*), penyederhanaan (*rediching complexity*), penekanan (*marking critical features*) dan pemanfaatan media visual. (Supeno Djanali. cs., 2004 : 32).

Dalam proses pembimbingan dan pemanduan Prof Dantes dengan menyimak pendapat (Bond, 2005), juga mengatakan bahwa pemberdayaan peserta didik dapat dilakukan dengan (1) *Fading* (menjauh secara perlahan), yaitu dukungan pendidik dikurangi secara perlahan sampai kepada peserta didik dapat menyelesaikan tugasnya secara mandiri, (2) *Articulation* (penyampaian), yaitu peserta didik diberi kesempatan terlibat aktif dalam percakapan atau diskusi tentang pengetahuan tertentu untuk memecahkan masalah, (3) *Reflection* (melihat ke diri sendiri), yaitu peserta didik dapat membandingkan kemampuan dan keterampilannya dengan para ahli di bidangnya, dan (4) *Exploration* (penjajagan dalam berkarya), yaitu pendidik senantiasa mendorong peserta didik untuk mencoba menemukan dan memecahkan persoalan secara mandiri.

Untuk mengetahui kiprah lulusan yang kompeten, berpedoman pada standar kompetensi lulusan sesuai pasal 26 ayat (4) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005. Disana dijelaskan bahwa, standar kompetensi lulusan jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah tersebut di atas, perangkat kompetensi lulusan pendidikan seni harus meliputi penguasaan kemampuan dasar yang paling utama (*core competencies*), yakni suatu kemampuan memahami dinamika kehidupan sosial budaya dan kemampuan serta wawasan profesional untuk menanggapi serta menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan. Sebagai tenaga profesional lulusan harus dapat memberikan kontribusi kepada berbagai bidang kehidupan (ekonomi, sosial dan budaya). Untuk itu mereka juga harus disiapkan agar mampu bekerja mandiri, menciptakan lapangan kerja, melihat peluang yang ada, serta berani berkiprah dalam berbagai tingkatan wilayah (lokal, nasional, regional, internasional), tanpa harus tercerabut dari akar budayanya. (Supeno Djanali, cs.,2004).

Standar kompetensi dalam pendidikan seni dapat dirunut cakupannya atas kemampuan yang harus dimiliki lulusan, dengan sejumlah kriteria sebagaimana dikemukakan oleh Djanali Supeno, cs. (2004). Kompetensi "pengkajian" bagi lulusan mahasiswa jalur pengkajian dapat dimaknai, memiliki kemampuan : (1) menganalisis, menginterpretasi, serta mengevaluasi beragam fenomena seni dan budaya, yang diwujudkan dalam bentuk karya ilmiah, seperti; menulis makalah, seminar, menyusun skripsi sesuai bidang minat yang dikuasai, (2) memahami metodologi penelitian ilmiah, seperti; pemecahan masalah, membuat laporan studi lapangan dan/atau laporan penelitian bidang seni dan budaya, (3) memahami berbagai paradigma dalam filsafat ilmu, estetika dan keberagaman sosial budaya, seperti; menyimak, membaca, survey atau pengamatan lapangan dll, dan (4) memahami serta memanfaatkan beragam teknik dokumentasi dan presentasi, seperti mencatat, membuat program, berdiskusi, dan presentasi di depan kelas.

Kompetensi "penciptaan" bagi lulusan mahasiswa jalur penciptaan, dapat dimaknai, memiliki kemampuan : (1) menciptakan dan mengkomunikasikan karya seni secara profesional, seperti; membuat sketsa, membuat karya model, menggambar/melukis, dan pameran karya seni. (2) menguasai dan mampu mendayagunakan berbagai teknik dan bahan karya seni, seperti; memilih dan mengeksplorasi berbagai jenis bahan karya seni, mengolah dan menerapkan berbagai teknik penciptaan, (3) memahami proses kreatif, melakukan penjajagan, percobaan dan perwujudan karya seni melalui praktikum di studio dan kancah/lapangan, (4) memahami berbagai paradigma seni dan budaya, survey atau studi lapangan, kerja paraktek, dan (5) memahami permasalahan produksi dan promosi karya seni, seperti; memahami prinsip-prinsip manajemen, memahami proses dan mekanisme, apresiasi seni, berkomunikasi melalui beragam media dan memahami aspek hukum dan perundang-undangan (HAKI, pajak, perizinan).

Standar kompetensi lulusan mahasiswa jalur pengkajian dan jalur penciptaan pada Program Studi Seni Rupa Murni sebagaimana terurai di atas, secara garis besarnya dapat digolongkan ke dalam 3 (tiga) kompetensi utama, yaitu : (1) kompetensi akademik, yakni kemampuan mahasiswa menguasai ilmu pengetahuan tertentu secara teoritis (ilmu seni, estetika, metodologi penelitian dan ilmu-ilmu lain yang terkait) yang dapat diaplikasikan ke dalam penyusunan karya tulis ilmiah seperti penulisan skripsi dan/atau laporan penelitian, (2) kompetensi profesional, menunjuk kepada kecakapan dan keahlian dalam bentuk kekaryaannya sesuai dasar ilmu dan ketrampilan yang dikuasai. Kemampuan yang dikuasai dalam bidang ini, seperti; penerapan teknik dan pemilihan bahan karya seni, memahami proses kreatif, pengelolaan produksi

dan promosi karya seni, (3) kompetensi sosial tercermin atas kecakapan sosial yang dimiliki untuk mengembangkan/ mengkomunikasikan keahliannya di masyarakat. Misalnya seperti ; menyelenggarakan pameran, sebagai peneliti, sebagai kurator, juri lomba, pematung dan keterampilan-keterampilan sosial lainnya yang berguna untuk meningkatkan interaksi sosial kemasyarakatan.

