

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
UNTUK MATA KULIAH MERENCANA INTERIOR 3
DI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TRISAKTI**



**ASIH RETNO DEWANTI
7117 14 0035**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Doktor**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2018

**DEVELOPMENT MODEL PROJECT-BASED LEARNING COURSES 3 IN
ART AND DESIGN FACULTY – TRISAKTI UNIVERSITY**

**ASIH RETNO DEWANTI
No. Reg: 7117 14 0035**

ABSTRACT

This research aims to increase the final grade of student for interior design courses 3 on interior design course, Faculty of Art and Design – Trisakti University. The main problem this research is how to increase the final grade of students more optimally through the development of Project-Based Learning.

The acquisition of value data for the last 5 years, from Academic Year 2010/2011 to 2014/2015 becomes the basis of this research. This research method uses the development of project-based learning in the sixth step combined with the design process of interior design that is: Input – Process – Output of Dick and Carey learning models used up the ninth steps in formative evaluation. Data collection by observation, interview, documentation and questionnaire using instrument to determine the feasibility and effectiveness of the program. The Project-Based Learning Development Program in The Interior Planning Course 3 is implemented in the learning module and proven its effectiveness by comparing the Pretest and Posttest

The results of this study in the form of recommendations making textbooks, guidance lecturers and student guidance that can be used as technical guidance that is easy to understand so as to facilitate the process of teaching and learning with a fun and conducive atmosphere. So it is expected that the final value of students in interior planning courses 3 can be more optimal.

Keywords: development, models project-based learning, interior design courses 3.

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
UNTUK MATA KULIAH MERENCANA INTERIOR 3
DI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN – UNIVERSITAS TRISAKTI**

**ASIH RETNO DEWANTI
No. Reg: 7117 14 0035**

ABSTRAK

Penelitian INi bertujuan untuk meningkatkan nilai akhir mahasiswa Program Studi Desain Interior pada mata kuliah Merencana Interior 3, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti. Masalah utama penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan nilai akhir mahasiswa lebih optimal melalui pengembangan Model Pembelajaran Berbasis-Proyek.

Perolehan data nilai selama 5 tahun terakhir, dari tahun akademik 2010/2011 hingga 2014/2015 menjadi dasar dari penelitian ini. Metode penelitian menggunakan pengembangan pembelajaran berbasis proyek pada langkah ke-enam yang dikombinasi dengan proses desain dari merencana interior yaitu: Input – Proses - Output dari model pembelajaran Dick and Carey yang dipergunakan hingga langkah ke-sembilan yaitu evaluasi Formatif. Pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner yang menggunakan instrument untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas program. Program pengembangan pembelajaran berbasis proyek ini pada mata kuliah merencana interior 3 ini diimplementasikan dalam modul pembelajaran serta dibuktikan efektivitasnya dengan membandingkan nilai *pre-test dan post-test*.

Rekomendasi dari penelitian ini adalah pembuatan buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa yang dapat dipergunakan sebagai petunjuk teknis yang mudah dipahami sehingga memudahkan proses belajar mengajar dengan suasana yang menyenangkan dan kondusif. Sehingga diharapkan perolehan nilai akhir pada mata kuliah merencana interior 3 dapat lebih optimal.

Kata Kunci: Pengembangan, Model Pembelajaran Berbasis-Proyek, mata kuliah Merencana Interior 3

RINGKASAN

A. Pendahuluan

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran mata kuliah Merencana Interior 3, karena perolehan nilai akhir mahasiswa selama 5 tahun terakhir sangat rendah. Dengan dasar penelitian adalah data nilai Tahun Akademik 2010/2011 hingga 2014/2015. Pembelajaran masih terpusat dan bergantung dari dosen pengampu mata kuliah dan belum adanya buku pedoman sebagai petunjuk teknis dalam proses belajar mengajar, sehingga dosen pendamping dan mahasiswa kesulitan dan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan data tersebut, peneliti melakukan perubahan strategi dan metode pengajaran dengan mengembangkan model pembelajaran Dick and Carey yang dikombinasikan model pembelajaran berbasis proyek pada langkah ke-enam dari model Dick and Carey (2009; 15) yang berlandaskan kolaboratif antara dosen pendamping dan mahasiswa, berpikir kreatif dan perilaku aktif untuk memecahkan masalah dalam menyelesaikan progres tugas pada mata kuliah MI 3.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode model Dick and Carey (2009; 15) hingga langkah ke-sembilan yaitu evaluasi Formatif yang dikombinasikan pada langkah ke-enam dengan model pembelajaran berbasis proyek dan Proses Desain mata kuliah MI yaitu: Input – Proses - Output. Data kuantitatif berupa nilai Pretes dan Postes dianalisis dengan uji 't'. Data kualitatif studi literatur dan dokumen nilai 5 tahun terakhir, observasi, wawancara dan kuesioner teman sejawat, ahli dan mahasiswa dianalisis dengan mendeskripsikan secara naratif serta disimpulkan.

Program pengembangan pembelajaran berbasis proyek ini diimplementasikan dalam buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa yang dibuktikan kelayakannya dalam evaluasi formatif. Sedangkan untuk menilai keefektifitasnya yang membandingkan nilai Pretes dan Postes dengan uji 't'.

C. Hasil Penelitian

Temuan-temuan dari hasil penelitian berlandaskan konsep pengembangan pembelajaran berbasis proyek atau PjBL dari model pembelajaran Dick and Carey (2009; 15) hingga langkah ke-sembilan yang dikombinasi dengan tahapan PjBL dan Proses Desain mata kuliah MI 3. Temuan tersebut, dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pertama, Program Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah Merencana Interior 3 yang diuji kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

Ke-dua, Rekomendasi berupa Buku Ajar, Pedoman Dosen dan Pedoman Mahasiswa yang mudah dipahami sehingga dapat dipergunakan sebagai petunjuk teknis dalam proses belajar mengajar.

Ke-tiga, Implementasi dari hasil penelitian Pengembangan model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3 memudahkan proses belajar mengajar serta hasil akhir dari proses pembelajaran ini mahasiswa dapat menyelesaikan progres tugas dalam bentuk Portofolio dengan benar, tepat waktu dan representative sehingga nilai akhir perolehan mahasiswa lebih optimal.

Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi pembuatan buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa yang mudah dipahami, sehingga diharapkan rekomendasi ini dapat membantu proses belajar mengajar dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan dan hasil akhir perolehan nilai mahasiswa pada mata kuliah MI 3 lebih optimal.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil penelitian yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan hasil penelitian Disertasi yang saya kulip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah dan telah melalui uji plagiat - Turnitin bagian akademik Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian isi dari hasil penelitian ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksinya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Januari 2018

Asih Retno Dewanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah atas tersesaikannya pembuatan laporan hasil penelitian Disertasi ini. Penulisan hasil penelitian disertasi dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah Merencana Interior 3, untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Doktor.

Proses pembuatan disertasi ini tak lepas dari dukungan Promotor dan Co-Promotor yang selalu dengan sabar membimbing dan memberikan masukan serta arahan pada penulis yaitu: Prof. Dr. Basuki Wibawa dan Prof. Dr. Asmaniar Idris, M.Pd.

Penulis juga banyak memperoleh masukan serta saran yang sangat berharga dalam proses penyusunan dan penyelesaian penelitian yang sangat kompleks, antara lain: pakar Teknologi Pendidikan (Dr. Ir. Rusmono dan Dr. Khaerudin, M.Pd); pakar Media (Dr. Robinson Situmorang, M.Pd dan Dr. Hadi Sutopo, MMSI) dan pakar Materi Pembelajaran (Drs. Aing Nayadilaga, MT., dan Drs. Aziz Tirtaatmadja, MT) serta teman-teman sejawat di Prodi Desain Interior, FSRD – Usakti.

Untuk proses kesempurnaan disertasi juga dilakukan uji coba pada mahasiswa-mahasiswi prodi Desain Interior, FSRD – Usakti yang dengan semangat dan selalu memberikan dukungan dalam proses uji coba. Uji coba dilakukan pada tahun akademik 2015/2016 semester gasal secara *one to one*

(satu satu), uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan di tahun akademik 2015/2016 di semester genap.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan secara moril dan materil pada Rektor Universitas Trisakti, Wakil Rektor IV, wakil Dekan I dan II FSRD - Usakti, Kaprodi Desain Interior dan teman-teman dosen di Prodi Desain Interior, FSRD – Usakti, Jakarta untuk menyelesaikan pembuatan modul ini.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga atas dukungan, motivasi dan do'a secara lahir dan bathin yang tidak pernah putus dari keluarga tercinta: suami dan ke-dua putera (Budi Prakoso, SE., ME., dr. Andyan Yugatama dan Bhagaskara Adwitiya, ST.) serta adik-adikku (Ir. Diah Riana Wulansari, Endang Triwardani, SE dan Witri Widiastuti, SE., Ak) yang selalu ada untuk penulis.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih dari lubuk hati terdalam kepada semua pihak yang telah membantu dari mulai proses, penyusunan dan selesainya Disertasi ini. Semoga Disertasi dapat memberi manfaat, khususnya untuk proses pembelajaran Merencana Interior 3.

Jakarta, Januari 2018

Asih Retno Dewanti

Nama : Asih Retno Dewanti
No. Registrasi : 7117 14 0035
Program Studi : Teknologi Pendidikan

PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR
DIPERSYARATKAN

Promotor

Co-Promotor



Prof. Dr. Basuki Wibawa
Tanggal: 15 Januari 2018



Prof. Dr. Asmaniar Z. Idris, M.Pd
Tanggal: 28 Januari 2018

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN DOKTOR

Nama

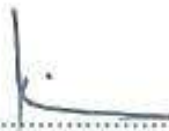
Tandatangan

Tanggal

Prof. Intan Ahmad, Ph.D
(Ketua)¹

 26/02/18

Prof. Dr. Ilza Mayuni, MA
(Sekretaris)²



Nama : Asih Retno Dewanti
No. Registrasi : 7117 14 0035
Program Studi : Teknologi Pendidikan

¹ Plt. Rektor Universitas Negeri Jakarta

² Pih. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR
DIPERSYARATKAN

Promotor

Co-Promotor



Prof. Dr. Basuki Wibawa
Tanggal: 15 Januari 2018



Prof. Dr. Asmaniar Z. Idris, M.Pd
Tanggal: 28 Januari 2018

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN DOKTOR

Nama

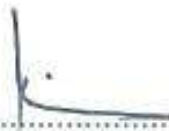
Tandatangan

Tanggal

Prof. Intan Ahmad, Ph.D
(Ketua)¹

 26/02/18

Prof. Dr. Ilza Mayuni, MA
(Sekretaris)²



Nama : Asih Retno Dewanti
No. Registrasi : 7117 14 0035
Program Studi : Teknologi Pendidikan

¹ Plt. Rektor Universitas Negeri Jakarta

² Pih. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PASCASARJANA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Jakarta, Timur 13220
Telp. (021) 4721340, Fax (021) 4897047, website: <http://pps.unj.ac.id>, e-mail: tu.pps@unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil penelitian yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan hasil penelitian Disertasi yang saya kulip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah dan telah melalui uji plagiat - Turnitin bagian akademik Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian isi dari hasil penelitian ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksinya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Januari 2018



Asih Retno Dewanti

DAFTAR ISI

	Hal.
COVER	i
ABSTRAK	ii
RINGKASAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR FOTO	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	9
C. Perumusan Masalah	10
D. Kegunaan Penelitian	10
Untuk Mahasiswa	11
Untuk Dosen Pengampu dan TIM Dosen	11
Untuk Program Studi	12
Untuk Stake Holder atau Pengguna Kelulusan	12
BAB II KAJIAN TEORETIK	13
A. Konsep Model desain Pembelajaran	13
1. Model-model Pembelajaran	15
1) Model Desain Pembelajaran ADDIE	15
2) Model Desain Walter Dick and Carey	17
3) Model Pengembangan Instruksional	22

4) Model Desain ASSURE	28
5) Model Desain Kemp	33
6) Model Desain Gerlach dan Ely	36
7) Model Desain Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional	40
2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek	46
(1) Dato' H Yusoff	46
(2) Suzie Boss dan Jane Krauss	47
(3) Dayna Laur	48
(4) Robert M Capraro	49
(5) John W Thomas	50
(6) Erika Baker et.al	50
(7) John Larmer dan John RM	51
3. Mata Kuliah Merencana Interior 3	56
B. Konsep Pengembangan Model PjBL untuk Mata Kuliah MI 3	59
1. Definisi Belajar	59
2. Merencana Interior Toko	60
3. Pembelajaran Merencana Interior	63
4. Pembelajaran Berbasis Proyek atau PjBL	66
5. PjBL untuk Mata Kuliah MI 3	70
6. Kreativitas dan Pembelajaran	71
7. Desain Interior	73
8. Mata Kuliah Merencana Interior 3	77
C. Kerangka Teoretik	83
1. Model Desain Pembelajaran Terpilih	83
2. Strategi Pembelajaran	85
3. Proses Pembelajaran	86

	D. Rancangan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3	88
	1. Berpikir Kreatif	88
	2. Belajar Mandiri dan Kolaboratif	89
	3. Bimbingan Kelompok	89
	4. Evaluasi	89
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	94
	A. Tujuan Penelitian	94
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	94
	C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	97
	D. Pendekatan dan Metode Penelitian	98
	E. Langkah-langkah Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3	104
	1. Penelitian Pendahuluan	105
	2. Perencanaan Pengembangan Model	105
	3. Implementasi Penelitian	110
	1) Identifikasi Kebutuhan Instruksional dan menentukan Tujuan Instruksional Umum	110
	2) Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Mahasiswa	111
	3) Melakukan Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek	112
	4) Menulis Tujuan Instruksional Khusus	114
	5) Menentukan Tes Acuan Patokan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3	117

6) Menyusun Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3	118
7) Mengembangkan Bahan Pembelajaran Berbasis Proyek	121
8) Menyusun Desain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif	123
1. Prosedur <i>one to one</i> dengan Pakar	125
2. Prosedur <i>one to one</i> dengan Mahasiswa	126
3. Prosedur Evaluasi Kelompok Kecil	127
4. Prosedur Uji Lapangan I	128
5. Prosedur uji Lapangan II	129
9) Sistem Pembelajaran	130
F. Kelayakan dan efektivitas Program	132
G. Pengumpulan Data, Analisis Data Data dan Validitas	133
1) Pengumpulan Data	133
2) Validitas Instrumen dan Kuesioner Penelitian	134
3) Analisis Data	134
4) Validitas	136
5) Instrumen Penelitian	137
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	143
A. Hasil Pengembangan Program Pembelajaran Berbasis Proyek	144
1. Analisis Kebutuhan	144
a. Persamaan Persepsi	152
b. Perubahan Kurikulum	153

c. Kelengkapan Portofolio	154
d. Buku Pedoman	154
e. Tes Acuan Patokan	154
1) Pengembangan Model Draft 1	155
2) Pengembangan Model Draft 2	164
3) Pengembangan Model Draft 3	168
4) Pengembangan Model Draft 4	171
5) Pengembangan Modul Draft 5	177
6) Pengembangan Modul Draft 6	183
7) Pengembangan Modul Draft 7	185
8) Pengembangan Modul Draft 8 atau Final	190
2. Kelayakan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3	192
3. Efektivitas Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3	193
a. Evaluasi Mahasiswa <i>One to one</i>	193
b. Evaluasi Kelompok Kecil atau Small Group	196
c. Uji Coba Lapangan I	199
d. Uji Coba Lapangan II	204
e. Kesimpulan Efektivitas Modul	209
1) Pencapaian Nilai Rata-rata Mahasiswa setelah Program	209
2) Perbandingan Nilai Pre dan Pos Tes	211
3) Pengamatan Hasil Nilai yang Dicapai Mahasiswa Sebelum dan sesudah Mengikuti Program	212
4) Hasil Kuesioner	213
B. Diseminasi dan Implementasi	214

C. Pembahasan	219
1. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek	219
2. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Proyek	220
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	225
A. Kesimpulan	225
B. Rekomendasi	228
 DAFTAR PUSTAKA	230
LAMPIRAN-LAMPIRAN	236
1. DESAIN PEMBELAJARAN	237
2. SAP	266
3. RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	269
4. ALAT EVALUASI	278
5. Uji 't'	296
6. Transkrip Nilai Mahasiswa Th. Akademik 2010/2011 – 2014/2015	301
7. Lembar Validasi dan Uji Instrumen Oleh Pakar	323
TENTANG PENULIS	324

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rata-rata Nilai Mahasiswa Th. Akademik 2010/2011 hingga Th. Akademik 2014/2015	5
Tabel 2.1	Konsep dan Pengelolaan Prosedur	16
Tabel 2.2	Perbandingan Desain Pembelajaran paling Relevan dengan Mata Kuliah MI 3	43
Tabel 2.3	Jadwal Perkuliahan Merencana Interior 3	58
Tabel 2.4	Jadwal Perkuliahan dan Tugas Mata Kuliah MI 3	81
Tabel 2.5	Jadwal Perkuliahan Mata Kuliah MI 3	85
Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	96
Tabel 3.2	Rata-rata Nilai Mahasiswa, Th. Akademik 2010/2011 hingga Th. Akademik 2014/2015	107
Tabel 3.3	Perbandingan 3 Prodi pada 3 Universitas	108
Tabel 3.4	Strategi Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3	118
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Mahasiswa	138
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen untuk Efektivitas Program Pembelajaran MI 3	139
Tabel 3.7	Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif Desain Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah MI 3	142
Tabel 4.1	Model dan Sistem Pembelajaran mata kuliah MI 3	145
Tabel 4.2	Tabel Nilai dalam Huruf Bobot dan Angka	149
Tabel 4.3	Informasi Topik Diskusi	150
Tabel 4.4	Ringkasan revisi Modul Draft 1	160
Tabel 4.5	Revisi Modul Draft 2	165
Tabel 4.6	Revisi Modul Draft 3	169
Tabel 4.7	Informasi yang diperoleh dari Uji Coba 3 Mahasiswa ...	170

Tabel 4.8	Menghitung Kebutuhan	173
Tabel 4.9	Tanggapan Mahasiswa pada Modul draft 5	178
Tabel 4.10	Format Studi Analisa Material Elemen Interior	182
Tabel 4.11	Komponen yang Direvisi	183
Tabel 4.12	Komponen yang Direvisi	185
Tabel 4.13	Hasil Pre Test dan Post test Evaluasi <i>One to one</i>	194
Tabel 4.14	Hasil Pre Test dan Post tes Kelompok Kecil	196
Tabel 4.15	Nilai Rata-rata Sebelum dan sesudah Uji Coba	197
Tabel 4.16	Hasil Uji Coba Lapangan I	199
Tabel 4.17	Hasil Nilai Rata-rata sesudah Uji Coba Lapangan I	200
Tabel 4.18	Hasil Pre Tes dan Pos Tes Uji Coba Lapangan II	205
Tabel 4.19	Hasil Nilai Rata-rata sesudah Uji Coba Lapangan II	206
Tabel 4.20	Nilai Pre Tes dan Pos Tes	212
Tabel 4.21	Indikator Penilaian	212

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Batang Nilai Th. Akademik 2010/2011 – 2014/2015, Ganjil – Genap	6
Gambar 2.1	Bagan Desain Model ADDIE	15
Gambar 2.2	Bagan Desain Model W Dick dan Carey	18
Gambar 2.3	Bagan Model Pengembangan Instruksional	27
Gambar 2.4	Bagan Desain Model Assure	29
Gambar 2.5	Bagan Desain Model Jerold E Kemp	35
Gambar 2.6	Bagan Desain Model Gerllach dan Ely	39
Gambar 2.7	Bagan Desain Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional	41
Gambar 2.8	Bagan PjBL	54
Gambar 2.9	Bagan Proses Desain	57
Gambar 2.10	Bagan Model Integratif Clark	73
Gambar 2.11	Bagan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3	91
Gambar 3.1	Bagan desain Pembelajaran Berbasis Proyek	100
Gambar 3.2	Bagan Langkah Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek MK MI 3	103
Gambar 3.3	Skema Langkah Penelitian	106
Gambar 3.4	Bagan Hierarki Penyelesaian Portofolio	113
Gambar 3.5	Bagan Proses Validitas, revisi dan Kelayakan Program	125
Gambar 3.6	Bagan Prosedur <i>one to one</i> Mahasiswa	127
Gambar 3.7	Bagan Prosedur <i>one to one</i> Kelompok Kecil	128
Gambar 3.8	Bagan Uji Coba Lapangan I	129
Gambar 3.9	Bagan Uji Coba Lapangan II	130

Gambar 3.10	Bagan Pengembangan Berbasis Proyek mata kuliah MI 3	131
Gambar 3.11	Bagan Proses Validasi Instrumen dan Kuesioner Penelitian	135
Gambar 4.1	Skema Progres Tugas dan Skema Proses Desain mata kuliah MI 3	158
Gambar 4.2	Buku Ajar mata kuliah MI 3	162
Gambar 4.3	Pedoman Dosen mata kuliah MI 3	163
Gambar 4.4	Pedoman Mahasiswa mata kuliah MI 3	163
Gambar 4.5	Buku Ajar mata kuliah MI 3	166
Gambar 4.6	Pedoman Dosen mata kuliah MI 3	166
Gambar 4.7	Pedoman Mahasiswa mata kuliah MI 3	166
Gambar 4.8	Ukuran Kemeja yang Dilipat	173
Gambar 4.9	Jumlah dan Jarak Lipatan Kemeja	174
Gambar 4.10	Analisa Zoning	175
Gambar 4.11	Analisa Grouping dan sirkulasi Pengguna	176
Gambar 4.12	<i>Mood board</i> Pemilihan Tema Toko	179
Gambar 4.13	Image 'beauty Style'	180
Gambar 4.14	Konsep Skematik	181
Gambar 4.15	Studi Alternatif Layout	184
Gambar 4.16	Format gambar Tampak dan Potongan	187
Gambar 4.17	Format Gambar Mebel	188
Gambar 4.18	Format Skema Bahan dan Warna	189
Gambar 4.19	Cover Buku Ajar Merencana Interior 3	191
Gambar 4.20	Cover Buku Pedoman Dosen Mata Kuliah Merencana Interior 3	191
Gambar 4.21	Cover Buku Pedoman Mahasiswa Mata Kuliah Merencana Interior 3	192

Gambar 4.22	Grafik Batang Tingkat Efektivitas Materi Pembelajaran	202
Gambar 4.23	Grafik Batang Efektivitas Uji Coba <i>One to one</i> hingga Uji Coba Lapangan II	209
Gambar 4.24	Grafik Batang Hasil Pre Tes dan Pos Tes	211
Gambar 4.25	Bagan Proses Kegiatan Pengembangan Program Pembelajaran Berbasis Proyek	224

DAFTAR FOTO

Foto 4.1	Persiapan kegiatan Diseminasi Implementasi pada Prodi DI, FSRD – Usakti	216
Foto 4.2	Peneliti Mempresentasikan Program Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah Merencana Interior 3	216
Foto 4.3	Suasana Kegiatan Diseminasi Implementasi	217
Foto 4.4	Suasana Kegiatan Diseminasi Implementasi	217
Foto 4.5	Bersama Kaprodi, SekProdi dan Ketua Pusat Studi FSRD – Usakti	218
Foto 4.6	Bersama Bu Atridia, Bu Zoya, Bu Resky, Pak Polin dan Pak Azis	218

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain Interior merupakan karya seni 'Merancang Tata Ruang Dalam yang mengungkapkan secara jelas dan tepat akan kebutuhan seorang individu maupun kelompok pada suatu masa melalui media ruang¹. Francis Ching menyatakan bahwa 'Perancangan desain interior memasukan unsur dua dan tiga dimensi serta konfigurasi dari berbagai macam unsure bentuk sehingga akan menimbulkan dan menetapkan jenis ruang'.² Dalam memecahkan masalah interior adalah menemukan dan mempelajari masalah spasial dan bangunan secara keseluruhan.³ Maksud dari 3 (tiga) pernyataan di atas bahwa merancang interior atau tata ruang dalam adalah mengungkapkan secara jelas dan tepat kualitas ruang melalui analisa berdasarkan kebutuhan, dimensi dan aktivitas penggunaanya.