Kompetensi mahasiswa jalur pengkajian akan ditekankan pada kompetensi akademik dengan penguasaan bidang-bidang ilmu seni dan budaya, serta metodologi penelitian seni. *Output* lulusan tercermin dalam kemampuannya menyusun skripsi dan/atau menulis makalah ataupun laporan penelitian dan studi lapangan. Sedangkan *outcome* lulusan di masyarakat dapat berperan sebagai peneliti (ilmuwan), kurator, ilustrator atau jasa lain yang berorientasi dengan keahliannya. Kompetensi mahasiswa jalur penciptaan penekanannya pada kemampuan profesional, dengan *output* lulusannya diharapkan mampu menghasilkan karya seni unggulan, memahami proses kreatif, menguasai penerapan teknik berkarya secara variatif, mampu memilih dan mengelola bahan yang sesuai dengan produk karya yang diciptakan. *Outcome* lulusan di masyarakat diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap jenis pekerjaan sebagai seniman lukis dan patung, pengelola galery, museum dan sentra-sentra seni yang ada di masyarakat

Kompetensi sosial terhadap mahasiswa dari kedua jalur tersebut diharapkan mampu menciptakan lapangan pekerjaan (wirasahawan), menguasai dan memanfaatkan masalah-masalah produksi dan promosi karya seni, berperan sebagai ilmuwan dan praktisi seni, menjadi juri lomba, pengabdian masyarakat, serta mengerti aspek hukum dan perundang-undangan yang berhubungan dengan profesinya, serta kecakapan-kecakapan sosial lainnya untuk meningkatkan interaksi sosial kemasyarakatan.

Beberapa teori yang mendasari hakekat evaluasi dalam pembelajaran dapat dikemukakan, diantaranya, (1) Ralph Tyler memahami evaluasi itu sebagai *the process of determining to what extent the educational objectives are actually being realized*. Evaluasi dikatakan suatu proses untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan tercapai sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. (2) Lee Cronbach (1963), Stufflebeam (1971) dan Marvin Alkin (1969), juga Malcolm Provus pencetus *Discrepancy Evaluation* (1971), mendefinisikan *evaluasi sebagai the comparison of performance to some standards to determine whether discrepancies existed*. Evaluasi itu merupakan perbandingan dari kegiatan pembelajaran terhadap beberapa standar, atau menentukan kekurangan-kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran. (Robert O. Brinkerhoff, & Cs. 1983). Farida (2000) secara singkat dan padat menerjemahkan definisi evaluasi tersebut sebagai perbedaan apa yang ada dengan suatu standar untuk mengetahui apakah ada selisih.

Sedangkan Popham dalam Dantes (2008) mengatakan bahwa asesmen seringkali dimaksudkan sama dengan evaluasi, yaitu keseluruhan proses untuk memutuskan apakah sesuatu baik atau tidak, bermanfaat atau tidak dan seterusnya. Pada kutipan selanjutnya Salvia dan Yasseldike (1994) menyebutkan asesmen sebagai suatu proses mengumpulkan data dengan tujuan agar dapat dilakukan keputusan mengenai suatu obyek. Juga Nitko (1996) mengatakan bahwa asesmen merupakan suatu proses mendapatkan data yang digunakan untuk pengambilan keputusan mengenai pelajar, program pendidikan dan kebijakan pendidikan. Selanjutnya Wand and Brown dalam Nurkencana, cs. (1986), menjelaskan evaluasi itu adalah *evaluation refer to the act or process to determining value of something*. Jadi menurutnya evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan nilai dari pada sesuatu. Apabila itu evaluasi pendidikan, maka nilai sesuatu yang dimaksud tentu menyangkut makna dan guna yang berhubungan dengan dunia pendidikan. Atau secara teknis dapat juga dipahami bahwa makna dan guna dalam aktivitas pembelajaran adalah untuk mencapai seperangkat kemampuan atau kompetensi hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang bekerjanya suatu program. Program menurut Suharsimi Harikunto, (2008) mendefinisikan sebagai suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang. Menurut Farida, (2000) suatu program bisa berbentuk nyata (*tangible*), seperti materi kurikulum, atau yang abstrak (*intangible*), misalnya seperti prosedur atau waktu pelaksanaan lokakarya. Lebih jauh ditegaskan bahwa data atau informasi yang dikumpulkan harus valid, dapat dipercaya dan amat berguna untuk program yang akan dievaluasi.

Terkait dengan penelitian ini, evaluasi program yang dimaksud adalah, program pendidikan pada Program Studi Seni Rupa Murni, terutama menyangkut pelaksanaan kurikulum operasional (program pembelajaran) di kelas maupun di studio. Penilaian dilakukan mulai dari penetapan kebijakan tentang visi dan misi program, masukan, proses pembelajaran, sampai kepada luaran dan kiprah lulusan dimasyarakat. Jadi hakekat evaluasi adalah untuk penentuan mutu dan penentuan pencapaian tujuan program pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum. Data-data yang diperoleh dari berbagai sumber, adalah kesesuaian antara pelaksanaan program pembelajaran dengan kebijakan lembaga berdasarkan visi dan misi program pendidikan yang selaras dengan perinsip KBK, serta berimplikasi terhadap *ouput* maupun *oucome* lulusan mahasiswa di masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kajian evaluatif untuk menjawab masalah-masalah yang telah diajukan sebagaimana disebut di depan. Penelitian dilakukan secara intensip dengan metode penilaian program. Metode penilaian program yang digunakan adalah metode *CIPP (Context, Input, Procces, and Product)* (Farida : 2000). Dengan metode tersebut komponen pelaksanaan kurikulum operasional pada minat seni lukis dan seni patung jalur pengkajian dan penciptaan, akan di evaluasi secara intensif melalui kegiatan observasi, dokumentasi dan wawancara. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak program pembelajaran dosen terhadap *output* dan *out come* lulusan mahasiswa seni rupa murni jalur pengkajian maupun jalur penciptaan di masyarakat.