Desain interior merupakan sebuah karya seni yang sangat dinamis, tidak ada rujukan yang dapat dijadikan ukuran atau tolok ukur terkait dengan desainnya untuk benar atau salah, indah atau jelek, kuno atau

¹ J Pamudji Suptandar, *Perancangan Tata Ruang Dalam (Desain Interior)* (Jakarta: Djambatan, 1999), h. 1.

² Francis DK Ching, *Arsitektur dalam Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Jakarta: Erlangga, 2000), h. 98.

³ Ipek Memikoglu, 'Utilization of Second Life as a Tool for Spatial Learning in Interior Architecture', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 116 (2014), *Academic World Education and Reserach Center Reviews*, CC BY-NC-ND license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017) (h. 1288).

modern dan sebagainya, hal ini karena desain interior terkait dengan intuisi yang erat dengan nilai-nilai keindahan yang harus melihatnya secara satu kesatuan yang terdiri dari elemen (garis, bentuk, ruang, tekstur, pola, warna dan skala) dan prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, ritme, proporsi, skala, penekanan atau aksen atau pusat perhatian, warna). Interior desainer profesional harus memenuhi syarat melalui pendidikan, pengalaman dan ujian (organisasi keprofesian – HDII) dan mampu:

1) Mengidentifikasi, meneliti dan memecahkan masalah secara kreatif; 2) Menstudi dan menganalisa secara runtun dengan: Programing, analisis desain, perancangan ruang dan estetika secara stuktur bangunan dan menyesuaikan dalam penerapam elemen interior dan 3) Mengaplikasikan dalam perancangan dalam gambar dan dokumen yang sesuai.⁴

Dalam dunia pendidikan interior, menciptakan individu yang sangat terampil, mampu berpikir dan menafsirkan lingkungannya dengan persepsi fungsional serta kompatibel dengan lingkungan sekitarnya.⁵ Pembelajaran mata kuliah Merencana Interior (untuk selanjutnya ditulis MI) pada program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti merupakan mata kuliah yang mengajarkan nilai-nilai keindahan itu didalam proses belajar mengajar. Untuk tidak menjadikannya menjadi suatu karya yang abstrak perlu adanya pedoman yang dapat dijadikan petunjuk untuk

⁴ Robert Haddad, 'Research and Methodology for Interior Desaigner', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 122 (2014), *Academic World Education and Reserach Center Reviews*, CC BY-NC-ND license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017) (h.772).

⁵ Filiz Tavsan & Elif Sonmez, 'Interaction of Fashion and Interior Design Styles in Interior Architekture Education; Workshop Study', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 89 (2013), *Faculty of Education Reviews*, CC BY-NC license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017) (h. 687).

merancang dan mendesain interior. Mata kuliah MI pada program studi (untuk selanjutnya ditulis Prodi) merupakan mata kuliah prasyarat dengan 6 (enam) SKS (satuan kredit semester) yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Prodi DI secara hierarki dari mulai semester 2 (dua) hingga semester 6 (enam) yang mempunyai tingkat kesulitan yang berjenjang. Merupakan mata kuliah praktika dengan sistem pembelajaran studio. Sesuai dengan judul penelitian, bahwa sistem pembelajaran PjBL diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran mata kuliah MI selama ini karena: 1) menyesuaikan dengan karakteristik siswa, kolaboratif dan sistem pembelajaran yang efisiensi; 2) mengembangkan struktur persamaan persepsi dan; 3) sistem pembelajaran kolaboratif untuk mencapai efisiensi belajar siswa.⁶

Mulai tahun 2004, dikeluarkan kebijakan untuk mata kuliah MI dapat ditempuh pada setiap semester, hal ini dikarenakan kelulusan mahasiswa prodi DI untuk mata kuliah ini terutama MI 3 menurun. Kondisi ini menjadi masalah bagi prodi DI, termasuk ada batasan masa studi untuk program S1 adalah 7 tahun. Sebagai gambaran tingkat kesulitan mata kuliah MI 1 hingga MI 5 adalah sebagai berikut:

1. **Merencana Interior 1**, merencanakan dan mendesain interior sebuah kamar berukuran 'studio' atau '*one room apartement*' dengan luas

⁶ Porntip Ruengtam, '*Modeling of Cooperative/Collaborative Learning Technique: A case study of Interior Architecture Program*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 105 (2013), *Faculty of Architecture, Planning & Surveying Reviews*, CC BY-NC-ND license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017) (h. 361).

ruangan yang dirancang ($\pm 21 - 28$) m², denah diberikan oleh dosen pengampu.

2. **Merencana Interior 2**, merencanakan dan mendesain interior sebuah 'rumah tinggal' atau '*residential*' yang diperuntukan bagi keluarga kecil (ayah, ibu dengan 2 (dua) anak). Luas bangunan yang akan dirancang (± 100) m², denah dapat mengambil dari *brosure* perumahan dengan persetujuan dosen pembimbing.
3. **Merencana Interior 3**, merencanakan dan mendesain interior sebuah 'toko' dengan luas ruangan ($\pm 200 - 250$) m² pada sebuah bangunan komersial (*Mall* → jenis bangunan yang ditentukan). Denah yang dipergunakan boleh fiktif (dengan ketentuan proyek tugas akhir mahasiswa arsitektur dengan perolehan nilai min (B+) atau dengan existing bangunan *Mall*, terkait dengan aspek makro (lokasi, lingkungan, demografi) dan mikro (Arsitektur, gaya bangunan, tampak, struktur, fasilitas bangunan, interior dan pengguna termasuk masyarakat sasaran).
4. **Merencana Interior 4**, merencanakan dan mendesain interior sebuah 'kantor' atau '*office*' pada bangunan sewa bertingkat tinggi dengan luas kantor ($\pm 700 - 750$) m². Pada tahap ini mahasiswa sudah menganalisa hubungan struktur organisasi kantor dan kebutuhan ruang serta kaitannya dengan kebutuhan sistem seperti: jaringan (kabel computer, komunikasi, keamanan).

5. **Merencana Interior 5**, merencanakan dan mendesain interior sebuah ruang publik seperti: Klinik, Rumah Sakit Khusus atau Spesialisasi, Museum, Hotel, Bandara, Stasiun, Kantor Jasa (Bank, Asuransi, Biro perjalanan, konsultan dan kontraktor arsitektur dan interior dan sebagainya) dengan luas ruangan ($\pm 700 - 1000$) m².

Dalam penelitian ini, dipilih mata kuliah MI 3 dengan judul **'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah Merencana Interior 3'** pada Prodi DI, FSRD – Usakti dimana peneliti juga terlibat sebagai dosen pengampu.

Alasan pemilihan pembelajaran mata kuliah MI 3 ini adalah:

1) Nilai yang dicapai mahasiswa mata kuliah MI 3 selama 10 semester (tahun akademik 2010/2011 hingga tahun akademik 2014/2015) → rendah dan cenderung menurun (data terlampir pada lampiran 6 hal 293-314).

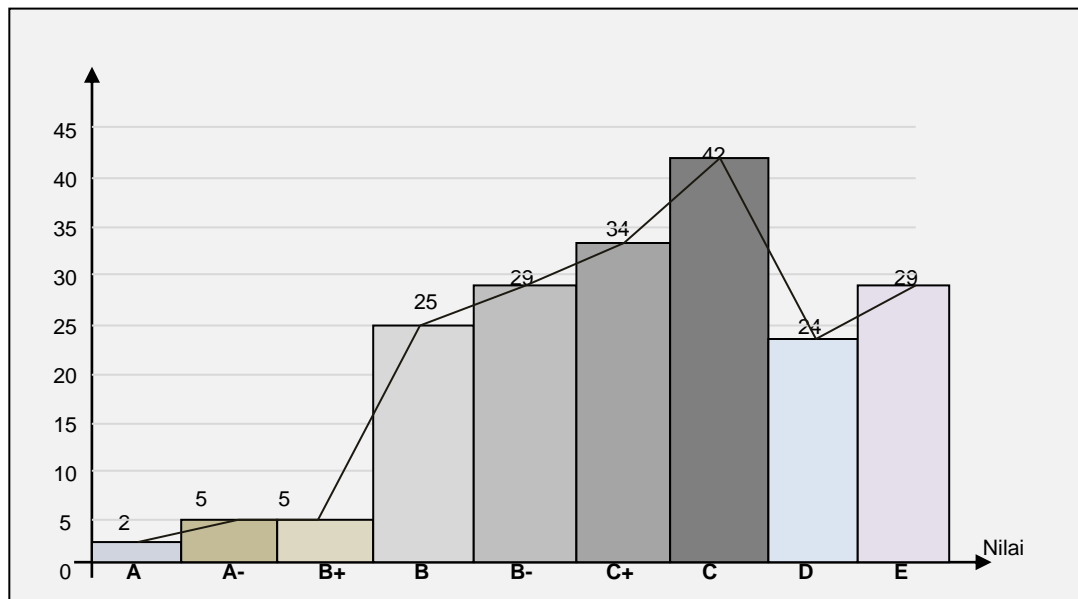
Tabel 1.1 – Rata-rata Nilai Mahasiswa
Th. Akademik 2010/2011 hingga Th. Akademik 2014/2015

Nilai	Th. Akademik 2010/2011				Th. Akademik 2011/2012				Th. Akademik 2012/2013				Th. Akademik 2013/2014				Th. Akademik 2014/2015				
	Gasal		Genap		Gasal		Genap		Gasal		Genap		Gasal		Genap		Gasal		Genap		
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
A	0	0	1	2.94	0	0	0	0	0	0	1	4.16	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A-	0	0	1	2.94	0	0	0	0	0	0	2	8.33	1	7.14	0	0	0	0	1	3.7	
B+	0	0	2	5.88	1	9.09	0	0	0	0	0	0	1	7.14	0	0	0	0	1	3.7	
B	0	0	3	8.82	0	0	2	9.09	1	9.09	6	25	2	14.29	5	17.85	1	6.25	5	18.51	
B-	1	12.5	4	11.76	1	9.09	3	13.66	2	18.18	3	12.5	1	7.14	6	21.42	2	12.5	6	22.22	
C+	3	37.5	8	23.55	3	27.27	5	22.72	3	27.27	1	4.16	2	14.29	2	7.14	2	12.5	5	18.51	
C	1	12.5	1	35.29	3	27.27	5	22.72	2	18.18	3	16.66	2	14.29	5	17.85	6	37.5	2	7.4	
D	2	25	3	8.82	3	27.27	2	9.09	0	0	3	12.5	2	14.29	6	21.42	3	18.75	0	0	
E	1	12.5	0	0	0	0	5	22.72	3	27.27	4	16.66	3	21.42	4	14.28	2	12.5	7	25.92	
Jml. Mhs.	8		34		11		22		11		24		14		28		16		27		

Keterangan tabel 1.1 menunjukkan perolehan nilai-nilai:

A	→ 2 mahasiswa dengan prosentase	: $2/195 \times 100\%$	= 1,06%
A-	→ 5 mahasiswa dengan prosentase	: $5/195 \times 100\%$	= 2.56%
B+	→ 5 mahasiswa dengan prosentase	: $5/195 \times 100\%$	= 2.56%
B	→ 25 mahasiswa dengan prosentase:	$25/195 \times 100\%$	= 12.82%
B-	→ 29 mahasiswa dengan prosentase:	$29/195 \times 100\%$	= 14.87%
C+	→ 34 mahasiswa dengan prosentase:	$34/195 \times 100\%$	= 17.43%
C	→ 42 mahasiswa dengan prosentase:	$42/195 \times 100\%$	= 21.53%
D	→ 24 mahasiswa dengan prosentase:	$24/195 \times 100\%$	= 12.30%
E	→ 29 mahasiswa dengan prosentase:	$29/195 \times 100\%$	= 14.87%

Dari tabel 1.1 di atas dapat dijabarkan dalam bentuk chart seperti di bawah ini:



Gambar 1.1

Histogram Nilai Mahasiswa Mata Kuliah MI 3 Th. Akademik 2010/2011 – 2014/2015, Ganjil - Genap

- 2) Dosen pengampu belum mengacu pada 'scl' (*student centered learning*) melainkan masih terfokus pada dosen pengampu mata kuliah, dosen pembimbing kelompok hanya berperan sebagai fasilitator. Hal ini disebabkan beberapa hal, antara lain:
 - a. Dosen pembimbing kelompok kurang berperan aktif dalam menentukan keputusan selama proses bimbingan.
 - b. Semua kebijakan selama proses pembelajaran hanya satu arah atau hanya oleh dosen pengampu saja.
- 3) Belum ada buku pedoman tugas sebagai petunjuk teknis sehingga mahasiswa tidak optimal memahami materi pembelajaran dan belum mampu bekerja mandiri menyelesaikan progres tugas.
- 4) Interaksi antara dosen pembimbing dengan mahasiswa bimbingannya belum terjalin dengan baik, sehingga seringkali mahasiswa mencontoh hasil dari teman mereka. Akibatnya pada saat kolokium ujian akhir semester mereka tidak mampu mempertanggung jawabkan pekerjaan portofolio yang mereka selesaikan.
- 5) Penilaian hanya dilakukan sesuai dengan program pembelajaran yaitu nilai: Portofolio, UTS (ujian tengah semester) dan UAS (ujian akhir semester).

Kondisi yang seharusnya:

- 1) Perolehan nilai yang dicapai mahasiswa diatas rata-rata adalah 80%

- 2) Pembelajaran seharusnya mengacu pada *scl (student centeled learning)*, dimana peran dan tanggung jawab dosen pengampu dan dosen pembimbing sama sehingga:
 - a. Semua dosen pembimbing diberikan tanggung jawab untuk berperan dalam proses, monitor dan mengevaluasi mahasiswa kelompoknya serta merumuskan bersama-sama dengan dosen pengampu.
 - b. Semua kebijakkan selama proses pembelajaran tidak hanya satu arah, semua dosen terlibat aktif selama proses pembelajaran.
- 3) Mempunyai buku pedoman sebagai petunjuk teknis untuk dosen dan mahasiswa dalam menyelesaikan progres tugas pembelajaran mata kuliah MI 3 yang harus diselesaikan dengan benar, tepat waktu dan representatif.
- 4) Dosen pengampu dan dosen pembimbing kelompok berkolaborasi menyelesaikan permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran mata kuliah MI3.
- 5) Untuk memonitor kemajuan progres tugas mahasiswa selesai sesuai dengan jadwal, dilakukan penilaian berupa evaluasi 1-3 diluar evaluasi UTS dan UAS.

Penelitian ini diharapkan:

- 1) Nilai akhir yang dicapai mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah MI 3 meningkat.

- 2) Semua dosen pengampu dan pembimbing pada mata kuliah MI 3 dapat bekerja sama menyelesaikan serta mencari akar permasalahan menurunnya nilai khususnya pembelajaran mata kuliah MI 3, sehingga mampu meningkatkan nilai yang dicapai oleh mahasiswa.
- 3) Adanya buku pedoman sebagai petunjuk teknis mata kuliah MI 3 untuk dosen dan mahasiswa agar mampu berpikir kreatif serta mampu bekerja mandiri menyelesaikan progres tugas sesuai format dan jadwal.
- 4) Dosen pengampu melibatkan dosen pembimbing sebagai TIM dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran serta dapat memberikan kontribusinya terkait dengan strategi pembelajaran yang diterapkan selama pembelajaran.
- 5) Penilaian tidak didapatkan pada hasil akhir dalam bentuk portofolio saja, melainkan juga diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung dengan memantau progres tugas yang dikerjakan sesuai jadwal serta format tugas dalam bentuk evaluasi 1 - 3. Hal ini agar tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dari judul penelitian 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah Merencana Interior 3', maka sub fokus masalah penelitian adalah:

1. Pelaksanaan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah merencana interior 3
2. Mengembangkan model pengembangan pembelajaran berbasis proyek yang sesuai untuk mata kuliah merencana interior 3
3. Menguji kelayakan model hasil pengembangan pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah merencana interior 3?
4. Menguji efektivitas model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada mata kuliah merencana interior 3?

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka perumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pengembangan model PjBl untuk mata kuliah MI 3?
2. Bagaimanakah mengembangkan model PjBL yang sesuai untuk mata kuliah MI 3?
3. Apakah model PjBL yang dikembangkan layak untuk mata kuliah MI 3?
4. Apakah model PjBL efektif untuk mata kuliah MI 3?

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini nantinya diharapkan terkait dengan pengguna pada pembelajaran mata kuliah merencana interior 3, antara lain untuk

mahasiswa, dosen pengampu dan pembimbing, Prodi desain interior dan *stake holder*.

Untuk Mahasiswa

- 1) Mampu memahami materi pembelajaran mata kuliah MI 3 yang diberikan dengan mudah.
- 2) Mampu bekerja secara mandiri dan berpikir kreatif sehingga mampu menyelesaikan masalah dengan cepat dan benar.
- 3) Mampu bekerja secara tim (dalam hal ini kelompok bimbingan), baik dengan teman 1 (satu) kelompok dan dengan dosen pembimbing kelompok.
- 4) Mampu bekerja sesuai dengan progres yang terjadwal.

Untuk Dosen Pengampu dan Tim Dosen

- 1) Mendapatkan format yang baku mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah merencana interior 3 khususnya terkait dengan sistematika menyelesaikan progres tugas dalam bentuk 'Portofolio'.
- 2) Mendapatkan format yang sesuai untuk petunjuk teknis (juknis) mata kuliah merencana interior khususnya merencana interior 3.
- 3) Dosen pembimbing kelompok dapat memberikan masukan dan bekerja secara tim dengan dosen pengampu untuk keberhasilan yang dicapai mahasiswa bimbingannya.

Untuk Program Studi

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai acuan untuk mata kuliah peraktika lainnya pada prodi Desain interior, Fakultas Seni Rupa dan Interior – Universitas Trisakti.
- 2) Peningkatan hasil belajar yang diperoleh mahasiswa prodi DI akan berpengaruh pada jumlah kelulusan mahasiswa yang tepat waktu.
- 3) Mampu mempersiapkan sarjana desain interior yang mandiri dan mampu berpikir kreatif serta mampu bersaing secara Nasional maupun Internasional.

Untuk *Stake Holder* atau Pengguna Kelulusan

- 1) Mampu bersaing dengan kelulusan dari Universitas lainnya terutama prodi desain interior, FSRD – Usakti.
- 2) Mampu sebagai penentu kebijakan dalam organisasi profesi yakni Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII).

BAB II KAJIAN TEORETIK

Pada bab kajian teoretik akan dibahas tentang: Konsep Pengembangan Model Pembelajaran yang dikembangkan, Kerangka Teoretik dan Rancangan model Pembelajaran Berbasis Proyek, Konsep Pembelajaran mata kuliah Merencana Interior 3 (selanjutnya disingkat MI).

A. Konsep Desain Pembelajaran

Untuk mengukur kesesuaian pengembangan model pembelajaran akan terkait dengan masalah pemahaman, materi yang disajikan serta kompetensi dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Teori belajar dipergunakan untuk membantu desain program pembelajaran seperti merancang proses pembelajaran yang efektif, efisien serta menarik bagi siswa didik selama proses pembelajaran.

Teori belajar menurut Martini adalah hasil usaha seorang individu untuk memaknai pengalamannya dalam cara berpikir serta beradaptasi yang diikuti dengan perubahan perilaku sesuai yang diketahuinya dan menjadi dasar untuk mempelajari pengetahuan yang baru.¹ Menurut Bruner terkait teori belajar menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif membangun ide dan konsep melalui hipotesis

¹ Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Indonesia* (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010), h. 173.

secara struktur kognitif dalam menerima informasi yang diterimanya.² Menurut Kosasih ada 3 (tiga) aspek perubahan perilaku pada diri seseorang sebagai hasil belajar yang meliputi: kognitif (pemahaman, pengetahuan, analisis dan sintesis), afektif (sikap, perasaan dan minat) serta psikomotorik (gerak dan sikap).³ Maka berdasarkan pendapat di atas tentang belajar adalah cara seseorang atau individu dalam menerima informasi yang diterima serta berpikir untuk memaknainya secara kognitif, afektif dan psikomotorik, kemudian membangunnya menjadi ide, konsep dan cara untuk beradaptasi berdasarkan pengalamannya masing-masing seperti menerima dan beradaptasi terkait dengan pengembangan materi pembelajaran.

Dalam memaknai informasi yang diterimanya sesuai dengan pengalaman masing-masing individu, seperti dalam menerima konsep model pembelajaran yang sesuai dalam penelitian ini perlu dimaknai model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran mata kuliah merencana interior 3, antara lain:

1. Dari beberapa model pembelajaran berikut ini, peneliti akan menggunakan untuk memilih yang paling sesuai dengan karakteristik dan relevan dari pembelajaran mata kuliah merencana interior 3, antara lain:

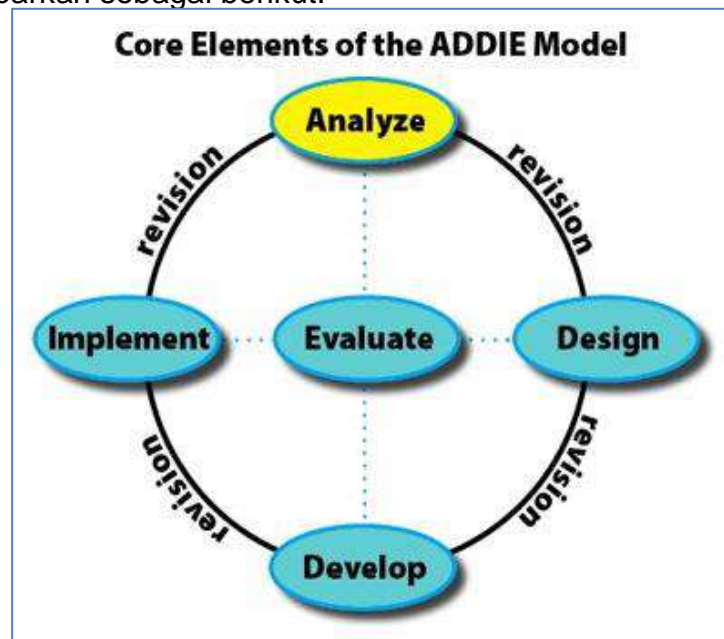
² *Ibid.*, h. 209.

³ E. Kosasih, *Strategi Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Yrama Widya, 2014), h. 6.

1) Model Desain ADDIE

Model desain pembelajaran Robert Maribe Branch merupakan model pembelajaran dengan konsep pengembangan produk untuk model pembelajaran berbasis kinerja dengan landasan filosofi yang berpusat pada peserta didik, inovatif, otentik dan inspiratif.⁴ ADDIE merupakan kepanjangan dari: *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* dengan pendekatan ADDIE dapat di lihat dari 2 (dua) aspek yaitu sebagai sebuah konsep dan berbagai cara untuk mengelola prosedur yang terkait dengan desain pembelajaran.

Dalam bentuk bagan model pembelajaran dari ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 – Bagan Desain Model ADDIE⁵

⁴ Kent L. Gustafson & Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), h. 2.

⁵ *Ibid.*, h. 3.

Pendekatan model ADDIE sebagai sebuah konsep dan berbagai cara untuk mengelola prosedur terkait dengan desain pembelajaran dapat dijabarkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 – Konsep dan Pengelolaan Prosedur⁶

	Analisis	Desain	Pengembangan	Implementasi	Evaluasi
KONSEP	Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dengan penyelenggaraan program pembelajaran	Rancangan dalam proses pembelajaran termasuk strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran	Tahap uji coba termasuk kelengkapan media yang dipergunakan	Tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik	Tahap penilaian keberhasilan sebelum dan sesudah penerapan prosedur sesuai dengan tahapan model ADDIE
PENGELOLAAN PROSEDUR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi kesenjangan kinerja dengan mengidentifikasi (penyebab, mengukur dan menetapkan kinerja) 2. Merumuskan tujuan belajar 3. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik 4. Mengidentifikasi sumber-sumber (waktu, konten, teknologi, fasilitas dan pengguna) 5. Strategi yang tepat dan relevan 6. Menyusun program pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Menyusun daftar tugas 8. Menyusun tujuan kinerja 9. Menyusun strategi tes 10. Menghitung biaya yang diperlukan 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Menyusun konten 12. Menentukan strategi pembelajaran 13. Memilih dan menentukan media 14. Membuat panduan untuk peserta didik 15. Membuat panduan untuk guru 16. Melakukan revisi formatif 	<ol style="list-style-type: none"> 17. Mempersiapkan guru 18. Mempersiapkan peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> 19. Menentukan criteria evaluasi 20. Memilih alat evaluasi 21. Melakukan evaluasi tersebut
	Ringkasan Analisis	Sistematika Desain	Cakupan Pembelajaran	Implementasi Strategi	Perencanaan evaluasi

⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), h. 3.

Model pembelajaran ADDIE juga mempunyai Kekurangan dan kelebihan, antara lain:

Kelebihan Model ADDIE:

- a. Tahapan sistematis dan dilakukan berurutan secara keseluruhan.
- b. Struktur langkah sederhana dan sistematis, sehingga mudah dipelajari.

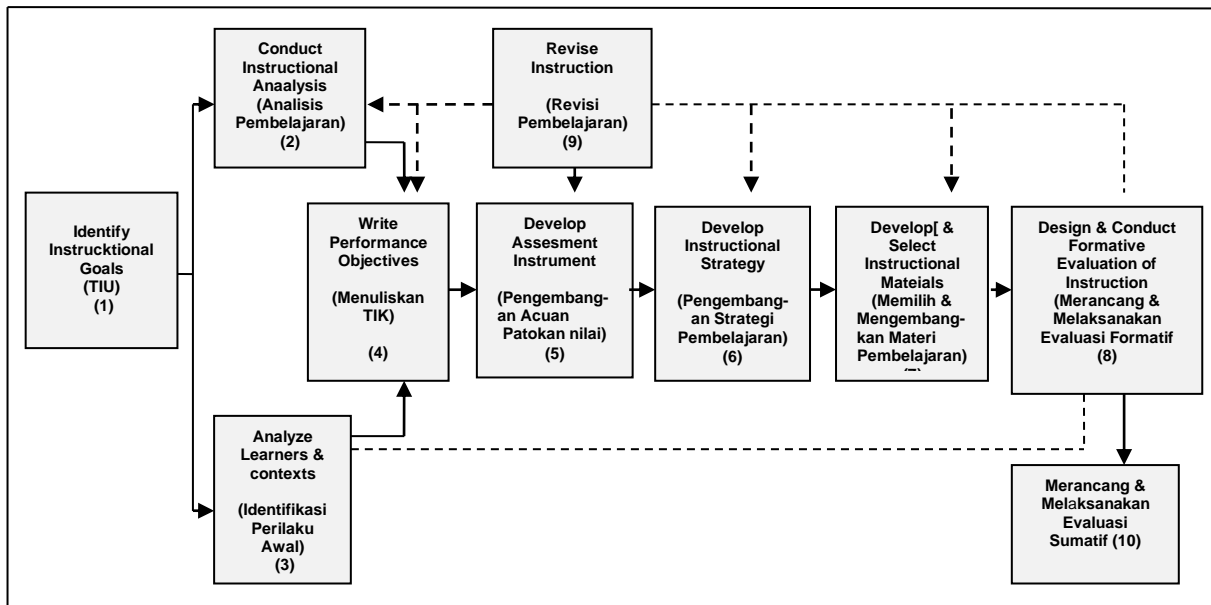
Kekurangan Model ADDIE:

- a. Struktur langkah harus berurutan sehingga memerlukan waktu implementasi yang cukup lama.
- b. Analisis peserta didik dilakukan 2 (dua) tahap yaitu: analisis kinerja dan analisis kebutuhan peserta didik. Proses ke-dua analisa ini juga membutuhkan waktu yang tidak sebentar, dimana tugas juga terjadwal.
- c. Karena proses implementasinya yang lama, model ini kurang efektif untuk dilakukan pada penelitian mata kuliah praktika seperti mata kuliah merencana interior → karena progres tuntutan tugas yang harus dikerjakan terjadwal sesuai dengan format tugas pembelajaran mata kuliah MI 3.

2) Model Desain Walter Dick dan Carey

Lebih populer dengan sebutan model pembelajaran Dick *and* Carey, dalam buku '*The Systematic Design on Instruction*' buku ini

dikenal dengan 10 (sepuluh) tahapan langkah pada seperti gambar langkah pada seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.2 – Model Dick and Carey⁷

Tahapan langkah pada model Dick and Carey ini dapat dijabarkan sebagai berikut⁸:

- (1) **Identifikasi Tujuan Instruksional Umum atau TIU**, dengan mengetahui karakteristik siswa yang meliputi analisis: kebutuhan, pengalaman dan kemampuan awal siswa serta kesulitan yang dihadapi peserta didik pada pembelajaran sebelumnya.

⁷ Walter Dick, Carey and Carey, *The Systematic design of Instructional* (New Jersey: Pearson, 2009), h. 15.

⁸ *Ibid.*, hh. 6-8.

- (2) **Analisis Instruksional**, menentukan ketrampilan dan pengetahuan yang relevan serta dibutuhkan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Waktu melakukan analisis pembelajaran diperlukan langkah-langkah identifikasi kompetensi peserta didik, seperti:

- a. Pengetahuan (*cognitive*).
- b. Ketrampilan (*Phsycomotor*)
- c. Sikap (*attitudes*)

- (3) **Analisis Karakteristik Peserta Didik dan Konteks Pembelajaran**, ke-2 (dua) langkah ini dapat dilakukan bersamaan selama proses pembelajaran.

Identifikasi dan analisis karakteristik peserta didik meliputi kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik seperti: sikap (*attitudes*) dan gaya belajar (*learning styles*) terhadap aktivitas belajar. Hasil analisis ini membantu perancang program pembelajaran dalam memilih serta menentukan strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

- (4) **Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus**, pada tahap ini beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu:
- a. Menentukan pengetahuan ketrampilan peserta didik untuk menyelesaikan proses pembelajaran.
 - b. Kondisi yang diperlukan oleh peserta didik.

c. Ada kriteria dan acuan tertentu untuk menentukan keberhasilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

(5) **Mengembangkan butir-butir acuan dan instrumen penilaian**, dimana instrumen penilaian harus dapat mengukur *performance* peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

(6) **Mengembangkan strategi pembelajaran**, merupakan strategi yang dikembangkan selama proses aktivitas pembelajaran antara lain: aktivitas pra-pembelajaran, cara penyajian materi pembelajaran serta aktivitas tindak lanjut kegiatan pembelajaran dengan aspek-aspek:

- a. Teori terbaru tentang aktivitas pembelajaran.
- b. Penelitian mengenai kegiatan pembelajaran
- c. Karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.
- d. Materi lain yang terkait dengan pembelajaran yang perlu dipelajari oleh peserta didik.
- e. Karakteristik siswa yang terlibat kegiatan pembelajaran.

(7) **Menentukan, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran**, dapat berupa: Modul, buku panduan, buku teks, program multi media, program Audio Visual, bahan ajar berbasis

komputer serta bahan pembelajaran yang dipergunakan untuk pembelajaran berjarak.

(8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif, dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data yang terkait dengan kelebihan dan kekurangan program pembelajaran.

Dick dan Carey⁹ merumuskan 3 (tiga) fase dasar dalam melakukan evaluasi formatif, yaitu: Evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil dan uji lapangan dengan perlakuan setiap evaluasi sebagai berikut:

- a. ***One to one Evaluation*** atau **Evaluasi satu-satu**, dilakukan pada peserta didik untuk memperoleh masukan seperti:
 1. Kosa kata yang tepat, bahasa, contoh dan ilustrasi,
 2. Sikap dan prestasi peserta didik dengan tujuan meningkatkan kinerja peserta didik pada evaluasi selanjutnya,
 3. Sumber daya dan instruksi yang akan disempurnakan untuk evaluasi kelompok kecil.
- b. ***A Small Group Evaluation*** atau **evaluasi kelompok kecil**, dilakukan pada peserta didik antara 8 – 10 peserta didik secara acak dari seluruh populasi peserta didik dengan materi hasil revisi dari evaluasi satu-satu.

⁹ *ibid.*, hh. 277-280.

c. **A Field Trial** atau **uji coba lapangan**, dilakukan dengan menggunakan hasil revisi evaluasi kelompok kecil dengan hasil yang lebih efektif dan efisien.

(9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas program yang dirancang sehingga tujuan pembelajaran tercapai,

(10) Merancang dan mengembangkan Evaluasi Sumatif, evaluasi ini dilakukan di luar institusi untuk memperoleh hasil yang lebih obyektif.¹⁰

Kelebihan model Dick dan Carey:

1. Tahapan langkah jelas dan sistematis sehingga mudah diikuti.
2. Terstruktur, efisien dan efektif dalam pelaksanaannya.
3. Ada perlakuan revisi pada analisis pembelajaran: evaluasi satu-satu, kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Kekurangan model Dick dan Carey:

1. Tahapan langkah sudah ditentukan atau tidak fleksibel
2. Terlalu banyak prosedur setiap langkah yang harus dilakukan oleh pendesain program pembelajaran.

3) Model Pengembangan Instruksional atau MPI, model pengembangan instruksional (MPI) ini dikembangkan oleh Atwi

¹⁰ Dick, Carey and Carey, *op.cit.*, hh. 6-8.

Suparman yang merupakan pengembangan dari model desain Dick dan Carey (2009) yang terdiri dari 10 (sepuluh) langkah, yaitu¹¹:

(1) Mengidentifikasi kebutuhan Instruksional dan menetapkan

Tujuan Instruksional Umum, berisi kompetensi umum yang perlu dipelajari dan dicapai oleh peserta didik dalam tiga klasifikasi taksonomi: a) tujuan instruksional kognitif (ingatan atau pengendalian terhadap pengetahuan), kemampuan intelektual dan ketrampilan berpikir), afektif (terkait sikap, minat, penghargaan serta penyesuaian diri) dan psikomotorik (terkait fungsi otot dan ketrampilan gerak yang membutuhkan koordinasi otot).

(2) Melakukan analisis instruksional, proses menjabarkan kompetensi umum menjadi subkompetensi, kompetensi dasar atau kompetensi khusus yang tersusun secara logis dan sistematis.

(3) Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal dari siswa didik, proses untuk mengetahui kompetensi yang dikuasai peserta didik sebelum mengikuti mata kuliah.

¹¹ Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern, Edisi ke-empat* (Jakarta: Erlangga, 2014), hh., 130-135.

(4) Menulis Tujuan Instruksional Khusus, yang terdiri dari 4 komponen yaitu: A (*Audience*), B (*Behaviour*), C (*Condition*) dan D (*Degree*).

(5) Menyusun alat penilaian hasil belajar, menggunakan tabel spesifikasi atau kisi-kisi yang komprehensif agar dapat digunakan untuk menyusun alat penilaian yang bervariasi sesuai dengan variasi tujuan pembelajaran.

(6) Menyusun Strategi Instruksional, yang meliputi 5 (lima) tahap kegiatan antara lain:

- a. Tahap awal kegiatan instruksional (*preinstructional activities*).
- b. Penyajian isi (*content presentation*)
- c. Partisipasi siswa didik (*learner participation*)
- d. Penilaian (*assessment*)
- e. Kegiatan tindak lanjut (*follow-through activities*)

(7) Mengembangkan Bahan Instruksional, ada 3 (tiga) bentuk pendekatan kegiatan instruksional atau pembelajaran untuk mengembangkan bahan instruksional, yaitu:

- a. Sistem pembelajaran mandiri (SPM) atau *independent instruction*, dimana siswa didik belajar secara mandiri. Pengajar hanya bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Pada SPM bentuk bahan ajar disebut modul instruksional.

- b. Sistem pembelajaran tatap muka (SPTM), adalah dimana pengajar bertindak sebagai sumber belajar utama dan penyaji bahan pembelajaran yang dikompilasi dan siswa didik belajar dari pengajar dan bahan kompilasi tersebut.
- c. Sistem kompilasi kombinasi, adalah gabungan kegiatan pembelajaran mandiri dan tatap muka.

(8) Menyusun Desain dan melaksanakan Evaluasi Formatif, untuk merevisi bahan pembelajaran dengan 4 (empat) tahap pelaksanaan seperti:

- a. **Evaluasi satu-satu oleh para ahli,** penilaian dari berbagai aspek diperoleh dari para ahli (yang terdiri dari 3-5 orang ahli materi, 1-3 orang ahli pendesain pembelajaran, 1-2 orang ahli media dan ahli desain grafis serta 1 ahli bahasa) dalam merevisi produk pembelajaran.
- b. **Evaluasi satu-satu oleh peserta didik,** dengan kemampuan kompetensi tinggi – sedang – rendah. Dilakukan tiga tahap langkah yaitu: pre tes, pemberian pemahaman dan pos tes.
- c. **Evaluasi kelompok kecil,** dilakukan pada sekelompok peserta didik antara 8 – 20 orang.
- d. **Uji coba lapangan,** dengan jumlah siswa didik yang akan dijadikan sampel \pm 30 (tiga puluh) orang.

(9) Sistem Instruksional, merupakan hasil akhir dari evaluasi formatif atau produk pembelajaran.

(10) Implementasi evaluasi Sumatif dan Difusi Inovasi, dengan beberapa kriteria antara lain:

- a. Mendokumentasikan kelebihan dan kekurangan sistem pembelajaran.
- b. Evaluasi sumatif dilakukan dalam 2 (dua) langkah: penilaian dari pakar dan pendokumentasian informasi tentang proses kegiatan pembelajaran.
- c. Produk atau sistem pembelajaran dapat berasal dari dalam dan luar organisasi.
- d. Evaluasi sumatif menilai sistem atau produk yang dibandingkan dengan sistem atau produk yang lain.
- e. Evaluator harus berasal dari luar organisasi
- f. Hasil dari evaluasi sumatif berupa laporan termasuk dokumentasi desain, prosedur, hasil dan rekomendasi pelaksanaan (diteruskan atau dihentikan).

Difusi inovasi, difusi adalah proses mengkomunikasikan sebuah inovasi melalui jalur dan waktu tertentu di antara anggota dari sistem sosial, sedangkan inovasi adalah sebuah gagasan, ide, praktek yang dipandang baru oleh individual atau unit yang mengadopsi.

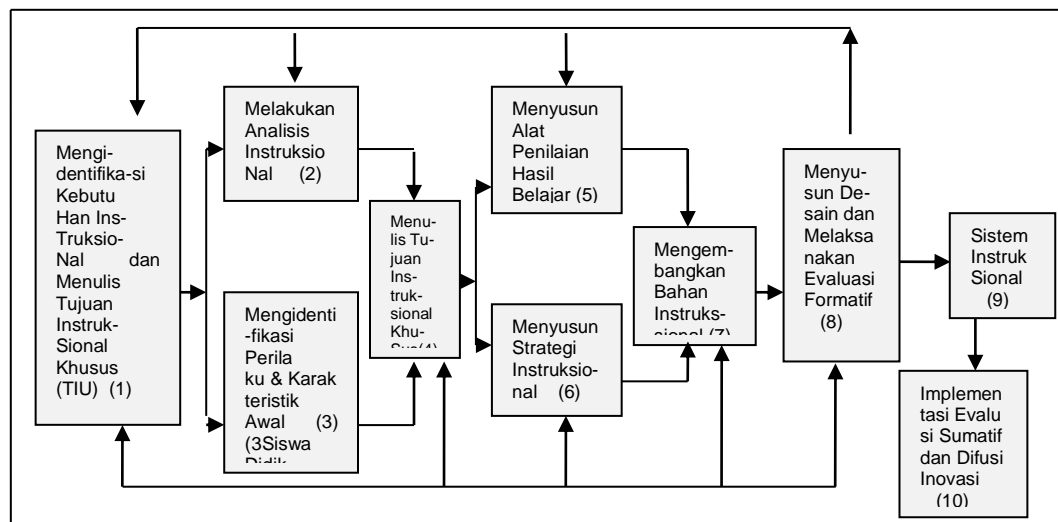
Kelebihan model MPI:

1. Model desain ini lebih baik karena melibatkan para pakar dan dilakukan evaluasi, revisi dan perbaikan dengan peserta didik dan uji coba lapangan.
2. Siswa didik turut berpartisipasi dalam pengembangan hasil atau produk pembelajaran.
3. Proses dapat dilakukan sebelum implementasi di lapangan

Kekurangan model MPI

1. Keterlibatan para pakar harus sesuai ketentuan sehingga hal ini membutuhkan waktu yang lama
2. Terlalu banyak prosedur setiap tahapan langkah yang harus dilakukan oleh pendesain program pembelajaran.