Sasaran penelitian ini adalah aspek *context, input, process* dan *produuct* terhadap pelaksanaan program kurikulum atau silabi dalam pembelajaran, baik di kelas maupun praktek di studio. Juga aspek *context, input, process* dan *produuct* terhadap *outcome* lulusan PSSRM di masyarakat. Jadi keempat aspek tersebut dievaluasi pada komponen Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) terhadap aktivitas pembelajaran dan kompetensi lulusan jalur Pengkajian dan Jalur Penciptaan minat seni lukis dan patung pada Program Studi Seni Rupa Murni ISI Denpasar periode tahun 2012 / 2013.

Subjek penelitian untuk mendapatkan data tentang pengembangan prangkat kurikulum operasional (silabus dan SAP) adalah, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain (1 orang), Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa dan Desain (1 orang) dan Ketua Program Studi Seni Rupa Murni (1 orang). Data untuk prangkat penunjang adalah; Ketua Puslit (1 orang) dan Kepala Studio (1 orang). Data untuk kegiatan pembelajaran terdiri dari; dosen (4 orang), mahasiswa (6 orang), dan data daya serap lulusan dalam pasar kerja; alumni (10 orang) dan pengguna (sentra seni, galery, Museum dan wirausaha) masing-masing (1 orang).

Tempat atau lokasi penelitian adalah Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar, khususnya pada Program Studi Seni Rupa Murni. Juga beberapa sentra seni, galery dan museum yang ada di Kota Denpasar dan Kabupaten Gianyar. Disamping pertimbangan biaya, pertimbangan faktual memberi petunjuk bahwa wirausaha, wisata budaya dan aktivitas berkesenian lebih banyak tersebar di kota Denpasar dan Gianyar. Diharapkan hasil-hasil yang diperoleh dalam studi kasus ini dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka penerimaan mahasiswa baru dan juga untuk mempersiapkan lulusan program studi yang kompeten dan akuntabel.

Data atau informasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan induktif, dengan metode analisis kecocokan (*compatibility*) . Keterandalan data atau informasi yang dikumpulkan akan ditingkatkan dengan metode triangulasi, yaitu cara-cara berbeda digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang sama. Keterandalan data juga akan ditingkatkan dengan triangulasi personal. Artinya beberapa nara sumber akan di-*crosscheck* hasil pantauannya untuk memperoleh simpulan yang terpercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian.

1. Pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun di studio.

1) Konteks.

Pengamatan dan wawancara yang dilakukan terhadap pemangku kebijakan program pendidikan pada Program Studi Seni Rupa Murni FSRD ISI Denpasar, terutama yang terkait dengan Visi dan Misi Program Studi, faktanya sudah sesuai dengan program sajian yang tertuang dalam KBK. Demikian halnya hasil wawancara yang dilakukan terhadap masyarakat terutama pengguna lulusan, menunjukkan bahwa mutu program pendidikan yang dikembangkan Program Studi Seni Rupa murni dikatakan sudah relevan dengan job pekerjaan terutama sebagai praktisi dan usaha mandiri. Hasil wawancara kepada beberapa Museum dan Galery yang terdapat diseperti Kabupaten Gianyar, menyatakan bahwa lulusan PSSRM lebih banyak tertarik menjadi praktisi. Kemudian dilakukan konfirmasi terhadap beberapa alumni, kebanyakan menyatakan bahwa sebelum mereka memilih studi di PSSRM sudah menggeluti pekerjaan sebagai praktisi seni. Mereka termotivasi kuliah di PSSRM, adalah ingin memperdalam pengetahuan dalam bidang teknik dan wawasan berkesenian. Kenyataannya setelah mereka tamat justru beberapa diantaranya secara mandiri sudah berani berkiprah dalam iven-iven pameran, baik tingkat local, nasional bahkan ada yang bertarap internasional. Hanya sebagian kecil dari mereka yang berminat dalam bidang pendidikan akademik yang orientasinya ingin menjadi guru dan/ atau dosen. Kecuali karena sesuatu dan lain hal, terdapat juga satu, dua diantara mereka yang memilih pekerjaan di luar bidang keahliannya.

Dilihat dari aspek keterampilan bertindak, tujuan penyelenggaraan Program Studi Seni Rupa Murni ISI Denpasar untuk menghasilkan sarjana di bidang seni yang memiliki kompetensi sebagai pencipta, penyaji dan pengembangan kewirausahaan dalam mengelola kegiatan seni dan budaya cukup berhasil. Hal ini sesuai dengan sistem seleksi penerimaan mahasiswa baru yang mengutamakan faktor bakat dan minat seni yang mendapatkan prioritas. Untuk program pengkajian yang menaruh minat pada kemampuan menganalisis beragam fenomena sosial budaya dan menuangkannya ke dalam karya tulis ilmiah bidang seni, sejak penerimaan mahasiswa baru peminatnya memang kecil. Kecuali mereka yang berasal dari lulusan sekolah menengah umum, tetapi yang bersangkutan berminat belajar seni.

2) Input.

Pengamatan terhadap pembelajaran dosen di kelas maupun di studio, terhadap kesiapan mereka atas perangkat pendukung yang telah dimiliki (silabus, SAP, alat peraga dan sumber belajar yang dibelajarkan), menunjukkan bahwa, baik dosen penciptaan maupun dosen pengkajian sudah membuat silabus, SAP dan kontrak perkuliahan sesuai dengan pengembangan konten mata kuliah yang diampu. Kendatipun sumber-sumber belajar yang dirangkum ke dalam bahan ajar belum disusun, tetapi pokok-pokok bahasan telah diuraikan dalam silabus dan SAP yang mereka buat. Teknologi pembelajaran dosen sudah menggunakan berbagai media komputer, LCD, dan internet. Penggunaan power point dalam pembelajaran, banyak menampilkan berbagai model karya seni (*modeling*) dari berbagai seniman tokoh dan maestro, terutama untuk kuliah-kuliah praktek. Sedangkan teknologi pembelajaran untuk mahasiswa kajian, penyampaian materi juga telah menggunakan media komputer, tetapi baru terlihat pada penyajian pokok-pokok materi perkuliahan.