Model MPI secara terbagian adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3 – Bagan Model Pengembangan Instruksional¹²

¹² *Ibid.*, h.130.

Ke-10 (sepuluh) langkah di atas dikelompokkan dalam tiga kelompok, yaitu:

Kelompok Pertama

- a. Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menetapkan TIU
- b. Melakukan Analisis Instruksional
- c. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik

Kelompok ke-dua

- a. Menyusun desain dan melaksanakan Evaluasi Formatif
- b. Sistem Instruksional
- c. Implementasi evaluasi Sumatif dan Difusi Inovasi
- d. Mengembangkan Bahan ajar

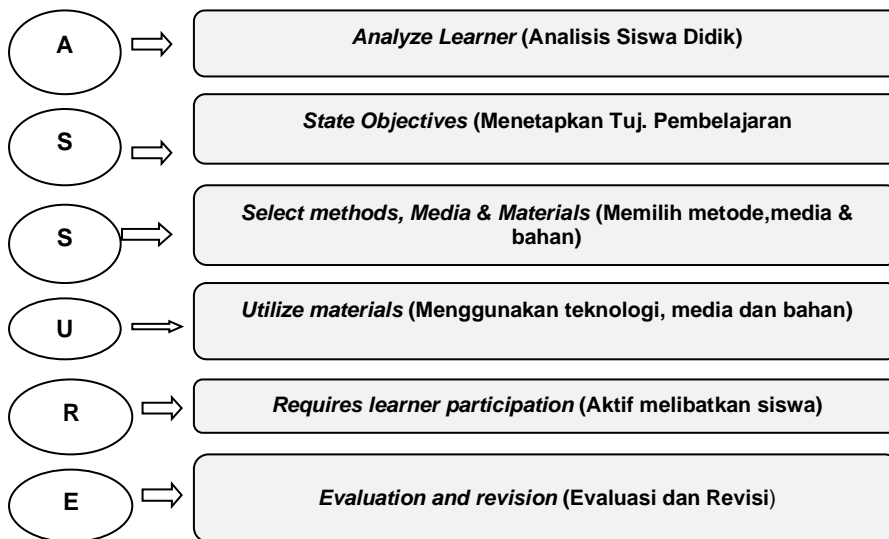
Kelompok ke-tiga

- a. Menyusun desain dan melaksanakan Evaluasi Formatif
- b. Sistem Instruksional
- c. Implementasi evaluasi Sumatif dan Difusi Inovasi

4) Model Desain ASSURE, adalah model pembelajaran desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Rusell dan Michael Molenda (2011). Model ini berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi selama proses atau aktivitas pembelajaran yang dilakukan tahap demi tahap secara sistematis, seperti: 1). Menganalisis karakteristik peserta didik

(*Analyzer Learner Characteristic*), 2). Menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (*State performance objectives*), 3). Memilih, mendesain dan mengembangkan metode, media dan bahan pembelajaran (*Select methods, media and materials*), 4). Memilih dan menggunakan teknologi, media dan bahan (*Utilize materials*), 5). Aktif melibatkan siswa didik selama pembelajaran berlangsung (*Requires learner participation*) dan 6). Evaluasi dan revisi, dilakukan terhadap materi, metode dan pengembangan termasuk media yang dipergunakan (*Evaluation and revision*)¹³.

Model desain pembelajaran ASSURE dapat dilihat secara bagan dapat dilihat di bawah:



Gambar 2.4 – **Bagan Desain Model ASSURE**¹⁴

Ke-enam tahapan model ASSURE dapat diuraikan sebagai berikut:

¹³ Kent L. Gustafson dan Robert Maribe Branch, *op.cit.*, hh. 22 – 24.

¹⁴ *Loc.cit.*, h. 23.

(1) Analyze Learners, dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa secara spesifik meliputi:

- a. Karakteristik Umum, seperti: Jenis kelamin, suku, sikap, usia dan ketertarikan dimana akan mempengaruhi dalam perhatian dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran termasuk juga dalam pemilihan media yang tepat.
- b. **Ketrampilan dasar yang spesifik**, untuk mengetahui pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelumnya bagaimana cara mereka mempelajari dan menerima pembelajaran.
- c. **Gaya Belajar**, merupakan sifat-sifat psikologis terkait dengan bagaimana siswa didik akan: Merasakan, berinteraksi dan merespon secara emosional suasana belajarnya serta proses belajar mengajar yang terkait dengan pemahaman: Persepsi konseptual, kebiasaan menerima dan memproses informasi, motivasi dan faktor fisiologis.

(2) State Objectives atau menetapkan tujuan pembelajaran, dipergunakan sebagai dasar untuk standar kurikulum yang dipergunakan antara lain: menetapkan standard dan tujuan.

(3) Select Strategy, Media and Technology, dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan program pembelajarannya.

(4) Utilize Materials, menentukan mengikuti proses '5P', yaitu:

- a. *Preview*, mengecek kembali materi atau bahan ajar, teknologi dan media yang sesuai serta layak digunakan untuk pembelajaran.
- b. *Prepare* atau menyiapkan materi atau bahan ajar, teknologi dan media mendukung untuk pembelajaran.
- c. *Prepare* atau menyiapkan, lingkungan pembelajaran yang mendukung materi atau bahan ajar, teknologi dan media.
- d. *Prepare* dan menyiapkan peserta didik agar mereka siap menerima proses pembelajaran.
- e. *Prepare* dan menyiapkan, sarana belajar termasuk ruangan.

(5) Require Learner Participation atau aktif melibatkan peserta didik, mengaktifkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam melaksanakan serta selama proses pembelajaran secara psikologis meliputi:

- a. *Behaviour*, tanggapan pengajar dapat menguatkan stimulus peserta didik.
- b. Kognitifis, informasi yang diterima peserta didik dapat menambah pemahaman peserta didik.

- c. Konstruktivis, ketrampilan dan pengetahuan akan lebih bertahan lama di ingatan peserta didik apabila mereka mengalami langsung semua proses pembelajaran.
- d. Sosial, tanggapan (*feedback*) dari dosen pembimbing dan teman selama proses pembelajaran dapat dijadikan masukan informasi sebagai dukungan emosional

(6) *Evaluation*, mengevaluasi dan merevisi perencanaan termasuk pelaksanaan pembelajaran.

Kelebihan Model Desain ASSURE

1. Sederhana sehingga relatif mudah diterapkan dan dikembangkan oleh pengajar atau pendesain pembelajaran.
2. Mendorong peserta didik untuk berperan aktif selama proses pembelajaran.
3. Komponen desain model ini cukup lengkap

Kekurangan Model Desain ASSURE

1. Komponen langkah desain model ini banyak sehingga seringkali tidak mempertimbangkan dampak terhadap proses pembelajaran.
2. Perlu usaha lebih untuk mengarahkan peserta didik dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar.
3. Peserta didik banyak mendapatkan tugas tambahan dari pengajar.

5) Model Desain Kemp

Model desain pembelajaran ini dikembangkan oleh Jerold E. Kemp (2005)¹⁵ dari California State University – Sanjose', merupakan model awal desain pembelajaran dalam pendidikan atau dikenal dengan model Kemp. Model ini meliputi 3 (tiga) hal utama, yaitu:

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Prosedur, sumber belajar yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi: kegiatan, media dan sumber belajar.
- c. Evaluasi, untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran ini terdiri dari 8 (delapan) langkah yang saling berhubungan satu sama lain, model ini dapat dimulai dari komponen langkah yang manapun. Hal ini tergantung dari prioritas data komponen mana yang sudah siap, ke-8 (delapan) langkah tersebut adalah:

(1) Menentukan Tujuan Instruksional atau TIU

(2) Menganalisis Karakteristik Peserta Didik, latar belakang pendidikan peserta didik, sosial budaya yang berkaitan kemampuan mengikuti program pembelajaran untuk

¹⁵ Kent L. Gustafson & Robert Maribe Branch, *op.cit.*, hh. 26-28.

menentukan langkah yang diambil dalam implementasi di lapangan.

(3) Menentukan Tujuan Instruksional Khusus atau TIK, dengan

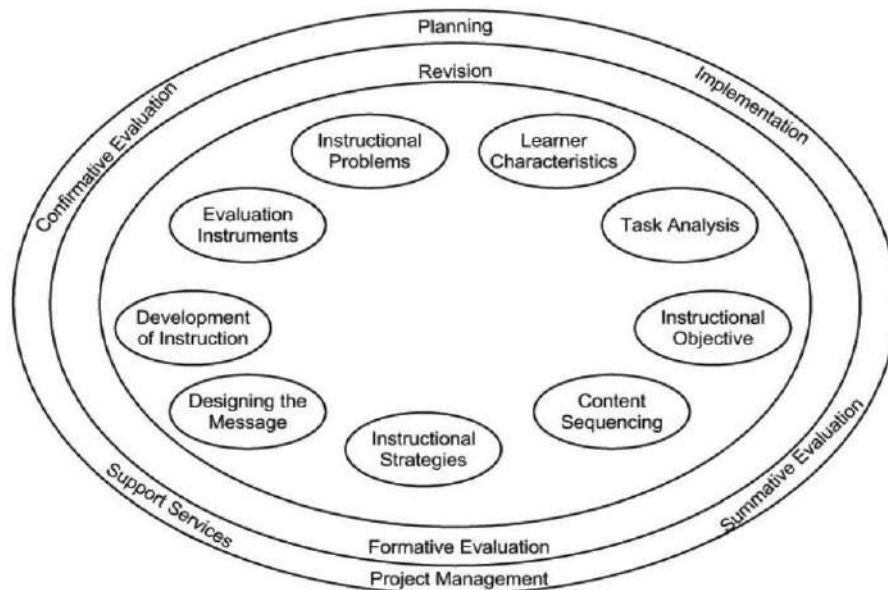
indikator yang terukur seperti: tes kemampuan, pemilihan materi dan bahan ajar. Menentukan TIK juga mempertimbangkan:

- a. **Domain Kognitif atau aspek intelektual** seperti: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. **Domain Afektif atau aspek perasaan, sikap, emosi dan karakter peserta didik,** aspek ini mempunyai 5 (lima) tahapan yaitu: penerimaan atau *receiving*, respon, penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi.
- c. **Domain Psikomotorik,** yaitu domain yang menekankan gerakan fisik baik gerakan halus maupun kasar. Domain ini berhubungan dengan kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam menerima kegiatan pembelajaran yang meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan mekanis terpola, gerakan respon terampil dan penyesuaian.

(4) Menetapkan dan memilih bahan ajar yang sesuai dengan TIK.

- (5) **Menetapkan tes Awal atau *pre-assessment***, diperlukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal dari peserta didik dalam memenuhi persyaratan mengikuti program pembelajaran.
- (6) **Menentukan Strategi belajar mengajar, media dan sumber belajar.**
- (7) **Mengkoordinasi sarana penunjang**, meliputi kebutuhan: biaya, fasilitas, peralatan dan waktu selama proses pembelajaran termasuk dengan mempertimbangkan aspek-aspek antara lain: persiapan belajar, motivasi dan karakteristik peserta didik.
- (8) **Evaluasi**, untuk mengontrol serta mengkaji keberhasilan program pembelajaran.

Model Kemp dalam bentuk terbagan dapat dilihat sebagai



Gambar 2.5 – **Bagan Desain Model Jerold E Kemp**¹⁶

¹⁶ *Loc.cit.*, h.27.

Kelebihan Model Kemp

1. Dengan dapat dilakukannya revisi dan perbaikan di setiap langkahnya.
2. Efektif karena terus menerus dilakukan revisi untuk perbaikan.

Kekurangan Model Kemp

1. Model ini lebih condong ke pembelajaran klasikal atau di dalam kelas bukan untuk pembelajaran studio.
2. Membutuhkan waktu yang cukup lama, karena terus dilakukan revisi.

6) Model Desain Gerlach dan Ely

Model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Ely¹⁷ (1971) ini salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan untuk tingkat pendidikan tingkat tinggi seperti Universitas, Akademi dan Sekolah Tinggi. Model ini mempunyai 10 (sepuluh) langkah berurutan, yaitu:

- (1) Merumuskan Tujuan Pembelajaran atau *specification of objectives*,** merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, mudah dinilai dan terukur.
- (2) Menentukan Isi Materi atau *specification of content*,** sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

¹⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hh. 155-156.

(3) Penilaian Kemampuan Awal Peserta Didik atau *assessment of entering behaviour*, penilaian ini untuk mendapatkan data

dan informasi dari peserta didik dan menentukan langkah yang diperlukan untuk mempersiapkan metode pembelajaran.

(4) Menentukan Strategi Pembelajaran, menurut Gerlach dan Ely ada 2 (dua) macam pendekatan yaitu:

ada 2 (dua) macam pendekatan yaitu:

- a. Bentuk 'Ekspose atau *expository*', bentuk ini banyak dilakukan pada kuliah-kuliah konvensional, komunikasi hanya satu arah. Peserta didik bersikap pasif karena pengajar mendominasi untuk semua kebijakan (metode, strategi, media dan penilaian).
- b. Bentuk '*Inquiry*', peserta didik lebih bersikap aktif, karena proses belajar mengajar ini melibatkan partisipasi siswa didik sehingga peserta didik menjadi mandiri.

(5) Pengelompokan Belajar atau *organization of group*,

pengelompokan tersebut dengan beberapa pertimbangan, antara lain:

- a. Pengelompokan berdasarkan jumlah siswa atau *grouping by size*, seperti: belajar mandiri, kelompok kecil atau kelompok besar.
- b. Pengelompokan campuran atau *ungraded grouping*, tidak memandang tingkatan (kelas) maupun usia, tetapi peserta

didik yang mengambil pem. belajaran mata kuliah yang sama.

c. Gabungan dari beberapa kelas atau *multiclass grouping*, beberapa kelas dalam satu ruangan, dimana dalam pembelajaran tersebut terdapat beberapa kegiatan yang bersamaan.

d. Sekolah dalam sekolah atau *schools within schools*, dalam satu pekarangan terdapat beberapa bangunan sekolah.

(6) Pembagian Waktu atau *allocation of time*, hal ini berhubungan dengan strategi pembelajaran dan teknik pengajaran berdasarkan kelompok.

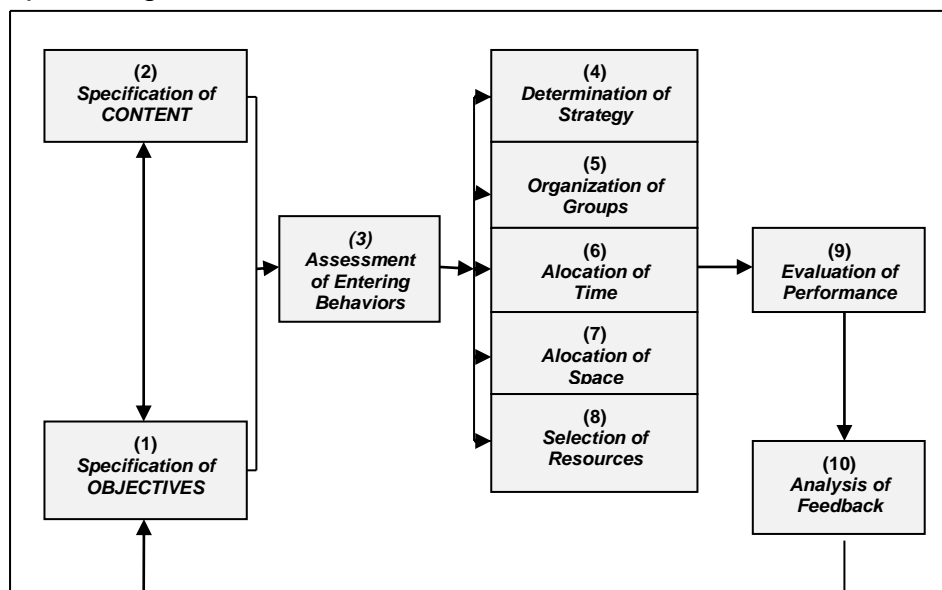
(7) Menentukan Ruang atau *allocation of space*, sesuai tujuan pembelajaran termasuk keefektifan belajar peserta didik di dalam kelas seperti ruang: kelas, studio, laboratorium computer, perpustakaan dan sebagainya.

(8) Memilih Media atau *allocation of resources*, berdasarkan atas masukan dari peserta didik dimana fungsinya juga memotivasi belajar.

(9) Evaluasi Hasil Belajar atau *evaluation of performance*, sesuai dan relevan dengan proses belajar mengajar dan hasil belajar.

(10) **Menganalisis Umpan Balik atau *analysis of feedback***, dari evaluasi menjadi data untuk menentukan apakah sistem, metode maupun media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bentuk tahapan terbagan model Gerlach dan Ely dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 2.6 – Bagan Desain Model Gerlach dan Ely¹⁸

Kelebihan Model Gerlach dan Ely:

1. Diadakan pre-tes sebelum kegiatan belajar mengajar, untuk mengetahui karakteristik peserta didik.
2. Model ini sangat detail dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, meliputi: pengelompokan belajar, perhitungan kebutuhan waktu dan desain ruang untuk proses pembelajaran.

¹⁸ *Ibid.*, 156.

Kekurangan Model Gerlach dan Ely:

1. Pengenalan karakteristik peserta didik hanya dilakukan pada saat tes awal saja, tidak dilakukan pemahaman dan pengenalan lebih lanjut. Sehingga pengajar cenderung tidak mengukur dalam memberikan porsi latihan atau berlebihan.¹⁹

7) Model Desain Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional atau PPSI.

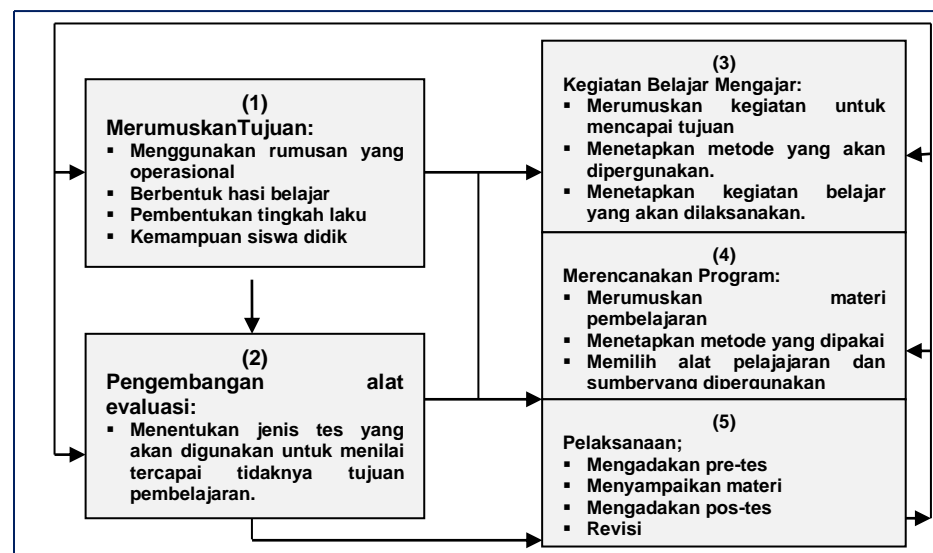
Model yang dikembangkan dan diaplikasikan di Indonesia dari modifikasi model Davis merupakan gabungan dari versi 'performance based teacher education (PBTE). Model ini dimulai tahun 1975 dan diaplikasikan dari pendidikan dasar setingkat SD – menengah pertama atau SMP dan menengah atas atau SMA serta sekolah kejuruan atau SMK. Model ini mempunyai 5 (lima) tahapan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien²⁰ yaitu:

- (1) Merumuskan Tujuan Pembelajaran**, mengenai rumusan yang jelas tentang kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik diakhir pembelajaran.
- (2) Mengembangkan Alat Evaluasi**, untuk mengukur kemampuan dan penilaian peserta didik dalam proses pembelajaran.

¹⁹ Rusman, *loc cit.*, hh. 162-163.

²⁰ Rusman, *opcit.*, hh. 147-150.

- (3) **Menentukan Kegiatan Belajar Mengajar**, antara lain: merumuskan kemungkinan kegiatan belajar, menetapkan kegiatan belajar dan merumuskan pokok materi pembelajaran.
- (4) **Merencanakan Program KBM**, pada langkah ini menentukan program pembelajaran termasuk pelaksanaan proses evaluasi.
- (5) **Pelaksanaan**, melakukan pre test dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran; bentuk terbagan model PPSI sebagai berikut:



Gambar 2.7 – Bagan Desain Model PPSI²¹

Kelebihan Model PPSI

- (1) Penyampaian materi disesuaikan dengan kemampuan awal dari peserta didik.

²¹ Model ppsi – File UPI, *Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional*
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. KURIKULUM DAN TEK. PENDIDIKAN/1966101919_91021-RUDI_SUSILANA/KP10c1-Model_PPSI-Kemp.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/1966101919_91021-RUDI_SUSILANA/KP10c1-Model_PPSI-Kemp.pdf) (diakses 27 Juli 2017).

- (2) Adanya pos-tes untuk mengukur pemahaman peserta didik akan materi yang diberikan.
- (3) Diberikan kesempatan perbaikan untuk peserta didik yang mendapatkan nilai rendah.
- (4) Model ini sesuai digunakan sebagai dasar untuk pengembangan sistem pembelajaran

Kekurangan Model PPSI

- (1) Model ini kurang sesuai untuk pendidikan tinggi atau setingkat Universitas

Untuk menentukan model desain pembelajaran yang paling sesuai untuk mata kuliah Merencana Interior 3, maka dapat dilihat efektivitas relevansinya pada tabel berikut :

Tabel 2.2 – Perbandingan Desain Pembelajaran paling Relevan dengan Mata Kuliah MI 3

Model Desain Data - Analisis	Model Desain ADDIE	Model Desain Dick dan Carey	Model Desain MPI	Model Desain ASSURE	Model desain Kemp	Model Desain Gerlach dan Ely	Model desain PSSI
Langkah-langkah	5 (lima) langkah	10 (sepuluh) langkah	10 (sepuluh) langkah	6 (enam) langkah	8 (delapan) langkah	10 (sepuluh) langkah	5 (lima) langkah
Tahapan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisa ▪ Desain ▪ Pengembangan ▪ Implementasi ▪ Evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ TIU ▪ Melakukan analisis pembelajaran ▪ Mengidentifikasi, analisis karakteristik siswa didik ▪ Merumuskan TIK ▪ Mengembangkan butir tes dan Instrumen Penilaian. ▪ Mengembangkan Strategi pembelajaran ▪ Menentukan, mengembangkan dan memilih bahan ajar ▪ Merancang dan melakukan evaluasi formatif. ▪ Melakukan revisi program pembelajaran. ▪ Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi dan menetapkan TIU ▪ Melakukan analisis Instruksional. ▪ Mengidentifikasi perilaku Karakteristik dan siswa didik. ▪ Menulis TIK ▪ Menyusun alat penilaian hasil belajar ▪ Menyusun Strategi instruksional ▪ Mengembangkan bahan instruksional ▪ Menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif ▪ Sistem instruksional ▪ Implementasi evaluasi sumatif dan Difusi Inovasi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis siswa didik ▪ Menetapkan TIU ▪ Memilih metode, media dan bahan ▪ Menggunakan teknologi, media dan bahan. ▪ Aktif melibatkan siswa ▪ Evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan TIU ▪ Menganalisis Karakteristik siswa ▪ Menentukan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ▪ Menetapkan dan memilih bahan ajar yang sesuai dengan TIK ▪ Menetapkan tes awal ▪ Menentukan Strategi belajar mengajar, media dan sumber belajar. ▪ Mengkoordinasi sarana penunjang. ▪ Melakukan Evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merumuskan Tujuan Belajar. ▪ Menentukan isi materi ▪ Penilaian kemampuan awal siswa didik. ▪ Menentukan strategi pembelajaran. ▪ Pengelompokan belajar ▪ Pembagian waktu ▪ Menentukan ruangan ▪ Memilih media. ▪ Evaluasi hasil belajar. ▪ Menganalisis umpan balik. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merumuskan Tujuan Pembelajaran ▪ Pengembangan alat evaluasi ▪ Kegiatan belajar mengajar. ▪ Pengembangan Program Kegiatan ▪ Pelaksanaan
Kelebihan & Kekurangan	<p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistematis dan harus berurutan. ▪ Sederhana dan mudah dipelajari 	<p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Langkah jelas, sistematis dan mudah diikuti. ▪ Terstruktur, efektif dan 	<p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melibatkan para pakar ▪ Siswa didik terlibat aktif ▪ Proses evaluasi dapat dilakukan sebelum 	<p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sederhana, mudah diterapkan dan dikembangkan ▪ Mendorong siswa 	<p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Revisi dan perbaikan dilakukan di setiap langkah. ▪ Efektif karena 	<p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ada pre-tes sebelum kegiatan belajar mengajar → karakteristik siswa. 	<p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyampaian materi atau bahan ajar sesuai sisiwa didik. ▪ Ada pos-tes untuk

	<p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelaksanaan lama ▪ Mengalisis mahasiswa <p>Detail → Lama</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas banyak 	<p>efisien.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ada revisi disetiap evaluasi. <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tahapan sudah ditentukan dan tidak fleksibel. ▪ Kriteria langkah tidak bisa dikembangkan sesuai kebutuhan. 	<p>implementasi</p> <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keterlibatan pakar harus sesuai dengan ketentuan, sehingga membutuhkan waktu lama. 	<p>didik berperan aktif</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Komponen desain cukup lengkap. <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Komponen pada setiap langkah banyak sehingga sering tidak mempertimbangkan dampak pada 	<p>dilakukan revisi terus menerus.</p> <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Model ini lebih ke pembelajaran klasikal. ▪ Membutuhkan waktu lama karena proses revisi di setiap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model ini sangat <i>detail</i> dalam tahapan proses pembelajaran. <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengenalan karakteristik siswa didik hanya dari hasil tes awal saja, tidak dilakukan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengukur pemahaman siswa didik. ▪ Diberikan kesempatan perbaikan nilai untuk siswa yang memperoleh nilai rendah.
<p>Model Desain Data - Analisis</p>	<p>Model Desain ADDIE</p>	<p>Model Desain Dick dan Carey</p>	<p>Model Desain MPI</p>	<p>Model Desain ASSURE</p>	<p>Model desain Kemp</p>	<p>Model Desain Gerlach dan Ely</p>	<p>Model desain PSSI</p>
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak cocok untuk pembelajaran skala besar. ▪ Tidak melibatkan pakar ▪ Prosedur terlalu banyak 		<p>Proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perlu usaha lebih untuk mengarahkan siswa didik. ▪ Tugas untuk siswa didik banyak 	<p>langkahnya</p>	<p>pengenalan serta pemahaman lanjut sehingga proses latihan banyak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model ini dipergunakan untuk pengembangan sistem pembelajaran <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adanya pre-tes dan pos-tes menyebabkan berkurangnya alokasi waktu penyampaian materi. ▪ Butuh waktu bagi pengajar untuk mempersiapkan pre-tes dan pos-tes.

Kesimpulan:

Dari perbandingan ke-tujuh model pembelajaran di atas maka model pembelajaran yang paling sesuai dan relevan untuk mata kuliah Merencana Interior 3 ditinjau dari tahapan, kelebihan dan kekurangan adalah Model pembelajaran Dick and Carey.

Dengan melihat tabel perbandingan ke-tujuh model pembelajaran di atas, peneliti menjadi lebih mudah untuk mendapat gambaran serta pertimbangan apakah yang akan peneliti lakukan seperti:

- 1) Memilih salah satu dari ke-7 (tujuh) model yang ada dan mengembangkannya untuk pembelajaran Merencana Interior 3 (tiga).
- 2) Mengkombinasikan 2 (dua) atau lebih model desain pembelajaran dan mengaplikasikan untuk pembelajaran Merencana Interior 3 (tiga).

Peneliti memilih yang ke-dua, memilih model desain pembelajaran dari Dick and Carey yang dikombinasikan dengan desain pembelajaran berbasis proyek serta proses desain untuk mata kuliah MI 3.

Relevansi Model Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Strategi Pembelajaran MI 3.

Pada tahap ini peneliti akan menghubungkan model desain pembelajaran Dick dan Carey dan mengembangkan sesuai dengan kebutuhan dan relevansinya pada mata kuliah Merencana Interior (MI) 3. Apakah langkah-langkah Dick dan Carey ini akan sesuai dengan pembelajaran MI 3 yang merupakan mata kuliah yang menuntut peserta didiknya mampu memahami materi atau bahan pembelajaran yang diberikan serta mampu bekerja secara mandiri menyelesaikan tugas dalam bentuk portofolio sesuai konsep yang dirancang peserta didik.

Keterkaitan secara konsep model desain Dick dan Carey dengan model desain pengembangan berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 termasuk proses bimbingan secara kelompok dengan dosen pembimbing untuk mencapai tujuan pembelajaran MI III yang benar, representatif dan tepat waktu akan di uraikan lebih lanjut pada langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau PjBL

PjBL adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pengajar untuk mengelola pembelajaran di dalam kelas yang melibatkan sebuah sistem kolaboratif antara pengajar dengan peserta didik dan antara peserta didik sendiri. Ada beberapa pendapat mengenai PjBL antara lain:

(1) **Menurut Dato' H Yusoff** menyatakan ada 8 (delapan) langkah

PjBL, yaitu:

1. *Content standards* (standar isi); 2. *Collaboration* (kolaborasi); 3. *Critical thinking* (berpikir kritis); 4. *Oral communication* (komunikasi lisan); 5. *Written communication* (komunikasi tertulis); 6. *Career preparation* (persiapan); 7. *Citizenship and ethics* (etika) dan 8. *Technology literacy* (ketrampilan teknologi).²²

PjBL dengan 8 (delapan) langkah di atas mengkondisikan peserta didik menjadi lebih aktif dan kritis mengikuti proses pembelajaran.

²² Dato H Yusoff Bin Harun, *Project Based Learning Handbook in Educating the Millennial Learner* (Kuala Lumpur: Educational Technology Division, 2006), h. 18.

(2) **Suzie Boss dan Jane Krauss** menyatakan bahwa PjBL adalah dimana peserta didik akan menangani dan menghadapi pertanyaan-pertanyaan terbuka dan mengaplikasikan pengetahuan untuk membentuk produk yang autentik (asli) dalam suasana belajar yang aktif dan berkelompok. *Reinventing* dalam PjBL yang disebutkan oleh ke-duanya, bukan berarti membuang model pembelajaran konvensional. Namun membangun PjBL yang sudah diketahui dari model lama dengan memaksimalkan penggunaan alat-alat digital untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu dan melampaui batasan kelas tradisional.

Beberapa alat digital membuka jendela baru dalam pemikiran peserta didik, diskusi kelas yang lebih produktif, memfasilitasi proses perbaikan pembelajaran, menyingkirkan halangan yang mencegah terjadinya improvisasi serta tetap mengizinkan koneksi global instan (misalnya melalui internet) sehingga peserta didik memahami arti yang baru dari komunitas belajar. Inti dan 5 (lima) tahapan dari PjBL ***Reinventing*** menurut **Suzie dan Jane** adalah:

(1) Mengacu pada kurikulum; (2) Peserta didik menyelesaikan latihan dan praktika sendiri dan asli atau otentik; (3) Peserta didik berkolaborasi menyelesaikan masalah; (4) Menggunakan teknologi sebagai alat penelusuran, membantu penemuan, kolaboratif, komunikatif yang membawa peserta didik dan membantu guru mencapai tujuan belajar esensial dengan cara-cara yang baru; (5) Pada akhirnya para pembimbing akan berkolaborasi untuk mendesain dan mengimplementasikan proyek tanpa batasan ruang dan waktu.

Suzie dan Jane menyimpulkan bahwa guru atau dosen juga pebelajar akan, terlibat penuh dan terlibat dalam mencari informasi, menggunakan aplikasi teknologi, literatur untuk mencapai tujuan pembelajaran.²³

(3) **Dayna Laur** menyatakan mengenai pengalaman pembelajaran autentik memiliki 4 (empat) elemen untuk peserta didik, yaitu:

(1) Audiensi luar, adalah melibatkan para profesional baik secara individu maupun organisasi di luar dari kelas; (2) Penyelidikan penuh tantangan; (3) Hubungan dengan komunitas dan karier (HKK) dan (4) Justifikasi²⁴

Dari pernyataan di atas dapat diartikan sebagai berikut: no. (1) Audiensi luar adalah diluar pengajar dan peserta didik melalui bantuan teknologi yang mengharuskan kemampuan penyelidikan dimiliki oleh peserta didik. Sebagai contoh: presentasi dibuat oleh peserta didik pada eksekutif Perusahaan Penerbangan atau Petinggi Bandara menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu melalui komputer secara *online*. Dalam contoh ini, peserta didik berpartisipasi secara resmi dengan para profesional dan bahkan karyanya akan dapat dipergunakan di perusahaan-perusahaan, publikasi jurnal dan hal-hal baik lainnya seperti memancing

²³ Suzie Boss dan Jane Krauss, *Reinventing Project – Based Learning in' your Field Guide to Real-World Project in the Digital Age'* (Washington DC: International Society for Technology in Education (ISTE), First Edition, 2007), hh., 11-14.

²⁴ Dayna Laur, *Authentic Learning Experiences in A Real-World Approach to Project-Based Learning* (New York: Published by Routledge, 2013), hh. 1-12.

penggalangan dana dari organisasi non profit; no. (2) Penyelidikan penuh tantangan, adalah cara menganalisa serta proses yang terpatri secara variatif dan unik pada setiap peserta didik yang berbeda untuk menggali secara dalam pada konten dan standar pembelajaran; no. (3) Hubungan dengan komunitas dan karier (HKK) adalah salah satu cara pembelajaran yang merangsang cara berpikir kritis baik dalam hal yang sederhana hingga yang rumit dalam area lokal, regional, nasional sampai internasional yang dilakukan oleh peserta didik di dalam kelas dengan pertanyaan-pertanyaan, bimbingan dan diskusi yang diberikan oleh pengajar dan no. (4) Justifikasi, penggunaan pemikiran kritis dan pengetahuan penting untuk mempertahankan solusi-solusi yang ditawarkan dalam pembelajaran.

Ke-4 elemen ini sangat penting untuk pengalaman pembelajaran autentik, dimana kerangka dari ke-4nya harus dilakukan sesuai standar pendidikan yang ada dan memastikan peserta didik siap berkuliah dan karier di masa datang.

- (4) **Robert M Capraro, et.,all** menyatakan tentang PjBL dalam STEM (*Science, Teknologi, Engineering and Mathematics*) merupakan pembelajaran integrasi yang disarankan untuk membantu kesuksesan pencapaian ketrampilan abad ke-21. Ke-4 ilmu ini

diajarkan secara terintegrasi dengan melibatkan kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi.

Dalam PjBL STEM peserta didik bekerja sama untuk menemukan solusi inovatif dalam permasalahan yang ada.²⁵

(5) **John W Thomas**, menyatakan bahwa PjBL merupakan pendekatan yang memfokuskan pada penyelesaian masalah pada mata kuliah praktika, seperti:

- a. *Centrality*; b. *Driving Question Project Based Learning*;
- c. *Conscrutive Investigations*; d. *Autonomy* dan e. *Realism*.²⁶

Pernyataan di atas dapat diartikan: a. Proyek yang menjadi fokus utama; b. Difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dengan konsep; c. peserta didik menganalisa secara konstruktif; d. aktifitas peserta didik sebagai pemberi keputusan dan berperan sebagai pencari solusi (*Problem solver*); e. kegiatan peserta didik sesuai dengan kondisi sebenarnya dan aktivitas diimplementasikan dalam penyelesaian tugas yang otentik.

(6) **Erika Baker, et. al.**, dari Pacific education Institute menyatakan ada 8 (delapan) tahapan PjBL yaitu:

²⁵ Robert M. Capraro, et.,al, ***STEM Project-Based Learning*** (Texas: Sens Publisher, 2013), hh., 8-10.

²⁶ John W. Thomas, *A Review of Research on Project-Based Learnin* (California : The Autodesk Foundation, 2000), hh. 3-4..

*a. Defining problems; b. Developing and using models; c. Planning and carrying out investigations; d. Analyzing and interpreting data; e. Using mathematics, information, computer technology and computational thinking; f. Designing solution; g. Engaging in argument from evidence dan h. Obtaining, evaluating and communicating.*²⁷

Dari pernyataan di atas dapat diartikan sebagai berikut:

a. mendefinisikan masalah; b. mengembangkan dan menggunakan models (pendekatan); c. merencanakan atau melakukan investigasi; d. mengalisis dan menafsirkan data; e. menggunakan perhitungan, informasi, teknologi computer dan pemikiran komputasi; f. merancang solusi; g. terlibat dalam argumen dari bukti dan h. mendapatkan, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi.

(7) **John Larmer dan John R Mergendoller** dari *Buck Institute for Education*²⁸ menyatakan ada 8 (delapan) hal penting pada PjBL, antara lain:

a. Significant content; b. A need to know; c. A driving Question; d. Student voice and choice; e. 21st century competencies; f. In-deep inquiry; g. Critique and revision dan h. Public audience.

Dari 8 (delapan) hal di atas dapat diartikan sebagai berikut: a. sesuai dengan tujuan pembelajaran; b. mencari dan mengumpulkan informasi; c. pengelompokan informasi sesuai dengan tahapan

²⁷ Erika Baker et.al., *Project-Based Learning Models in Relevant Learning for 21st Century* (Washington: Pacific Education Institute, 2011), h. 2.

²⁸ John Larmer dan John R Mergendoller, *8 Essential for Project-Based Learning* (California: Buck Institute for Education, 2010), hh. 2-4.

proses dari proyek yang diselesaikan; d. dimana peserta didik mampu menganalisa hasil informasi memecahkan permasalahan; e. menyesuaikan dengan kemajuan dan *trend* terkini; f. melakukan studi dan analisa secara detail; g. melakukan perbaikan sesuai dengan kebutuhan; h. mampu mengambil keputusan.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* atau PjBL) adalah metode pembelajaran dimana peserta didik menggunakan proyek sebagai media untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan produk atau hasil belajar seperti portofolio.

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk mata kuliah merencana interior umumnya dan merencana interior 3 khususnya memfokuskan bagaimana mahasiswa mampu berpikir secara kreatif dan mampu beradaptasi, berkolaborasi dengan pembimbing dan teman kelompoknya menghadapi permasalahan yang ada dan menemukan solusi sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan serta tujuan pembelajaran.

Menurut Wina²⁹ menyatakan bahwa ditinjau dari aspek psikologi model pembelajaran ini menekan aspek kognitif (perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman) dan aspek afektif serta psikomotorik

²⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012), hh., 192-194.

(melalui penghayatan secara internal dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi).

Dari beberapa sumber model PjBL di atas, maka dapat disimpulkan:

'Model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media, dimana peserta didik akan melakukan eksplorasi, interpretasi, sintesis yang kemudian mengintegrasikan pengetahuan yang baru didapatnya dengan pengetahuan yang dimilikinya sebelumnya dengan cara berkolaboratif untuk menghasilkan produk berupa portofolio yang baru dan otentik.

Kelebihan PjBL:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar serta mendorong kemampuan mereka mengerjakan serta menyelesaikan tugas yang diberikan.
2. Meningkatkan kolaborasi dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan komunikasi serta mengelola sumber belajar.
3. Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan permasalahan yang kompleks.
4. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik maupun pengajar menikmati proses pembelajaran.

Kekurangan PjBL:

1. Peserta didik yang kurang (secara intelektual) akan kesulitan dalam mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah.

Dapat disimpulkan secara terbagan tahapan PjBL adalah sebagai berikut:



Gambar 2.8 – Bagan Tahapan PjBL³⁰

Keterangan gambar 2.7:

Gambar 2,7 di atas menjelaskan tentang tahapan model pembelajaran berbasis proyek atau PjBL, yaitu: (1) Penjelasan, merumuskan dan menganalisis masalah; (2) melakukan studi (3) melakukan analisa (4) pengujian hasii dan (5) merefleksikan dan penilaian.

Tahapan ini peneliti anggap relevan dengan mata kuliah MI 3, dimana peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa secara bertahap melakukan proses desain dalam menentukan perencanaan dan desain sebuah toko pada bangunan komersial sebuah Mall.

³⁰ Search by Image, *Tech Tips for Teachers* . <https://www.google.co.id> (diakses 27 Juli 2017).

Pada penelitian ini sesuai dengan judul yaitu 'pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah merencana interior 3, dalam hal ini menggunakan dan menggabungkan model desain pembelajaran Dick dan Carey (dengan sepuluh langkahnya) dengan model pembelajaran berbasis proyek (dengan enam langkah) yang disesuaikan dengan kebutuhan dari mata kuliah merencana interior 3 yang mempunyai 3 (tiga) langkah yang disebut dengan skema pemikiran.