Tanggapan mahasiswa yang memilih jalur pengkajian menyatakan bahwa secara umum perkuliahan belum efektif, karena tema-tema penelitian bidang seni dan budaya, belum banyak dapat disajikan sumber-sumber datanya di dalam media visual. Disamping itu mahasiswa merasakan motivasi untuk membangkitkan minat membaca dan menulis belum diupayakan secara optimal. Misalnya pembimbingan (*scaffolding*) terhadap pelaksanaan tugas-tugas seperti survey, membuat resume, menulis paper belum intensif dilakukan oleh pengajar. Sehingga mahasiswa sering menemui kesulitan asistensi dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

3) Proses.

Strategi pembelajaran dosen meliputi; pendekatan, metode dan teknik yang digunakan cukup variatif. Terutama untuk mahasiswa penciptaan dalam mengembangkan keterampilan hingga tercapai keahlian. Model pembelajaran eksplorasi (*discovery learning*), *collaborative and coveratif learning* dalam kegiatan pameran, termasuk model pembelajaran *nyantrik* sudah dapat diterapkan. Untuk mahasiswa kajian pola pembelajaran yang dikembangkan mengacu kepada metode interaksi aktif. Peserta didik diberi kesempatan terlibat aktif dalam diskusi memecahkan masalah (*articulation*), disamping itu dosen juga mendorong peserta didik untuk mencoba menemukan dan memecahkan persoalan secara mandiri (*exploration*).

Sistem evaluasi pembelajaran yang teramati, tampaknya sebagian besar dosen belum menerapkan sistem penilaian menyeluruh (dari proses hingga produk). Sistem yang diterapkan meliputi; penilaian tengah semester, tugas mandiri dan ujian akhir semester. Penilaian sikap, keterampilan hingga mencapai keahlian belum pernah dikembangkan instrumen tesnya. Instrumen test ujian tengah semester dan akhir semester yang diterapkan, lebih banyak berbentuk tes uraian (essay). Belum ada ditemukan penggunaan tes-tes non kognitif (tes psikologi) yang dibuat sendiri yang telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Model-model penilaian psikologi (non kognitif) yang dapat dikembangkan, meliputi asesmen kinerja, portofolio, penilaian proyek, penilaian sikap, penilaian diri dll. Apabila penilaian menyeluruh ini dapat diterapkan, secara holistik sudah mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dan inilah merupakan kemampuan akhir belajar mahasiswa yang dapat dinyatakan penuh atau mencapai batas tuntas.

4) Produk.

Kompetensi hasil belajar mahasiswa dalam bentuk karya seni (profesional) telah terpenuhi, tetapi kemampuan akademik baik dari mahasiswa penciptaan maupun mahasiswa kajian masih lemah. Mahasiswa Penciptaan lebih menonjol dalam hal berkarya, ketimbang melakukan kajian ilmiah dalam bidangnya. Secara umum nilai karya mahasiswa lebih tinggi, ketimbang karya tulis (skrip karya) yang mereka buat. Skrip karya yang merupakan uraian verbal dalam proses penciptaan karya seni, harus ditulis berdasarkan metode ilmiah. Karya tulis (skripsi) bagi mahasiswa jalur pengkajian juga lemah dalam penetapan prosedur penelitian maupun tata penulisan ilmiah yang dipersyaratkan. Terkait dengan hal tersebut, pola pengembangan bahan ajar dosen hendaknya diperkaya dengan pendekatan sumber-sumber ilmiah, baik dalam bentuk hasil kajian, penelitian dan/atau telaah berbagai referensi yang relevan. Bahkan kajian-kajian teori dalam mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK), yang merupakan dasar ilmiah dalam proses penciptaan, nampak belum optimal dikembangkan.

Dalam pelatihan Pakerti dan AA, selain diberikan keterampilan dasar mengajar, juga diberikan teknik membuat bahan ajar yang operasional. Tercatat banyak pengajar belum menyusun bahan ajar sebagaimana yang dipersyaratkan. Tetapi sebagai pengganti sebagian besar pengajar telah membuat buku ajar atau diktat sebagai sumber materi yang dibelajarkan. Memang secara otentik isi buku ajar/diktat belum dilengkapi dengan langkah-langkah operasional, Sedangkan bahan ajar berisikan tentang; hal-hal yang bersifat aktual dan esensial, disertai contoh-contoh konkrit, selanjutnya diikuti dengan latihan, serta diakhiri dengan rangkuman dari konsep atau prinsip yang dibahas. Pada bagian penutup berisi tes formatif, umpan balik, tindak lanjut dan kunci jawaban. Terakhir dicantumkan daftar pustaka yang digunakan, agar dapat dijadikan acuan oleh mahasiswa.

2. Standar Kompetensi Lulusan.

1) Konteks.