Model Dick dan Carey yang dipergunakan hingga pada tahap 9 (Sembilan) yaitu:

- 1) Menetapkan Tujuan Instruksional atau TIU
- 2) Melakukan analisis pembelajaran
- 3) Mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik
- 4) Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus
- 5) Mengembangkan butir-bitur tes dan instrumen penilaian
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran
- 7) Menentukan, mengembangkan dan memilih materi atau bahan ajar
- 8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif
- 9) Melakukan revisi program pembelajaran

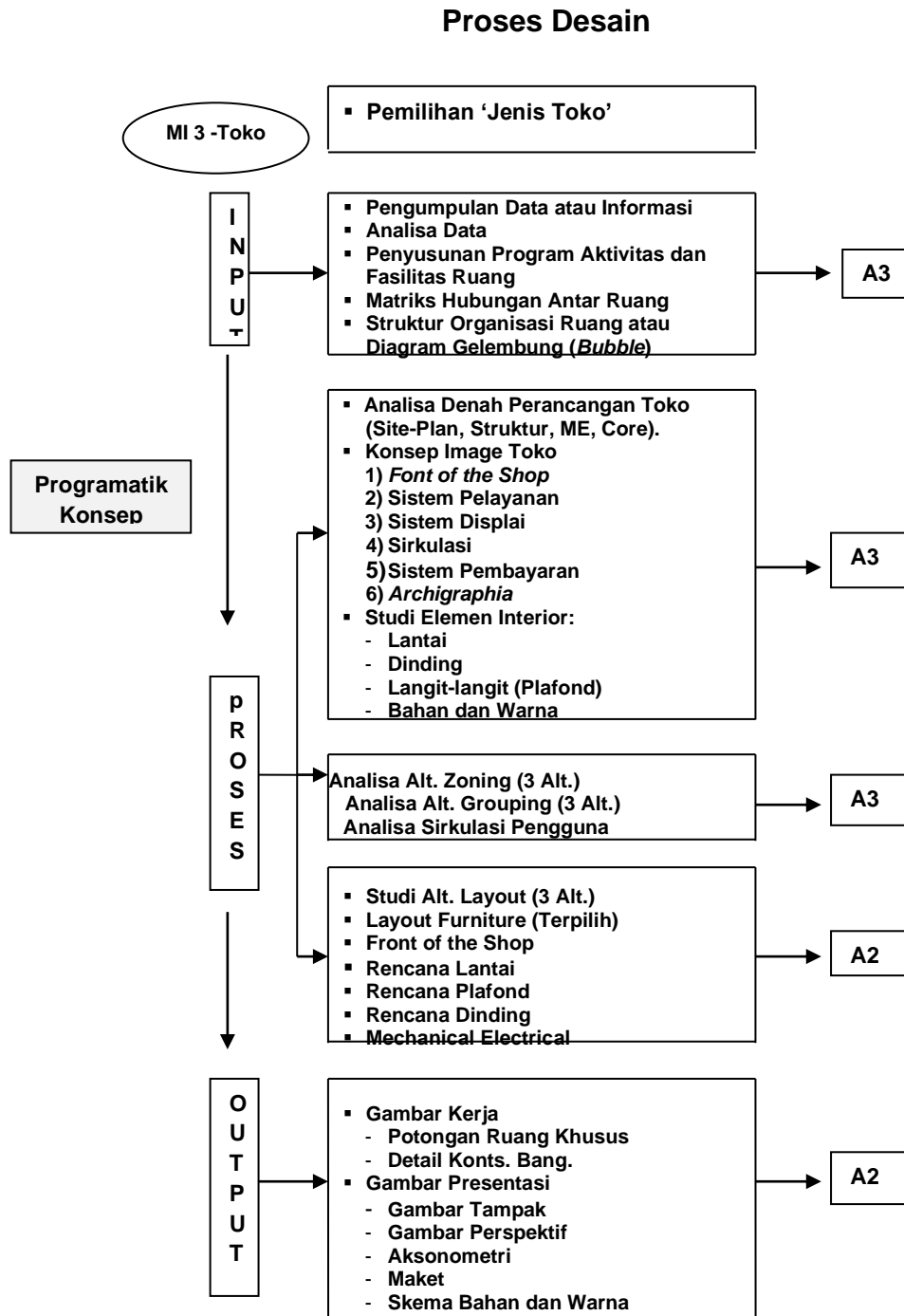
3. Mata Kuliah Merencana Interior 3

Merupakan mata kuliah utama atau prasyarat dengan 6 (enam) SKS (satuan Kredit Semester) yang wajib ditempuh setiap mahasiswa prodi desain interior dari mulai semester dua hingga semester enam secara berurutan. Mata kuliah ini mempunyai skema pemikiran yang secara garis besar adalah:

Input → Proses → Output

- 1) **Input**, merupakan tahap bagi mahasiswa untuk mengumpulkan berbagai informasi atau data awal (dari data-data literatur maupun data lapangan) yang berkaitan dengan proses perancangan desain interior yang akan mereka kerjakan.
- 2) **Proses**, merupakan tahap bagi mahasiswa untuk menganalisis dan memecahkan masalah berdasarkan data atau informasi awal yang diperoleh yang berkaitan dengan programatik ruang disesuaikan dengan konsep toko. Pada proses ini dilakukan perhitungan kebutuhan ruang dan studi-studi analisa elemen interior (*Plafond*, dinding dan lantai) sesuai dengan rancangan toko masing-masing.
- 3) **Output**, merupakan tahap bagi mahasiswa untuk menentukan, memilih analisa yang dilakukan dan mengaplikasikan keputusan desain terkait dengan konsep perencanaan interior (KPI) dalam bentuk portofolio yang representatif, benar dan tepat waktu.

Secara terbagan proses desain dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.9 – **Bagan Proses Desain**

Dalam 1 (satu) semester setiap mata kuliah mempunyai jumlah tatap muka \pm 16 (enambelas) kali dengan pembagian:

- 1) 14 (empatbelas) kali tatap muka atau perkuliahan dan studio.
- 2) Ujian Tengah Semester (UTS)
- 3) Ujian Akhir Semester (UAS)

Dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 2.3 – Jadwal Perkuliahan Merencana Interior 3

No.	Minggu	Uraian Tugas
1	Minggu ke - 1	- Pembuatan <i>time schedule</i> MK MI 3 selama 1 semester - Pemilihan judul toko - Persiapan untuk melakukan survei
2	Minggu ke - 2	- Penyusunan <i>flip chart</i>
3	Minggu ke - 3	- Presentasi hasil survei (dalam <i>flip chart</i>) yang dipresentasikan secara PPT
4	Minggu ke - 4	- Analisa Data
5	Minggu ke - 5	- Programing Ruang
6	Minggu ke - 6	- Studi Zoning, Grouping + sirkulasi (3 alt. dan dianalisa)
7	Minggu ke - 7	- Studi alt. Layout (3 alt. dan dianalisa)
8	Minggu ke - 8	- Ujian Tengah Semester
9	Minggu ke - 9	- Evaluasi UTS
10	Minggu ke - 10	- Layout terpilih, buat gambar Tampak dan Potongan
11	Minggu ke - 11	- Konstruksi Bangunan
12	Minggu ke - 12	- Mebel
13	Minggu ke - 13	- Skema bahan dan warna
14	Minggu ke - 14	- Kelengkapan portofolio
15	Minggu ke - 15	- Check list Administrasi
16	Minggu ke - 16	- Ujian Akhir semester

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 ini, secara garis besar mengacu model desain Dick dan Carey akan peneliti uraikan selanjutnya.

B. Konsep Pengembangan Model PjBL untuk Mata Kuliah MI 3

Pada tahap ini, akan dideskripsikan konsep pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk Mata Kuliah Merencana Interior 3. Terkait hal tersebut adalah: Belajar, Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), Kreativitas dalam Pembelajaran dan Pembelajaran Merencana Interior.

1. Definisi Belajar

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh wawasan dan pengetahuan baru sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.³¹

Menurut Margaret EG tentang belajar adalah '*Learning is a multifaceted process that individuals typically take for granted until they experience difficulty with a complex task.*'³²

Pengalaman yang diterima oleh setiap individu dalam proses belajar akan menjadi pengetahuan yang akan menetap dan terus bertambah sepanjang hidup setiap individu. Respon yang diterima setiap individupun tidak akan sama tergantung dengan faktor-faktor

³¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h. 2.

³² Margaret E. Gredler, *Learning and Instruction: Theory into Practice* (New Jersey: Pearson, 2009), h. 2.

yang mempengaruhi proses belajarnya, seperti: Cara mengajar guru, Strategi Pembelajaran yang diberikan, Lingkungan sekolah, Media penyampaian materinya, kemampuan memahami materi yang diberikan dan karakteristik peserta didik dalam menerima proses belajar mengajar.

Menurut Hamzah Uno, belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.³³

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ***'Belajar'*** ***adalah perubahan tingkah laku dari seorang individu dari pengalaman akibat interaksi dengan lingkungannya.***

2. Merencana Interior Toko

Merencana Interior Toko diimplementasikan pada mata kuliah merencana interior 3 pada Prodi Desain Interior, FSRD – Usakti seperti sudah dijelaskan pada Bab 1 adalah merencanakan dan mendesain Interior sebuah Toko pada bangunan Komersial atau Mall. Ada beberapa definisi tentang perencanaan interior toko antara lain:

- 1) **Lawrence J.** Israel yang perlu diperhatikan dalam merencanakan dan mendesain toko:

³³ Hamzah B Uno dan Nurdin Muhamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (pembelajaran aktif inovatif lingkungan kreatif efektif dan menarik)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), h. 139.

*a. Store design is the formulation of all aspect of retail, physical environment to achieve image, operational performance and successful sales results; b. Helping the client add value to the physical product through the provision and management of imagination; c. The creation of a compelling environment for competitive retail selling at profit.*³⁴

Maksud dari pernyataan di atas adalah: a. Mendesain sebuah toko perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti; mempertimbangkan lingkungan sekitar terkait citra, kinerja operasional dan hasil penjualan yang sukses, b. membantu konsumen berimajinasi dengan produk yang dijual dan c. menciptakan suasana yang menarik diantara sesama toko retail dan penjual untuk mendapatkan keuntungan.

2) Mary V. Kackstedt, dalam perancangan sebuah toko yang perlu diperhatikan adalah mengetahui:

*This speciality requires skill in image development, marketing, traffic patterns, and security and concern for financial return on space. Custom fixtures are often part of the design. The designer may customize local spaces for national chains or work with individual store owners.*³⁵

Maksud dari pernyataan tahapan perancangan toko menurut Mary: Membutuhkan ketrampilan dalam penentuan citra atau image toko sesuai dengan karakteristik produk yang dijual, pemasaran, pola sirkulasi pengguna (Konsumen, pramuniaga dan pemilik), sistem

³⁴ Lawrence J. Israel, AIA, FISP, *Store Planning Design in History Theory Proses* (New York: John Wiley & Sons, Inc., 1994), h. 8.

³⁵ Mary V. Knackstedt, *The Interior Design, A Complete Guide to Profitability Business Handbook* (Canada: John Wiley & Sons, Inc, 2013), h.24.

keamanan produk dan toko, seperti pencurian dan kebakaran. Perancang dapat menyesuaikan kondisi ruang dengan desain keinginan pemilik toko yang meliputi: display, sistem pelayanan dan keamanan toko; Tampak muka toko atau fasad (transparan, semi transparan, terbuka atau tertutup, Jenis Huruf nama toko dan pintu masuk toko); Petunjuk di dalam toko, sistem keamanan dan mekanikal elektrikal.

3) Corky Binggeli, menyatakan dalam perancangan sebuah interior mempertimbangkan:

*A building's form, scale, and spatial organization are the designer's response to a number of conditions – functional planning requirements, technical aspects of structure and construction, economic realities, and expressive qualities of image and style.*³⁶

Maksud dari pernyataan di atas bahwa merencanakan interior mempertimbangkan: 'Bentuk bangunan, skala, kondisi tapak dan fungsi bangunan, aspek teknis dan konstruksi, kondisi ekonomi (keuangan), image dan gaya (bangunan).

Dari ke-tiga pendapat di atas dapat disimpulkan dalam perencanaan dan mendesain interior toko dimulai dengan mempertimbangkan bentuk dan tapak bangunan, aspek teknis dan konstruksi, image dan gaya bangunan hingga kebutuhan toko,

³⁶ Corky Binggeli, ASID., *Building Systems for Interior Designers* (New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2016), h. 3.

organisasi ruang, tipe toko, layout, fasilitas, sistem pelayanan, display, keamanan toko, desain fasad toko.

3. Pembelajaran Merencana Interior

Pembelajaran mata kuliah MI 3 merupakan mata kuliah praktika dengan sistem studio, ada beberapa pendapat antara lain seperti mengutip pernyataan dari Yasemin A. bahwa:

*Interior design education is based on studio teaching and gaining essential knowledge on technical, social cultural and technological issues along studio teaching which including: analyzing, synthesizing, evaluating and presentation of ideas solution.*³⁷

Maksud pendapat di atas pendidikan desain interior dengan sistem studio menggabungkan pengetahuan teknis, sosial budaya dan teknologi selama proses pembelajaran meliputi: analisa, sintesa, evaluasi dan presentasi dalam memecahkan masalah.

Pendapat lain menyatakan bahwa proses pembelajaran mata kuliah MI:

Interior education combination with scientific, artistic and technical theories by combining function, form, color, material, technical and existing data.³⁸

³⁷ Yasemin Afacan, 'Investigating the effects of group working in studying interior architecture', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 51 (2012), Reviewers CC BY-NC-ND license, doi:10.1016/j.sbspro.2012.08.197. (diakses 18 Desember 2017) (h.506).

³⁸ Serpil Ozker, 'In the context of Universities in Turkey; Analysis of Academic Programs for the Department of Interior Architecture', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 152 (2014), The Organizing Committee of the ERPA Congress 2014 Reviewers, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>. (diakses 18 Desember 2018) (h. 36).

Arti dari pendapat di atas adalah pendidikan interior merupakan kombinasi dari teori ilmiah, artistik dan teknis dengan menggabungkan fungsi, bentuk, warna, material, data teknis di lapangan.

Sedangkan menurut Serpil Ozker dari jurnal ilmiahnya berpendapat bahwa:

*The study interior design based on 'sketching and presentation' within the framework of application patterns, materials used, process and results.*³⁹

Maksud dari pendapat di atas adalah pembelajaran desain interior berdasarkan pada 'sketsa dan presentasi' yang meliputi: pola aplikasi, material yang digunakan, proses dan keputusan desain akhir.

Menurut Umud TK. dalam jurnal ilmiahnya yang kami kutip berpendapat bahwa:

*The integration of interior design education can be realized the creation of 'free interaction environment' in studio, organizing group to realize workshops supporting the solutions of design problem.*⁴⁰

Pendapat di atas adalah 'Integrasi pendidikan desain interior dapat direalisasikan dengan menciptakan hubungan interaksi di dalam studio, kelompok bimbingan dan dosen pembimbing.

³⁹ Serpil Ozker, '*op.cit.*', (diakses 18 Desember 2018) (h. 38).

⁴⁰ Umut Tuglu K., '*The Contribution of Workshops on formal Interior Architecture Education*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 152 (2014), The Organizing Committee of the ERPA Congress 2014 Reviewers, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>. (diakses 18 Desember 2018) (h. 36).

Rabia Kose D., dalam jurnal terkait model pendidikan Interior menekankan:

*The importance of project work for students depends on reflect metaphoric journey interior world with conceptual themes cultural heritage to application project establish bond between past and future.*⁴¹

Maksud dari pendapat tersebut adalah 'yang terpenting dalam menyelesaikan sebuah proyek pada interior tergantung dari metamorfosis antara konseptual dan budaya serta aplikasinya antara masa lalu dan masa yang akan datang.

Menurut Isil R. Sipahioglu, bahwa dalam pendidikan desain interior adalah:

*'The communication acts process has intended to unveil complexities the process might later feed research on design pedagogy theory and research tracks for improving educational discourse in interior design'.*⁴²

Maksud dari pendapat tersebut adalah: 'Proses komunikasi yang dimaksudkan untuk mengungkapkan kompleksitas proses yang dapat memberi umpan balik penelitian tentang teori pedagogi

⁴¹ Rabia Kose Dogan, 'A Model in Interior Architecture Education: From Koyunoglu Library to Konya City Museum', *Procedia – social and Behavioral Sciences* 197 (2015), *Academic World Education and Research Center Reviewers*, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>. (diakses 18 Desember 2017) (h. 2003).

⁴² Isil R. Sipahioglu, 'Opening the 'Black-Box' of Interior Design Education: The Assessment of Basic Design Project Work', *Procedia – social and Behavioral Sciences* 51 (2012), *Reviewers: CC BY-NC-ND license*, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017) (h.425).

desain dan jalur penelitian untuk meningkatkan wacana pendidikan dalam desain interior.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan mata kuliah merencana interior dengan sistem studio yang menggabungkan pengetahuan teknis, sosial budaya dan teknologi dengan menciptakan hubungan interaksi di dalam studio selama proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Berbasis Proyek atau PjBL

Dalam proses pembelajaran, setiap peserta didik akan mengalami peristiwa input (menerima materi pembelajaran) – Proses (merespon, menganalisis dan mensintesis materi yang diberikan untuk kemudian menerimanya dengan memahami) – output (mampu mengaplikasikannya dalam bentuk menyelesaikan tugas dan tes dengan benar.

PjBL dalam pedagogi yang memfokuskan pada peserta didik dengan pendekatan sistem kelas yang dinamis dan mampu mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya dalam memecahkan masalah pembelajaran.⁴³ PjBL merupakan salah satu metode pembelajaran dimana peserta didik akan menggunakan 'proyek'

⁴³ Gabriele Arcidiacono, 'Application of Axiomatic Design for Project-Based Learning Methodology', *Procedia CIRP* 53 (2016), *The Scientific Committee of The 10th International Conference on Axiomatic Design Reviews*, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0> (diakses 18 Desember 2017) (h. 166).

sebagai media untuk melakukan: eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis untuk menghasilkan bentuk atau produk hasil belajar. Masih dari sumber yang sama menyatakan bahwa dimana proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat dikerjakan perorangan atau kelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah. Bagaimanapun, proses pembelajaran PjBL dapat berlangsung secara efisien dengan pendekatan secara teknis saja melainkan meliputi beberapa faktor seperti: 1) Metode pembelajaran; 2) Pengetahuan dasar dan perbedaan peserta didik; 3) Fasilitas seperti sarana teknologi dan 4) Suasana pembelajaran seperti lingkungan dan kelas.⁴⁴

Secara garis besar 6 (enam) tahapan pembelajaran berbasis proyek atau PjBL adalah:

1. Is intended to teach significant content; 2. Requires critical thinking, problem solving, collaboration and various forms of communication; 3. Requires inquiry as part of the process of learning and creating something new; 4. Creates a need to know essential content and skills; 5. Allows some degree of student voice and main choice and 6. Includes processes for revision and reflection.⁴⁵

⁴⁴ Porntip Ruengtam, 'Learning Efficiency in Theoretical Subjects of Interior Architecture by Cooperative/Collaborative Learning Technique', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 68 (2012), *The Centre for Environment-Behaviour Studies (cE-Bs) Reviewers*, CC BY-NC_ND license, www.sciencedirect.com, (diakses 18 Desember 2017) (h. 281).

⁴⁵ Denise Harshman, *Introduction to Project-Based Learning* (California: Buck Institute for Education, 2011), hh. 2-3.

Maksud dari pernyataan Denise Harsman di atas adalah bahwa peserta didik dalam model pembelajaran berbasis proyek atau PjBL akan membentuk peserta didik:

1. Untuk fokus pada konten yang signifikan dengan proyek yang dibahas.
2. Mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah, berkolaborasi dan bekerja secara mandiri maupun tim.
3. Mampu menganalisa sebagai bagian dari proses belajar dan menemukan sesuatu yang baru dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
4. Mampu mengelompokkan informasi sesuai dengan kebutuhan dan pengetahuan yang dimiliki
5. Mengekspresikan pembelajaran mereka dengan pendapat mereka sendiri
6. Mampu memberi dan menerima umpan balik dalam menghasilkan proses desain yang mereka kerjakan.

PjBL dalam proses pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri berkaitan dengan aktivitas belajar, kolaboratif hingga menyelesaikan tugas yang benar, representatif dan tepat waktu. Peserta didik mempunyai pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna antara lain: 1). Memotivasi belajar peserta didik, 2). Meningkatkan kemampuan pemecahan

masalah, 3). Kolaborasi, 4). Meningkatkan ketrampilan mengelola sumber yang ada dan mampu menyelesaikan tugas yang kompleks.

Menurut Gabriele A. PjBL adalah sebuah konstruksi pendidikan secara teori dan teknis secara dinamis melalui eksplorasi pengetahuan.⁴⁶

Menurut pendapat Jolanta Lasauskiene terkait PjBL adalah sebagai berikut:

*PjBL development of competencies, collaboration between lecture and student, lecturer's professional and as a strategy to design model of implementation PjBL.*⁴⁷

Maksud pendapat di atas adalah PjBL merupakan desain pembelajaran berbasis kompetensi, kolaborasi antara dosen dan mahasiswa, dosen dan dosen serta sebagai strategi perancangan model PjBL.

Pendapat lain yang kami kutip terkait dengan PjBL menurut Paul Kebble adalah sebagai berikut:

*PjBL work significantly reshapes the classroom as class aims and are extended over longer periods of time and monitoring each activity and each student to maximise their contribution becomes increasingly challenging.*⁴⁸

⁴⁶ Gabriele Arcidiacono, *op.cit.*, h. 166.

⁴⁷ Jolanta Lasauskiene, 'Project-Based Learning at University: Teaching Experiences of Lecturers', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 197 (2015), *Academic World Education and Research Center Reviewers*, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>. (diakses 18 Desember 2017) (h. 788).

⁴⁸ Paul Kebble, 'Investigating an Equitable Approach to Individualising Grades for Wiki-focused Project-Based Learning in an English for Academic Purposes Context', *International Journal of English Language Education*, ISSN 2325-0887 (2017). www.macrothink.org/ijle. (diakses 18 Desember 2017) (h. 17).

Maksud pendapat tersebut adalah 'PjBL secara signifikan bertujuan untuk memantau setiap aktivitas siswa untuk memaksimalkan kontribusinya menyelesaikan progres tugasnya.

Dapat disimpulkan bahwa: PjBL merupakan model pembelajaran yang memposisikan peserta didik untuk mampu memecahkan masalah dan mengerjakan tugas secara kolaboratif, interaktif, trampil mengelola sumber belajar yang ada hingga mampu menyelesaikan tugas dengan benar, representatif dan tepat waktu.

5. PjBL untuk Mata Kuliah MI 3

Ada banyak faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan efektif, seperti: pendekatan dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran, proses bimbingan, monitoring pencapaian dan evaluasi. Sesuai dengan judul penelitian, PjBL merupakan pendekatan terbaik mata kuliah MI 3 pada Prodi Desain Interior, FSRD – Usakti.