Kebutuhan akan mutu lulusan sesuai visi dan misi Program Studi Seni Rupa Murni sudah baik, karena telah sesuai dengan struktur KBK Program Studi Seni Rupa Murni. Kelompok mata kuliah berdasarkan KBK terdiri dari : MPK, MKK, MKB, MPB dan MBB, dengan rincian 62 sks merupakan kelompok mata kuliah nasional (inti), dan 88 sks kelompok mata kuliah institusi (pendukung). Program sajian dari keseluruhan mata kuliah dirinci sebagai berikut : (1) 124 sks merupakan mata kuliah wajib reguler yang ditempuh oleh kedua bidang minat dan jalur pengkajian dan penciptaan, (2) 20 sks terdiri dari mata

kuliah wajib untuk memperdalam minat utama yang dipilih, (3) 6 sks merupakan mata kuliah penunjang pilihan minat dan jalur pengkajian dan penciptaan, serta (4) Mata kuliah pilihan minat ditawarkan antara 12-20 sks, dan yang dipilih hanya 6 sks, kelebihan sks yang diambil tidak diperhitungkan. Jadi total jumlah sks untuk jejang program S1 adalah 150 sks. Jumlah ini sesuai dengan acuan yang ditetapkan Dikti, yaitu sekurang-kurangnya 144 sks dan sebanyak-banyaknya 160 sks. (Kepmendiknas No. 232/U/2000).

Sedangkan rancangan KBK yang baru yang mulai diterapkan pada tahun akademik 2013/2014 diatur demikian : 101 SKS kompetensi utama, 28 SKS merupakan kompetensi pendukung dan 15 SKS merupakan kompetensi lainnya. Dengan demikian beban belajar mahasiswa sesuai KBK yang diterapkan sebelum tahun akademik 2013/2014 adalah 41,33 % kurikulum inti dan 58,66 kurikulum institusional. Sedangkan pada KBK yang baru 70,13 % kurikulum inti, 29,85 kurikulum institusional. Perubahan struktur kurikulum yang semula lebih besar prosentase kurikulum institusinya, tetapi setelah pemutakhiran menjadi lebih besar prosentase kurikulum intinya (nasional). Hal ini lebih dimaksudkan sebagai penciri, bahwa kurikulum inti satu program studi adalah bersifat : (1) dasar untuk mencapai kompetensi lulusan, (2) acuan baku minimal mutu penyelenggaraan Program Studi, (3) berlaku secara nasional dan internasional, lentur dan akomodatif terhadap perubahan dan (4) kesepakatan bersama antara lembaga pendidikan tinggi, masyarakat, profesi dan pengguna lulusan (Kepmendiknas No. 045/U/2000).

Kendatipun demikian perbandingan kelompok mata kuliah yang dibelajarkan, diatur; 60 % merupakan mata kuliah praktek dan 40 % merupakan mata kuliah teori. Artinya karakteristik jurusan memang ditonjolkan dalam pengembangan KBK di Program Studi Seni Rupa Murni. Atau kompetensi output lulusan, lebih berorientasi pada keterampilan atau keahlian berkarya, sedangkan keilmuannya adalah sebagai landasan untuk menghasilkan produk karya seni yang bersifat akademik. Faktor ini pula memotivasi mahasiswa untuk lebih mengutamakan berkarya seni, ketimbang menekuni keahliannya dalam bidang akademik/keilmuan.

2) Input.

Program Studi telah memiliki Pedoman Penulisan Tugas Akhir, demikian halnya di tingkat institut dan Program Studi telah tersedia perangkat pendukung, seperti Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Perpustakaan (ISI Denpasar) dan Studio (PSSRM). Hanya saja pemanfaatannya oleh mahasiswa kecuali studio belum maksimal. Sebagaimana telah disinggung di atas, bahwa mahasiswa lebih tertarik mengembangkan minat dan bakatnya sebagai seniman profesional, dan sangat kurang dalam pengembangan sisi akademisnya. Oleh karena itu sebagai institusi yang mengelola pendidikan akademik dan profesional, keduanya harus mendapatkan porsi yang berimbang. Agar pengembangan program-program akademik dan profesional bisa berimbang secara proporsional, Karya seni yang dihasilkan harus bersifat akademik, artinya berdasarkan kajian dan analisis keilmuan. Oleh karena itu mahasiswa perlu dilatih melakukan studi terhadap hasil-hasil penelitian dan penciptaan dosen yang didokumentasikan di lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat. Tugas-tugas tersebut dapat dikaitkan dengan pemilihan tema dalam membuat paper atau makalah, maupun tema-tema skripsi dan/atau skrip karya seni.

3) Proses.

Prosedur dalam membuat proposal tugas akhir sudah dilakukan oleh mahasiswa, dengan mengikuti petunjuk yang terdapat dalam buku panduan. Proposal Tugas Akhir yang diajukan lebih banyak dari mahasiswa jalur penciptaan (skrip karya seni), sedangkan mahasiswa yang memilih kajian (sekripsi) tahun 2012/2013 hanya 2 (dua) orang. Dalam proses bimbingan kelemahan mendasar yang dijumpai oleh dosen pembimbing adalah penguasaan metode penulisan ilmiah. Penguasaan konsep, ide, latar belakang, perumusan masalah dan kajian sumber-sumber ilmiah (referensi) masih sangat kurang. Kemampuan ini jelas berimplikasi terhadap proses penyusunan skripsi dan/atau skrip karya seni yang bermutu akademis. Berkaitan dengan kemampuan menyusun karya tulis ilmiah, penguasaan metodologi penelitian dan peningkatan minat baca-tulis di kalangan mahasiswa perlu digalakkan.

4) Produk.

Produk skrip karya dan karya seni yang dihasilkan oleh mahasiswa jalur penciptaan dalam ujian akhir semester, sangat baik dan memuaskan dengan rata-rata IPK 3.00. (contoh hasil karya seni mahasiswa akhir semester terlampir). Untuk produk karya seni dari masing-masing mahasiswa rata-rata nilainya lebih tinggi dari pada nilai skrip karya seninya. Kajian akademik, terutama dalam mengungkapkan fenomena melalui analisis materi, simbol, struktur, teknik dan penyajian karya seni belum dipahami secara baik. Demikian halnya untuk penyusunan skripsi, langkah-langkah teknis dalam aktivitas penelitian oleh mahasiswa jalur pengkajian, belum mencerminkan standar minimal kemampuan berpikir ilmiah. Termasuk aktivitas berseminar, rata-rata mahasiswa belum menguasai mekanisme berseminar secara baik. Untuk itu peran dosen hendaknya senantiasa mengupayakan langkah-langkah pelatihan secara kontinyu, terkait dengan kemampuan mahasiswa untuk mengungkapkan pola berpikir ilmiah dalam penelitian dan seminar, serta proses penciptaan karya seni yang berwawasan akademik.

3. Hambatan dalam Melaksanakan Pembelajaran Berdasarkan KBK

Beberapa hambatan/kendala yang hingga saat ini dihadapi oleh Program Studi Seni Rupa Murni dalam menerapkan KBK, antara lain :

(1). Sebagian besar dosen Program Studi Seni Rupa Murni belum sepenuhnya menguasai pelaksanaan KBK secara tuntas. Dosen sebelum mengajar, dituntut agar dapat mengembangkan silabus dan penilaian, menemukan dan mempersiapkan materi kuliah, metode, teknologi, sumber-sumber belajar dan lain-lain. Belum lagi tugas dosen dalam Tri Darma Perguruan Tinggi yang harus dilaksanakan, yaitu kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Kelihatannya saja dosen tampak santai, tetapi mereka harus menyiapkan banyak hal. Selain mampu melaksanakan tugas-tugas sebagaimana tersebut di atas, dosen juga dituntut mampu mengerjakan administrasi proses asesmen pembelajaran. Tidak hanya itu pada situasi lain, dosen juga dituntut mampu menyediakan kondisi belajar yang kondusif untuk melayani bergesernya paradigma belajar, yakni dari *teacher oriented* ke *student/learner oriented*. Sebagai anggota masyarakat dosen juga mengambil peran untuk menyediakan layanan edukasi terhadap masyarakat. Berbagai faktor sebagaimana tersebut di atas, nampaknya menjadi kendala dosen dalam melaksanakan KBK secara penuh.

(2) Di pihak lain para mahasiswa juga belum memahami betul hakekat KBK. Mahasiswa kurang memaknai arti pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Mereka harus siap agar mampu berinovasi sendiri, dan dosen semata-mata hanya bersifat membimbing/ memandu (*coaching*). Umumnya mereka merasa beban belajarnya cukup berat, disamping materi pelajaran yang tersaji dalam kurikulum sangat padat, ia juga harus dapat menggunakan waktu dan biaya belajar yang cukup tinggi. Tuntutan Kurikulum Berbasis Kompetensi memang meminta kejelasan hasil dan dampak yang diharapkan muncul pada diri mahasiswa. Sedangkan dosen semata-mata hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam mendorong mahasiswa untuk memecahkan persoalan secara mandiri (*exploration*).

(3) Kendala lain adalah menyangkut metode dan standar penilaian hasil belajar mahasiswa oleh masing-masing dosen. Seberapa banyak metode dan teknik penilaian hasil belajar yang dapat diterapkan dosen, dan implikasinya terhadap capaian masing-masing kompetensi dan indikator yang dirumuskan, belum diketahui secara pasti. Termasuk standar penilaian minimal keberhasilan belajar mahasiswa sesuai karakteristik program pembelajaran tuntas, juga belum ada patokan dan norma penilaiannya yang telah dirumuskan dalam panduan studi.

PEMBAHASAN

Perubahan kurikulum dari Kurikulum lama berbasis kandungan isi (*content based*) ke Kurikulum Berbasis Kompetensi (*competent based*) tidak hanya membawa perubahan nama, tetapi juga membawa perubahan orientasi belajar. Semula dari belajar yang berorientasi pada pokok bahasan ke belajar yang berorientasi kompetensi. Perubahan orientasi belajar ini juga membawa perubahan yang memposisikan

mahasiswa sebagai pusat perhatian. Peranan dosen dalam kegiatan pembelajaran ditekankan pada “bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar mahasiswa” Pengalaman belajar dapat diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi antar mahasiswa, lingkungan, nara sumber dan sumber-sumber belajar lainnya.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik berarti mahasiswa membangun pemahamannya sendiri tentang dunia dan lingkungan. Ia tidak semata-mata menerima begitu saja informasi materi yang dipelajari, melainkan memahaminya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dan sesuai kebutuhannya. Penambahan pengetahuan tidak selalu bersumber dari materi yang disediakan pengajar, tetapi mereka harus aktif melakukan kegiatan kognitif, afektif dan psikomotorik, agar informasi atau pengetahuan tersebut bermakna bagi dirinya. *Learning by doing*, belajar sambil berbuat itulah yang dicanangkan oleh pedagogik mutakhir.

Semua perubahan tersebut tidaklah dengan mudah dapat dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Akan tetapi perubahan-perubahan tersebut dapat diantisipasi oleh Program Studi Seni Rupa Murni dengan baik. Pelaksanaan KBK sejak tahun 2003 dimungkinkan oleh karena beberapa hal : (1) Program Studi Seni Rupa Murni secara berkala menugaskan dosen untuk mengikuti pelatihan Pakerti dan AA yang diselenggarakan oleh Badan Penjaminan Mutu ISI Denpasar, (2) Program Studi Seni Rupa Murni juga menyelenggarakan tracer study untuk mengetahui kiprah lulusannya dimasyarakat, (3) Membentuk Tim Pembina dan Pengembangan Kurikulum untuk pemutakhiran pokok-pokok kajian yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, (3) Tersedianya fasilitas dan sarana yang cukup memadai, (4) Tersedianya sumber daya manusia yang cukup handal dan (5) Kesiapan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai kebutuhan minimal yang diharapkan KBK.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas maupun di studio oleh masing-masing dosen Pengkajian maupun Penciptaan sudah cukup baik. Adanya beberapa kendala atau hambatan, seperti beban kerja dan beban belajar mahasiswa lebih bertambah banyak, justru disikapi sebagai konsekwensi logis atas penerapan KBK yang menuntut cara belajar dan pelayanan seperti itu untuk mewujudkan *competent based*.