Seperti pendapat Burcu Gulay Taski bahwa 'PjBL adalah desain pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah MI 3 dengan penekanan aspek proses pembelajarannya daripada aspek produknya'.⁴⁹

⁴⁹ Burcu Gulay Tasci, '*Project Based Learning from Elementary School to College, Tool: Architecture*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 186 (2015), Academic World Education and Research Center Reviewers, CC BY-NC-ND licenses., <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>. (diakses 18 Desember 2017) (h. 774).

Omneya Messallam berpendapat bahwa 'PjBL pada mata kuliah interior desain bertujuan untuk mengembangkan beberapa strategi pengejaran untuk meningkatkan kualitas ketrampilan mahasiswa terhadap: bahan, elemen interior, pencahayaan dan teknik rendering manual.⁵⁰

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mata kuliah MI 3 dapat lebih efektif menggunakan desain PjBL, karena pendekatan yang digunakan 2 (dua) arah antara pengajar dan peserta didik.

6. Kreativitas dan Pembelajaran

Kreativitas adalah aktivitas motorik yang mempengaruhi cara berpikir. Ada beberapa pendapat tentang pengertian, definisi dan teori dari 'Kreativitas', seperti yang peneliti kutip di bawah ini:⁵¹

- (1) **Teori Carl Roger dan Abraham Maslow (1986)**, kreativitas salah satu aspek kepribadian individu, berhubungan dengan aktualisasi diri sejak kelahirannya dan dipengaruhi faktor: Keterbukaan, menerima dan toleransi terhadap berbagai pengalaman serta cara pandang orang lain.
- (2) Percaya diri untuk mampu mencapai tujuan yang diinginkannya.

⁵⁰ Omneya Massallam, 'The Influence of Project-Based Learning and Outcome-Based Education: Interior Design Tertiary Students Focus', *International Scholarly and Scientific research & Innovation* 11(2017). Scholar.waset.org/1307-6892/10008145. (diakses 18 Desember 2017) (h. 1934).

⁵¹ Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010), hh. 91-106.

(3) Kemampuan dalam menggabungkan konsep-konsep dan elemennya sehingga menghasilkan suatu ide atau produk.

a) Teori Gestalt melalui teori Psikomotorik, kreativitas adalah kemampuan mental atau proses yang mendasari pikiran kreatif seorang individu melalui 4 (empat) fase, yaitu:

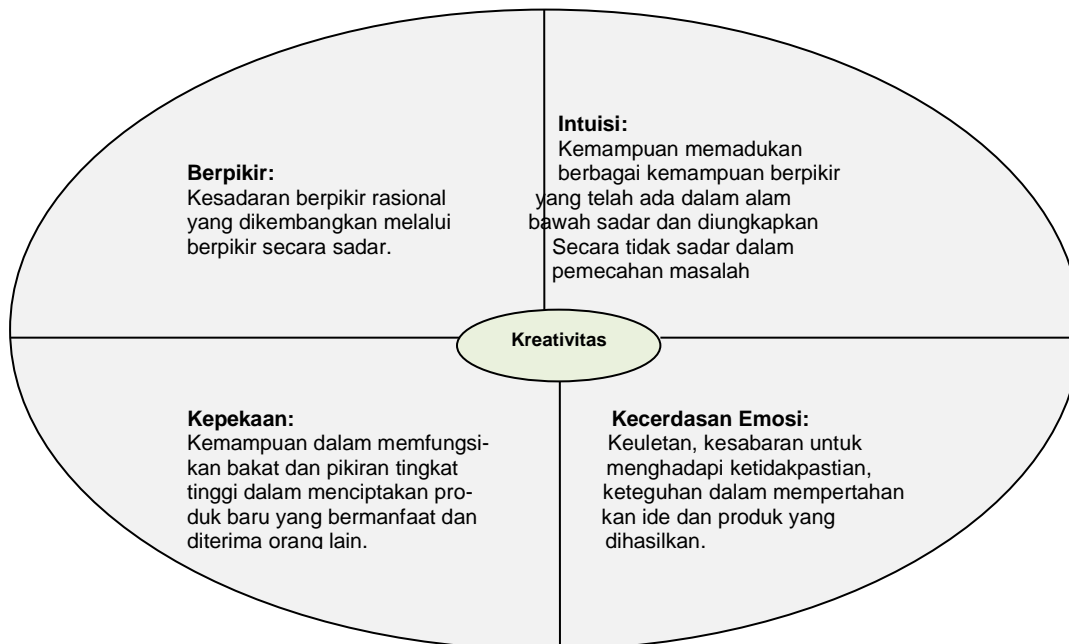
(1) Fase Persiapan, yaitu mengumpulkan informasi-informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

(2) Fase Pematangan, yaitu memahami informasi yang dikumpulkan.

(3) Fase iluminasi, yaitu metode atau cara yang dilakukan untuk pemecahan masalah.

(4) Fase Verifikasi, yaitu mengevaluai apakah metode atau cara pemecahan masalah akan memberikan hasil sesuai yang diharapkan.

b) Teori Clark (1983), kreativitas adalah ekspresi tertinggi dari kemampuan individu yang dikelompokkan dalam 'Gifted dan Berbakat' (yaitu kelompok individu yang mempunyai tingkat intelegensia (130 – 150). Teori Clark ini juga dikenal dengan Model Integratif, seperti di bawah ini:



Gambar 2.10 – Bagan Model Integratif Clark⁵²

Masih dari sumber yang sama, menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang mempengaruhi kreativitas, seperti:

- 1) **Aspek Kemampuan Kognitif atau kemampuan berpikir**, adalah kemampuan berpikir secara divergen untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.
- 2) **Aspek Intuisi dan Imajinasi**, adalah kemampuan berpikir yang menggunakan aktivitas belahan otak kanan.
- 3) **Aspek Penginderaan**, adalah kemampuan dalam menggunakan kepekaan panca indera untuk dapat memecahkan masalah.

7. Desain Interior

Dari sumber yang peneliti kutip menyatakan bahwa 'Desain Interior atau Tata Ruang dalam adalah sebuah karya seni yang

⁵² Ibid, h. 96.

mengekspresikan akan tata kehidupan individu dari suatu masa melalui media ruang. Desain Interior atau tata ruang dalam harus dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan menciptakan perlindungan, kenyamanan, keamanan yang menyangkut aspek teknis, ekonomi, sosial, budaya.⁵³

Pendapat lainnya dari Chris Grimley dan Mimi Love tentang perencanaan desain interior sebuah ruang menyatakan bahwa 'ada 6 (enam) pendekatan dalam perencanaan interior, yaitu:

*Section 1, Fundamentals, provides a step-by-step examination of an interior; Section 2, Space, offers an overview of the design of rooms and larger sequences of space; Section 3, Surface, details specific tactics for designing with color, materials, textures and patterns; Section 4, Environment, lighting systems; Section 5, Elements, details interior applications, furniture, display of artwork and accessories and Section 6, Resources.*⁵⁴

Maksud dari pernyataan di atas terkait 6 (enam) pendekatan dalam perencanaan interior adalah: Fundamental (melakukan studi langkah demi langkah kebutuhan interior), Ruang (gambaran umum terkait organisasi kebutuhan ruang, Permukaan (studi spesifik terkait warna, bahan, tekstur dan corak), kondisi lingkungan (sistem pencahayaan), Elemen-elemen (detail aplikasi interior, furnitur, display, karya seni dan asesoris serta sumber daya.

⁵³ Suptandar, Pamudji, *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999), h. 11.

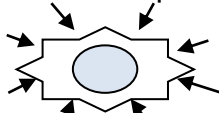
⁵⁴ Chris Grimley & Mimi Love, *The Interior Design for Reference and Specification Book* (Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc., 2013), hh. 6-7.

Dalam membuat sebuah perancangan desain interior atau tata ruang dalam mempunyai beberapa tujuan, seperti:

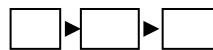
- a) Memenuhi kebutuhan dan fasilitas pengguna sesuai fungsi ruang.
- b) Memenuhi kebutuhan luas ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- c) Memenuhi kebutuhan sirkulasi minimal penggunaan dalam melakukan aktivitas dalam ruang sesuai dengan kebutuhan.

Sirkulasi interior mempertimbangkan: Kebutuhan luas ruang (aktivitas dan fasilitas) yang berkaitan dengan ergonomi, kenyamanan dan keamanan pengguna dalam melakukan aktivitas di dalam ruang (ergonomi dan anthropometri), kebutuhan Pencahayaan, penggunaan elemen interior (lantai, dinding dan *plafond*) dan *mechanical electrical* (jalur kabel dan pipa). Beberapa pertimbangan sistem sirkulasi:

- (1) Sirkulasi terpusat, kegiatan utama diletakkan di tengah ruangan.



- (2) Sirkulasi linier, deretan ruang-ruang yang berhubungan dan



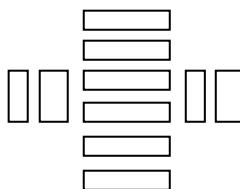
berurutan

- (3) Sirkulasi Radial, sirkulasi ini mengarah keluar sesuai fungsi



Ruang dan kebutuhan.

- (4) Sirkulasi Grid, sirkulasi yang teratur dan tersusun secara grid



dan bisa dilalui dari sisi manapun.

Dasar pembentukan ruang mempertimbangkan proses perancangan yang meliputi:

- 1) Paham fungsionalisme, didasari akan tuntutan kebutuhan pengguna pada ruang dengan mempertimbangkan faktor psikologis (fisik dan psikis) dalam bentuk ruang (*form follow function*).
- 2) Ideal, perencanaan Perencanaan ruang sesuai dengan fungsinya juga mempertimbangkan elemen interiornya yang berkaitan dengan citra ruang (lantai, dinding dan *plafond*).
- 3) Ergonomi, kebutuhan ukuran furnitur dan pengguna dalam sebuah ruang dengan perhitungan minimal untuk beraktivitas.
- 4) Hubungan antar ruang, terbentuk berdasarkan pengelompokkan kegiatan atau zona, seperti: Zona Publik, Zona semi private, Zona Private dan zona Service.
- 5) Dimensi, ukuran dan bentuk furnitur dan elemen interior yang dipergunakan dalam mendesain interior atau tata ruang dalam. Hal ini juga mempertimbangkan luas ruang dan kebutuhan penggunaannya.

Dari segi Arsitektur dalam perencanaan sebuah ruang menurut Markus Zahnd⁵⁵ terkait dengan objek yang akan dirancang dengan 4 (empat) prinsip pendekatan:

⁵⁵ Markus Zahnd, *Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur sebagai Metode untuk Menganalisis dan Merancang Arsitektur secara Efektif* (Yogyakarta: Kanisius, 2009), h. 51.

1) Ruang dibentuk dengan tujuan dan pandangan terhadap bentuk dan wujud tertentu; 2) Ruang dapat dibentuk sesuai dengan bentuknya; 3) Dikuatkan sesuai dengan karakteristik objeknya dan 4) penonjolan dapat positif atau negative.

Maksud dari pernyataan di atas adalah 'bentuk ruang sesuai dengan karakteristik objek baik negative maupun positif'.

Filiz Tavzan berpendapat bahwa desain interior adalah salah satu cara menafsirkan persepsi lingkungan dan mengimplementasikan dalam bentuk produk interior yang fungsional dan kompatibel dengan lingkungan sekitarnya.⁵⁶

Maka dapat disimpulkan bahwa Desain Interior adalah sebuah karya seni yang terbentuk rangkaian sistem dalam perancangannya, seperti: Mempertimbangkan struktur dan bentuk bangunan, adanya tuntutan kebutuhan dan fungsi ruang bagi pengguna, Memperhitungkan kebutuhan luas ruang, mempertimbangkan sirkulasi, Ergonomi dan anthropometri, elemen interior dan estetika.

8. Mata Kuliah Merencana Interior 3

Merencana interior adalah mata kuliah praktika yang dilaksanakan pada semua program studi desain interior baik yang ada di Indonesia maupun di luar dengan tahapan tugas yang diselesaikan secara

⁵⁶ Filiz Tavsan & Elif Sonmez, 'Interaction of Fashion and Interior Design Styles in Interior Architecture Education; Workshop Study', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 89 (2013), Faculty of Education Reviews, CC BY-NC license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017) (h. 687).

bertahap dan Hierarki, seperti dalam merancang ruang-ruang komersial. Ada beberapa pendapat terkait mata kuliah merencana interior 3 (mendesain toko pada bangunan Komersial seperti 'Mall'. yang kami kutip dari beberapa jurnal Internasional, antara lain:

Menurut Irina Feier berpendapat bahwa 'Mahasiswa jurusan Interior dalam menyelesaikan proses desain ruang pada bangunan komersial dimulai dengan merancang konsep, menganalisa ruang 'toko' menjadi ruang spasial sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan penggunaannya.⁵⁷

Sependapat dengan Yasemin Afacan bahwa 'Pendidikan interior dilaksanakan di studio yang menekankan pada analisis, sintesis, evaluasi dan penyajian gagasan solusi dalam bentuk gambar atau 2D dan model 3D'.⁵⁸

Seung Eun Lee berpendapat bahwa dalam mendesain interior toko merupakan 'Keputusan desain interior yang meliputi: *signage*, displai, tata letak furnitur, varian produk dan kelengkapannya dimana akan mempengaruhi keefektifan toko sebagai tempat yang nyaman dan menyenangkan untuk berbelanja.⁵⁹

⁵⁷ Irina Feier, 'Redefining Identity in Shopping Environments – 3rd Year Interior Design Studio', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 197 (2015), Academic World Education and Research Center Reviewers, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/04>. (diakses 18 Desember 2017) (h. 1803).

⁵⁸ Yasemin Afacan, *op.cit.*, h. 510.

⁵⁹ Sueng Eun Lee, 'Shopping Behaviours: Implications for the Design of Retail Spaces', ed. Kim KP. Johnson (Minnesota: University of Minnesota, 2016), h. 3.

Ann Petermans juga berpendapat tentang cara mendesain toko yaitu: 'Pemahaman Estika dalam toko terkait aspek konsep toko yang berbeda secara fungsional dan komersial'.⁶⁰

Secara garis besar pendapat-pendapat di atas juga diterapkan pada Prodi Desain Interior Trisakti dimana mata kuliah MI 3 merupakan mata kuliah prasyarat dengan bobot 6 (enam) SKS (satuan kredit semester) menggunakan sistem studio. Aktivitas dan proses pembelajaran dengan bimbingan kelompok atau asistensi dalam kegiatan terstruktur dalam studio yang dibimbing oleh dosen pembimbing.⁶¹

Deskripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah Merencana Interior 3 merupakan mata kuliah major atau prasyarat yang memberikan pemahaman terhadap perencanaan interior atau tata ruang dalam sebuah toko di bangunan komersial (*Mall*) yang mencakup perumusan kriteria melalui proses programing, analisa dan studi, konsep perancangan yang diaplikasikan dalam bentuk tugas portofolio pada denah arsitektural.

Identitas Perkuliahan:

- Nama Mata Kuliah (MK) : Merencana Interior 3
- Kode MK : DSI 629

⁶⁰ Ann Petermans, 'Designing a Retail Store Environment for the Mature Market: A European Perspective', ed. Koenraad Van Cleempoel (Belgium: Journal of Interior Design, 2015), h.23.

⁶¹ *Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pendidikan dan Pengajaran* (Jakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti, 2005), h. 19.

- SKS : 6 sks
- Jurusan/ Program Studi : Desain/ Desain Interior
- Semester : 4 (Genap)
- Dosen : TIM Dosen

Catatan:

Pelaksanaannya tidak lagi pada semester genap (empat), hal ini karena kelulusan mahasiswa pada prodi Desain Interior (DI) FSRD – Usakti tidak optimal (banyak yang mengulang). Sehingga mulai tahun 2000, Dekan memutuskan memberikan kebijakan untuk prodi DI melaksanakan dan menyelenggarakan semua mata kuliah ‘Merencana Interior’ untuk dapat ditempuh di setiap semester.

Isi Materi:

Kegiatan Mandiri dalam pelaksanaan pendalaman desain interior mahasiswa mampu merancang interior sebuah toko pada bangunan komersial (*Mall*) dengan tingkat kompleksitas luas, berdasarkan pemahaman aspek fungsi secara konseptual.

Sasaran Mata Kuliah:

Mahasiswa mampu memahami materi pebelajaran dan mengaplikasikan dalam perencanaan dan desain interior toko yang diwujudkan dalam bentuk tugas portofolio yang terdiri dari: gambar presentasi dan gambar kerja.

Jadwal Perkuliahan:

Jadwal dan progres pembelajaran MI 3 sesuai dengan kalender akademik fakultas yang mengacu kalender akademik Universitas. Berikut jadwal pembelajaran mata kuliah MI 3 sesuai dengan SAP dan RPS dalam 1 (satu) semester Tahun Akademik:

Tabel 2.4 – Jadwal Perkuliahan dan Tugas Mata Kuliah MI 3

No.	Minggu ke	Uraian dan Bentuk Tugas
1	Minggu 1	- Deskripsi Mata kuliah MI III - Pembagian kelompok bimbingan - Pembuatan <i>time schedule</i> MK MI 3 selama 1 semester - Persiapan untuk melakukan <i>survey</i> (dengan dosen pembimbing kelompok)
2	Minggu 2	- Asistensi hasil <i>survey</i> dengan dosen pembimbing - Evaluasi 1 → Pengelompokkan barang sesuai dengan judul toko - Penyusunan <i>flip chart</i> - Kerja studio
3	Minggu 3	- Presentasi hasil survei (masing-masing kelompok)
4	Minggu 4	- Evaluasi 2 → penyusunan <i>image</i> toko - Asistensi sistem dislay, pelayanan dan aturan bangunan - Proses analisa data (programming ruang, diagram matriks dan <i>bubble</i>) - Rekapitulasi ruang - Proses bimbingan dan Kerja studio
5	Minggu 5	- Evaluasi 3 → analisa data dan program ruang - Asistensi denah untuk perancangan toko dengan dosen pembimbing - Kerja studio
6	Minggu 6	- Analisa zoning, grouping + sirkulasi → skala 1:100, masing-masing 3 alternatif dengan dosen pembimbing - Kerja studio
7	Minggu 7	- Kerja studio, pembuatan 3 alternatif denah layout dan <i>image</i> - Studi elemen interior sesuai tema yang dipilih - bimbingan
8	Minggu 8	- Ujian tengah semester
9	Minggu 9	- Evaluasi hasil ujian dengan pembimbing masing-masing kelompok - Kerja studio
No.	Minggu ke	Uraian dan Bentuk Tugas
10	Minggu 10	- Evaluasi → konsep programatik - Asistensi gambar-gambar potongan dan tampak dengan dosen pembimbing dengan masing-masing kelompok - Kerja studio
11	Minggu 11	- Asistensi konstruksi bangunan dengan dosen pembimbing masing-masing kelompok - Kerja studio
12	Minggu 12	- Kerja studio - Asistensi <i>loose</i> atau <i>fix</i> mebel, sesuai dengan tema desain toko dengan proses bimbingan dengan dosen pembimbing.
13	Minggu 13	- Asistensi skema bahan dan warna - Kerja studio
14	Minggu 14	- Asistensi kelengkapan portofolio dengan dosen pembimbing masing-masing - Kerja studio
15	Minggu 15	- Evaluasi → kelengkapan portofolio - <i>Check list</i> adminitrasi untuk kesertaan ujian

Sistem Penilaian

Penilaian pada Mata Kuliah Merencana Interior 3 pada prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti selama 1 semester terbagi dalam:

- Evaluasi Kehadiran (EK) : 5%
- Evaluasi Pekerjaan Rumah (EPR) : 40 %
- Evaluasi Ujian Tengah semester (ETS) : 20 %
- Evaluasi Ujian Akhir semester (EAS) : 25 %
- Total** : 100 %

Prosentase penilaian untuk presentasi dan evaluasi sebagai kelengkapan sistem kerja studio, monitoring sesuai dengan '*Time Schedule*' yang dibuat masing-masing mahasiswa sesuai bentuk tugas yang harus dipenuhi selama 1 semester. **Rincian penilaian adalah sebagai berikut:**

- Pemahaman Konsep : 25 %
- Kemampuan Analisis : 35 %
- Visualisasi Konsep : 20 %
- Disiplin dan proses asistensi : 5 %

C. Kerangka Teoretik

Kerangka teoretik ini berkaitan dengan sistem pembelajaran mata kuliah merencana interior (MI) 3, yaitu: Model desain pembelajaran yang

dipilih serta dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran MI 3, Strategi pembelajaran, Proses pembelajaran, Sistem pembimbingan, sikap dan karakter mahasiswa prodi desain interior, sarana dan prasarana pembelajaran MI 3.

1. Model Desain Pembelajaran Terpilih

Adalah model Dick dan Carey dikombinasi dengan model PjBL mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan dan karakter pembelajaran MI 3.

Pembelajaran MI 3 merupakan pembelajaran praktika dengan sistem pembelajaran di dalam studio yang menuntut setiap mahasiswa untuk dapat berpikir secara konstruktivisme, kreatif dan bekerja mandiri dalam kelompok yang selama proses pembelajaran didampingi seorang dosen pembimbing dengan hubungan interaksi aktif.