Kendala lain seperti sebagian dosen belum sepenuhnya memahami penerapan sistem penilaian atau evaluasi hasil belajar mahasiswa sesuai standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Disamping belum adanya patokan dan norma penilaian standar minimal hasil belajar mahasiswa, semua kekurangan tersebut akan disikapi dengan meningkatkan pelatihan-pelatihan melalui pendalaman Pakerti dan AA.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan.

Aktivitas pembelajaran dosen penciptaan dan pengkajian pada Program Studi Seni Rupa Murni telah sesuai dengan prinsip-prinsip KBK. Kesiapan membuat silabus, SAP dan Kontrak Perkuliahan telah dilakukan. Kendatipun pembuatan modul dan/atau bahan ajar belum dikembangkan, tetapi pada umumnya rata-rata para dosen telah membuat diktat/buku ajar sebagai salah satu kelengkapan bahan mengajar. Strategi pembelajaran yang diterapkan untuk kuliah-kuliah di studio cukup bervariasi, Namun untuk pembelajaran mata kuliah kajian penekanan metode ceramah dan penugasan lebih dominan. Bentuk-bentuk latihan untuk ikut serta dalam penelitian, survey, dan seminar masih belum optimal. Penilaian (assesment) dalam pembelajaran belum dikembangkan secara komprehensif. Pengajar belum menerapkan asesmen/penilaian menyeluruh (dari input, proses, dan produk), tetapi bentuk evaluasi yang diterapkan baru meliputi penggunaan tes sumatif, yaitu; tes tengah semester, tes akhir semester dan penilaian tugas mandiri. Sedangkan penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui pengembangan tes-tes psikologi, seperti; tes kinerja, portofolio, tes sikap dan bentuk-bentuk keterampilan lainnya yang dibuat sendiri dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya belum pernah dikembangkan.

Terdapat beberapa kendala/hambatan yang dihadapi Program Studi Seni Rupa Murni dalam melaksanakan KBK. (1) beban kerja dosen bertambah berat dan kompleks, (2) beban belajar mahasiswa, waktu dan biaya bertambah banyak, (3) masalah penilaian yang belum menyeluruh dan terpadu, untuk mencapai kompetensi hasil belajar mahasiswa secara penuh.

Kompetensi lulusan mahasiswa penciptaan dalam hal menguasai teknik berkarya cukup signifikan, tetapi penulisan skrip karya sebagai uraian verbal proses berkarya seni yang diungkapkan masih kurang. Demikian halnya kemampuan proses penyusunan skripsi bagi mahasiswa kajian juga masih lemah, baik metode maupun tata penulisannya. Outcome lulusan mahasiswa PSSRM secara umum telah sesuai, yakni sebagian besar lulusan menjadi praktisi dan wirausaha. Hanya sebagian kecil dari mereka menggeluti pekerjaan diluar bidangnya. Prosentase variasi pekerjaan lulusan PSSRM di masyarakat belum dapat dihitung secara rinci, karena penelitian untuk itu direncanakan pada tahun ke dua dalam usulan proposal. Apakah kegiatan lanjutan ini disepakati atau tidak oleh asesor, memang hingga saat ini belum ada konfirmasinya.

2. Saran.

Dosen dalam pembelajaran selain menguasai keilmuan dalam bidangnya, juga dituntut mampu memahami dan menguasai keterampilan dasar-dasar pembelajaran. Demikian halnya tugas dosen sebagai peneliti dan pengabdian kepada masyarakat juga harus dikuasai. Oleh karena itu saran yang dapat diajukan, bahwa pelatihan-pelatihan, seperti : Pakerti dan AA, menyusun proposal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, membuat bahan ajar, silabus dan SAP bagi para dosen, adalah merupakan instrumen strategis untuk dilakukan, sehingga dalam mengemban tugas pokok bidang Ttri DarmaPerguruan Tinggi dapat berjalan dengan baik. Manfaatkan pelatihan-pelatihan tersebut dengan penuh tanggung jawab, sehingga dapat meningkatkan mutu pelaksanaan tugas-tugas kita selaku tenaga edukatif. Peran utama dan pertama pembangunan Nasional bidang Pendidikan adalah terletak di tangan Pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasi, Anne & Susana Urbina, *Tes Psikologi (Psychological Testing)*, PT Indeks – Jakarta, 2007.
- Anderson and Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, Addison Wesley Longman, Inc. 2001.
- Arikunto. Suharsimi., *Evaluasi Program Pendidikan, Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, Bumi Aksara Jakarta 2008.
- Anzwar, Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi*, Pustaka Pelajar Offset Yogyakarta, 2007.
- Anzwar, Saifuddin. *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran Edisi ke 2*, Pustaka Pelajar Offset Yogyakarta. 2008.
- Bandem I Made, Cs., *Kurikulum Seni Berbasis Kompetensi dan Profil Kompetensi Sarjana Seni*, KDI-DPT Depdiknas Dikti, 2002
- Bandem, I Made, Metodologi Penciptaan Seni, Disampaikan dalam rangka *Pelatihan* Metodologi Penciptaan Seni, PSSRM ISI Denpasar 15 Juni 2004.
- Buku *Petunjuk Penyusunan Silabus*, SAP, Handout, Fakultas Pendidikan MIPA IKIP Negeri Singaraja, 2005
- Djanali, Supeno Cs., *Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Seni di Indonesia*, Direktorat Pembinaan Akademik dan Kemahasiswaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2004
- Dantes, I Nyman, Hakikat Asesmen Otentik Sebagai Penilaian Proses dan Produk dalam Pembelajaran yang Berbasis Kompetensi, *Makalah* disampaikan pada Seminar di IKIP PGRI Bali 17 September 2008.
- Dantes, I Nyman, Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Kompetensi, *Makalah*, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2009.

- Fernandes, *Evaluation Of Educational Programs*, National Education Planing, Educational and Curriculum Devlopment, Jakarta November 1984.
- Farida Yusuf Tayibnapis, *Evaluasi Program*, Rineka Cipta Jakarta 2000.
- Gulendra, I Wayan, Merajut Keragaman, *Tesis* Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni, Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta, 2005.
- Iriaji, Pengembangan Silabus, Rancangan Perkuliahan dan Identifikasi Pokok Kajian, *Bahan Kajian* Untuk Dosen Magang, Universitas Negeri Malang Fakultas Sastra Jurusan Seni dan Desain, 2006.
- Iryanti, Puji, *Penilaian Unjuk Kerja*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika – Yogyakarta 2004.
- Kamdi, Waras, Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi, *Bahan Kajian* Untuk Dosen Magang, Universitas Negeri Malang Fakultas Sastra Jurusan Seni dan Desain, 2006.
- Karyana. Ketut, *Laporan Penelitian*, Kurikulum Rekonstruksi Sosial Dalam desain Kurikulum Berbasis Kompetensi Pada Program Studi Seni Rupa Murni STSI/ISI Denpasar, 2004.
- Karyana. Ketut, *Tesis* Pengembangan Instrumen Penilaian Unjuk Kerja (*Performance Assesment*) Keterampilan Penerapan Metode Ilmiah Dalam Penyusunan Skrip Karya Seni Mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Denpasar, 2010.
- Karyana. Ketut, *Buku Ajar*, Mata Kuliah Tugas Akhir (TA) Program Studi Seni Rupa Murni, 2005.
- Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 232/U/2000, tentang *Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa*.
- Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 045/U/2000, tentang *Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi*.
- Mardapi, Djemari, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*, Mitra Cendikia – Yogyakarta, 2008.
- Marhaeni, AAIN dan Budi Adnyana, Asesmen Berbasis Kelas Untuk Pemantauan Proses dan Hasil Belajar, *Materi Pendidikan dan Pelatihan* Profesi Guru (PLPG), Universitas Pendidikan Ganesha, 2007.
- Mansoer, Hamdan., *Pedoman Menyusun Kurikulum Pendidikan Tinggi*, Dtjen Dikti 2000
- Tim, *Kurikulum Program Studi Seni Rupa Murni*, Fakultas Seni Rupa dan Desai Institut Seni Indonesia Denpasar, 2009.
- Michael William B. And Stephen Issac, *Handbook In Research and Evaluation*, By Robert R. Knapp San Diego, California, 1971.
- Mursell, James L., *Pengajaran Berhasil* (terjemahan), Yayasan Penerbit Universitas Indonesia, 1975.
- Martha, Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum 2004 Pada Sekolah Menengah Atas di denpasar (Kajian Pelaksanaan Pada Komponen Kegiatan Belajar-Mengajar dan pengelolaan Kurikulum Berbasis Sekolah dengan Metode CIPP), *Laporan Penelitian*, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja, 2004.
- Mulyasa. E., *Kurikulum berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung 2004.
- Nurhadi, cs., *Pembelajaran Kontektual dan Penerapannya dalam KBK*, Universitas Negeri Malang, 2004.
- Nurkancana dan P.P.N. Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*, Usaha Nasional-Surabaya 1983.
- Popham, W.James, *Classroom Assessment What Teachers Need to Know*, By Allyn and Bacon, 1995.
- Poerwanti, Endang dkk., *Asesmen Pembelajaran SD*, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional 2008.
- Stufflebeam, D.L., *Systematic Evaluation*, Kluwer Nijhofh Publishing. Bostom/Dordrecht/Lancaster, 1986.
- Rooijakkers, Ad., *Mengajar Dengan Sukses*, Petunjuk untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran, PT Gramedia Jakarta. 1990.
- Robert. O. cs., *Program Evaluation A Practitioner's Guide For Trainers And Educators*, Kluwer Academic Publishers Group Boston.
- Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* : Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru, Rajawali Pers-Jakarta 1990.
- Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester SKS*, Bumi Aksara Jakarta. 1990.
- Susanto, Miko., *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah dan Tata Pameran Seni Rupa*, Galang Press Yogyakarta 2004.

- Supriyatini, Sri., *Membangkitkan Kreativitas dalam Mencipta Seni, Sajian Matakuliah Metode Penciptaan Seni*, Program Pascasarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2002.
- Suparman, M.Atwi, *Desain Instruksional*, PEKERTI, Mengajar di Perguruan Tinggi, Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Dirjen Dikti Depdiknas, 2001.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Rajawali Pers, Jakarta 2001
- Soehardjo, A.J., *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program (Buku Satu)*, Balai Kajian Seni dan Desain Jurusan Pendidikan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang 2005.
- Sudarso, SP., *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, BP ISI Yogyakarta, 2006.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Prakteknya*, Bumi Aksara – Yogyakarta 2003.
- Tilaar, H.A.R., *Manifesto Pendidikan Nasional, Tinjauan dari Perspektif Posmodernisme dan Studi Kultural*, Buku Kompas – Jakarta, 2005.
- Tim, *Buku Pedoman Penulisan Skrip Karya Seni dan Skripsi*, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar 1999.
- Tim, *Petunjuk Penulisan Proposal Tesis Kajian Penciptaan Karya Seni Tesis Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni dan Tesis Kajian Penciptaan Karya Seni*, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2002.