Dalam membuat dan menyelesaikan progres tugas, pembelajaran MI 3 ini menerapkan skema pemikiran: **Input** (mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan perencanaan sebuah toko pada bangunan komersial atau *Mall*) dari berbagai sumber seperti: Literatur, Survei lapangan, nara sumber dan media masa → **Proses**, yaitu tahap analisa dan studi yang berkaitan dengan programatik ruang, kebutuhan luas ruang, jenis dan macam benda yang dijual, sistem displai, sistem pelayanan, analisa struktur dan peraturan bangunan, studi zoning, studi grouping dan sirkulasi, studi elemen

interior sesuai dengan citra ruang dan studi alternatif layout → **Output**, perancangan desain toko pada bangunan komersial (*Mall*) dengan benar, representatif dan tepat waktu dalam bentuk portofolio yang meliputi: Gambar Kerja (Layout Funitur, Denah lantai, denah *plafond*, denah Mechanical Electrical, Potongan, Detil furnitur dan detil konstruksi bangunan) dan Gambar Presentasi atau berwarna (Layout berwarna, Gambar Tampak, Konsep Funitur, Gambar Perspektif, Gambar Aksonometri, Skema bahan dan warna serta maket).

10 (sepuluh) langkah model desain pembelajaran Dick dan Carey pada penelitian ini akan diimplementasikan hanya 9 (Sembilan) langkah, yaitu:

- (1) Melakukan identifikasi Tujuan Umum Instruksional
- (2) Melakukan analisis pembelajaran
- (3) Mengidentifikasi, menganalisis karakteristik siswa didik dan konteks pembelajaran.
- (4) Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus
- (5) Mengembangkan butir-butir acuan dan instrumen penilaian
- (6) Mengembangkan strategi pembelajaran
- (7) Menentukan, mengembangkan dan memilih bahan ajar
- (8) Merancang evaluasi formatif
- (9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran

2. Strategi Pembelajaran

Jika selama ini seluruh kebijakan dan penentuan proses dan progres pembelajaran mata kuliah MI 3 hanya terpusat pada dosen pengampu saja, maka pada penelitian ini akan melibatkan dan berkolaborasi dengan:

- 1) **Pakar**, dalam hal ini adalah dosen-dosen senior pengampu mata kuliah Merencana Interior.
- 2) **Seluruh dosen pengampu mata kuliah merencana interior**, dalam hal ini dosen pengampu pembelajaran mata kuliah merencana interior 1 hingga merencana interior 5.
- 3) **Teman sejawat**, dalam hal ini adalah dosen pembimbing kelas mata kuliah merencana interior 3.
- 4) **Mahasiswa tugas akhir**, pemilihan mahasiswa tugas akhir ini adalah karena mereka sudah melalui atau lulus pembelajaran mata kuliah merencana interior 1 – 5.

Proses bimbingan kelompok akan dilakukan secara interaktif antara dosen pembimbing kelompok dengan mahasiswa bimbingannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, antara lain:

- a. Dosen pembimbing kelompok dapat memberikan penilaian kemajuan mahasiswa bimbingannya dengan berkoordinasi antara dosen pembimbing kelompok lain dan dosen pengampu.

- b. Dosen pembimbing kelompok akan terlibat dan bertanggung jawab pada seluruh proses dan progres keberhasilan setiap mahasiswa bimbingannya.
- c. Dosen pembimbing kelompok mewajibkan setiap mahasiswa bimbingannya untuk membuat '*time schedule*' sesuai dengan format tugas selama 1 (satu) semester.
- d. Setiap proses tatap muka atau bimbingan dilakukan evaluasi pada setiap kelompok oleh dosen pembimbing kelompok, seperti setiap mahasiswa akan menyelesaikan tugas sesuai dengan *time schedule* yang sudah dibuat.

3. Proses Pembelajaran

Pada proses pembelajaran mata kuliah merencana interior 3 sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model desain pembelajaran Dick dan Carey akan dilakukan:

- (1) Tes awal, tes ini untuk melihat pemahaman awal yang dimiliki dan karakteristik setiap mahasiswa yang menempuh pembelajaran merencana interior 3 dan mengelompokkannya sesuai dengan kemampuan intelektual mereka, seperti: Kelompok rendah – kelompok sedang dan kelompok tinggi. Hal ini diharapkan akan lebih memudahkan bagi dosen pembimbing kelompok untuk memberikan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung.

- (2) Dilakukan beberapa evaluasi untuk melihat kemajuan mahasiswa secara keseluruhan, evaluasi diberikan 3 (tiga) kali yang terdiri dari evaluasi I dan II dilaksanakan sebelum UTS dan evaluasi III dilaksanakan sebelum UAS. Uraian dari evaluasi I-III, yaitu:
- a. Evaluasi 1, untuk melihat pemahaman mahasiswa untuk membuat programatik ruang yang meliputi: Analisa awal dari data dan informasi tentang toko secara umum, data dan informasi lapangan dengan melakukan survei, menghitung kebutuhan luas ruang berdasarkan aktivitas dan fasilitas pengguna, diagram matriks untuk melihat hubungan ruang berdasarkan aktivitas serta diagram gelembung (*bubble*) untuk melihat hubungan antar zona.
 - b. Penilaian kelompok, dari presentasi *flip chart* hasil survei lapangan.
 - c. Evaluasi 2, penilaian hasil studi dan analisa dari: Studi Zoning, Studi *grouping* dan sirkulasi, Studi layout, studi elemen interior (lantai, dinding dan *plafond*) termasuk dengan material atau bahan yang akan dipergunakan.
 - d. Evaluasi 3, penilaian kelengkapan portofolio yang meliputi: gambar presentasi dan gambar kerja.
- (3) Setiap selesai proses pembelajaran di kelas, dosen pembimbing dan dosen pengampu akan membahas serta mengevaluasi kemajuan

dari tiap kelompok. Hal ini diharapkan progres yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai serta proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

D. Rancangan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3

Tujuan pembelajaran mata kuliah merencana interior 3 seperti di uraikan sebelumnya adalah: 'Setiap mahasiswa mampu merancang dan mendesain interior sebuah toko pada bangunan komersial (*Mall*) dengan luas antara 200 – 250 m² secara konseptual. Proses desain perancangan mata kuliah merencana 3 ini (halaman 58) dengan pendekatan:

Input → Proses → Output

Rancangan pengembangan model desain pembelajaran berbasis proyek ini, peneliti memilih model desain dari Dick dan Carey yang dikembangkan pada langkah-langkah ke-6 yaitu pada **pengembangan strategi instruksional atau Pembelajaran**. Pada pengembangan strategi pembelajaran tersebut akan berkaitan dengan:

1) Berpikir Kreatif

Pada tahap ini memotivasi mahasiswa untuk mampu mencari dan mengumpulkan informasi berdasarkan fakta untuk dirumuskan dan menganalisis secara relevan.

2) Belajar Mandiri dan Kolaboratif

Pada tahap ini mahasiswa dituntut mampu mengolah data baik secara mandiri maupun kelompok dalam mengambil keputusan dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan analisa yang dilakukan.

3) Bimbingan Kelompok

Pada tahap ini proses pembimbingan tidak hanya *teacher centered* melainkan juga *student centered* sehingga terbangun interaksi aktif dan mampu menghasilkan produk (portofolio) akhir secara benar, representatif dan tepat waktu.

4) Evaluasi

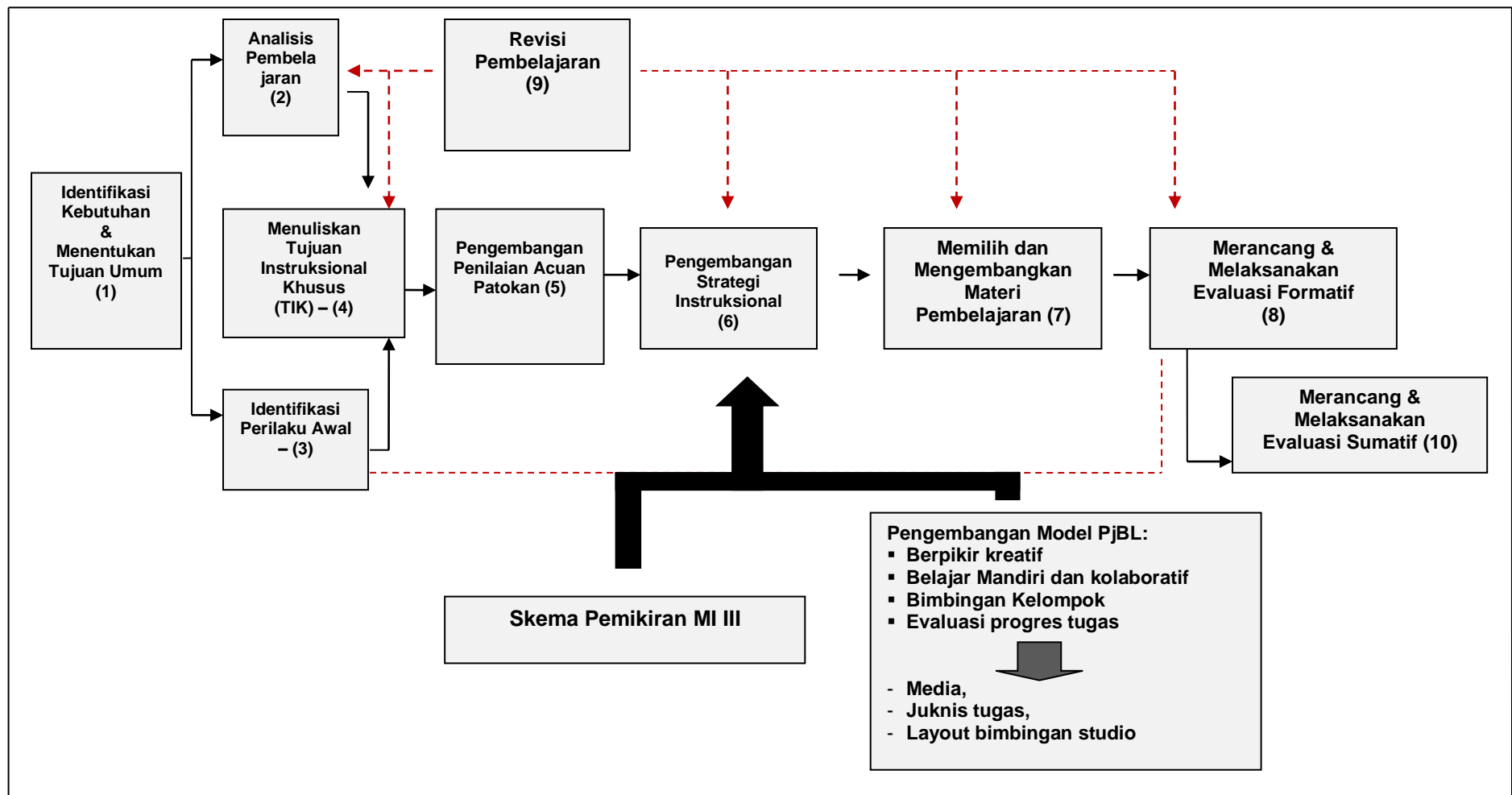
Evaluasi menurut Wirawan adalah termasuk ilmu riset yang dipengaruhi oleh asumsi dan tolok ukur atau standard yang dipergunakan untuk mengevaluasi objek evaluasi.⁶² Evaluasi pada mata kuliah MI 3 dilakukan untuk mengetahui dan memonitor kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas. Evaluasi dilakukan 3 (tiga) tahap, yaitu:

- Evaluasi I dan II dilakukan sebelum UTS
- Evaluasi III sebelum UAS

Evaluasi ini untuk memantau progres kerja mahasiswa yang efektif dan efisien. Pemetaan dari Bagan di atas untuk Mata Kuliah MI 3

⁶² Wirawan, *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2012), h. 4.

memakai model pembelajaran Dick dan Carey dengan mengaplikasikan hingga pada tahap langkah ke-9 serta pada tahap pengembangan strategi instruksional peneliti menambahkan untuk menyesuaikan kebutuhan dan tujuan dari mata kuliah MI 3 dengan mengkombinasikan Pengembangan desain pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2.11 – Bagan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3

PjBL sesuai model pembelajaran MI 3 dimana mahasiswa dituntut: berpikir kreatif, Mampu bekerja mandiri dan berkolaboratif, proses bimbingan dilakukan secara berkelompok untuk memonitor kemajuan dan progres kerja mahasiswa dengan media dan metode yang sesuai dengan tujuan mata kuliah MI 3 serta terjadwal sebagai berikut:

1. Jadwal Perkuliahan MI 3

Tabel 2.5 – Jadwal Perkuliahan Mata Kuliah MI 3

No.	Minggu ke ..	Uraian dan Bentuk Tugas
1	Minggu 1	<ul style="list-style-type: none"> - Deskripsi Mata kuliah MI III - Pembagian kelompok bimbingan - Pembuatan <i>time schedule</i> MK MI 3 selama 1 semester - Pemilihan judul toko - Persiapan untuk melakukan <i>survey</i> (dengan dosen pembimbing kelompok)
2	Minggu 2	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi hasil <i>survey</i> dengan dosen pembimbing - Evaluasi 1 → Pengelompokkan barang sesuai Sistem displainya per mahasiswa sesuai judul toko dan dosen pembimbing kelompok - Penyusunan <i>flip chart</i> - Kerja studio
3	Minggu 3	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi hasil survei (masing-masing kelompok)
4	Minggu 4	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi 2 → penyusunan <i>image</i> toko - Asistensi sistem displai, pelayanan dan aturan manajemen gedung terhadap perancangan desain interior (Yang boleh atau tidak boleh dilakukan) - Proses analisa data (programming ruang, diagram matriks dan <i>bubble</i>) - Rekapitulasi ruang - Proses bimbingan dengan pembimbing masing-masing kelompok - Kerja studio
5	Minggu 5	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi 3 → analisa data dan program ruang - Asistensi denah untuk perancangan toko dengan dosen pembimbing - Kerja studio
6	Minggu 6	<ul style="list-style-type: none"> - Analisa zoning, grouping + sirkulasi → skala 1:100, 3 alternatif dengan dosen pembimbing - Kerja studio
7	Minggu 7	<ul style="list-style-type: none"> - Kerja studio, pembuatan 3 alternatif denah layout dan <i>image</i> - Studi elemen interior sesuai tema yang dipilih
8	Minggu 8	<ul style="list-style-type: none"> - Ujian tengah semester
9	Minggu 9	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi hasil ujian dengan pembimbing masing-masing kelompok - Kerja studio
10	Minggu 10	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi → konsep programatik - Asistensi gambar-gambar potongan dan tampak dengan dosen pembimbing Kerja studio
11	Minggu 11	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi konstruksi bangunan dengan dosen pembimbing masing-masing kelompok - Kerja studio
12	Minggu 12	<ul style="list-style-type: none"> - Kerja studio - Asistensi <i>loose</i> atau <i>fix</i> mebel, sesuai dengan tema desain toko dengan proses bimbingan dengan dosen pembimbing.
13	Minggu 13	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi skema bahan dan warna - Kerja studio
14	Minggu 14	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi kelengkapan portofolio dengan dosen pembimbing masing-masing - Kerja studio
15	Minggu 15	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi → kelengkapan portofolio - <i>Check list</i> administrasi untuk kesertaan ujian
16	Minggu 16	<ul style="list-style-type: none"> - Ujian Akhir Semester → kolokium

2. **Proses Berpikir dan progres kerja Mata Kuliah MI 3 untuk mahasiswa Prodi Desain Interior, Fakultas seni Rupa dan desain – Universitas Trisakti.** Jadwal di atas dibagi dalam 3 (tiga) tahapan pengelompokkan kegiatan dalam proses desain:



- a. **Input**, pada tahap ini adalah 3 (tiga) minggu I mahasiswa diberikan pengantar materi mata kuliah MI 3 (TIU, TIK, Pembagian Kelompok, Tata tertip dan Kontrak perkuliahan) dan mengidentifikasi mahasiswa yang meliputi: Karakteristik perilaku dan pemahaman awal mengenai perancangan sebuah ruang (Toko) di sebuah ruang publik (*Mall*).
- b. **Proses**, pelaksanaan pada tahap ini dilakukan hingga 3 (tiga) minggu terakhir sebelum ujian akhir semester (UAS) monitoring progres kemajuan mahasiswa seperti: (Programatik Ruang, Analisa Studi elemen Interior dan *Layout*, Sistem pelayanan, Penyimpanan, Sirkulasi, Sistem Displai dan sistem pembayaran).
- c. **Output**, merupakan tahap akhir berupa hasil keputusan desain mahasiswa dalam bentuk protfolio yang terdiri dar gambar kerja dan gambar presentasi yang nantinya akan diujikan pada saat

UAS → dalam bentuk ujian gambar (penguatan portofolio) dan kolokium (presentasi) secara individu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah penelitian maka tujuan penelitian ini adalah: 'Bagaimana pelaksanaan dan pengembangan model PjBL dapat sesuai dan efektif dilaksanakan untuk mata kuliah Merencana Interior 3 pada mahasiswa prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan pada Program Studi Desain Interior (DI), Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) – Universitas Trisakti (Usakti) untuk pembelajaran mata kuliah Merencana Interior 3. Sasaran mahasiswa pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 (empat) yang sudah lulus mata kuliah merencana interior 1 (satu) dan 2 (dua) dengan perolehan nilai minimal 'C'. Penelitian dilakukan dalam 1 (satu) semester.

Untuk kelengkapan penelitian, peneliti melakukan konsultasi dan berdiskusi dengan:

- a. Para ahli atau pakar dosen senior interior di prodi Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Trisakti (Usakti), Universitas Tarumanegara (Untar) dan praktisi (Himpunan Desainer Interior

Indonesia atau HDII dan pengguna atau Konsultan Interior). Konsultasi ini berkaitan dengan:

1. Ketepatan materi pembelajaran mata kuliah MI 3
 2. Strategi pembelajaran dengan sistem bimbingan kelompok
 3. Sistem Evaluasi
 4. Media pembelajaran
 5. Format bentuk tugas
- b. Teman sejawat, yaitu dosen pengampu dan dosen pembimbing untuk mata kuliah merencana interior dan dosen mata kuliah penunjang (Desain Mebel, Konstruksi Interior, gambar teknik, gambar presentasi dan pengetahuan bahan).
- c. Mahasiswa yang sudah menempuh dan lulus mata kuliah merencana interior 3.

Catatan:

Hasil evaluasi ini akan menjadi masukan peneliti dalam mencari jawaban penelitian, mengapa perolehan nilai yang dicapai mahasiswa rendah. Sebagai gambaran jadwal pelaksanaan penelitian, dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 – Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Waktu	Kegiatan	Tempat
Gasal 2015/2016 (Sept – Januari)	Mencari dan mengumpulkan data terkait dengan nilai (Data terlampir)	Data Base FSRD - Usakti
Maret '2015 – selesai penelitian	Konsultasi dengan para ahli atau dosen senior → ▪ Materi ▪ Strategi ▪ Media ▪ Sistem pembelajaran ▪ Layout kelas ▪ Sistem bimbingan ▪ Format dan bentuk tugas (studi & analisa) ▪ Format evaluasi	▪ Prodi DI, FSRD - Universitas Trisakti.
	Revisi dan perbaikan yang terkait dengan → ▪ Materi ▪ Strategi ▪ Media ▪ Sistem pembelajaran ▪ Layout kelas (studio) ▪ Sistem Bimbingan ▪ Format dan bentuk Tugas (studi & analisa) ▪ Format Evaluasi	▪ Prodi DI, FSRD - Universitas Trisakti.
April – Selesai Penelitian	Konsultasi dan diskusi dengan teman sejawat yang terkait dengan → ▪ Materi ▪ Strategi ▪ Media ▪ Sistem pembelajaran ▪ Layout kelas (studio) ▪ Sistem bimbingan ▪ Format dan bentuk tugas (studi & analisa) ▪ Format evaluasi	▪ Prodi DI, FSRD - Universitas Trisakti.
	Revisi dan perbaikan yang terkait dengan → ▪ Materi ▪ Strategi ▪ Media ▪ Sistem pembelajaran ▪ Layout kelas (studio) ▪ Sistem bimbingan ▪ Format dan bentuk tugas studi & analisa) ▪ Format evaluasi	▪ Prodi DI, FSRD – Universitas Trisakti

Waktu	Kegiatan	Tempat
Genap 2014/2015 – Gasal2015/2016	Mencatat data hasil evaluasi dan wawancara mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah MI 3: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kendala ▪ Kesulitan ▪ Proses bimbingan ▪ Sistem pembelajaran ▪ Sistem penilaian ▪ Suasana kelas 	▪ Prodi DI, FSRD - Universitas Trisakti.
	Revisi dan perbaikan yang terkait dengan → <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kendala ▪ Kesulitan ▪ Proses bimbingan ▪ Sistem pembelajaran ▪ Sistem penilaian ▪ Suasana kelas 	▪ Prodi DI, FSRD - Universitas Trisakti.
Gasal 2015/2016	Melakukan uji coba lapangan pada mahasiswa prodi DI, FSRD – Usakti untuk mendapatkan informasi → kendala & kesulitan yang berkaitan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Materi ▪ Strategi ▪ Media ▪ Sistem pembelajaran ▪ Layout kelas (studio) ▪ Sistem bimbingan ▪ Format dan bentuk tugas studi & analisa) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Format evaluasi 	▪ Prodi DI, FSRD - Universitas Trisakti.
	Revisi dan perbaikan yang terkait dengan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Materi ▪ Strategi ▪ Media ▪ Sistem pembelajaran ▪ Layout kelas (studio) ▪ Sistem bimbingan ▪ Format dan bentuk tugas studi & analisa) ▪ Format evaluasi 	▪ Prodi DI, FSRD - Universitas Trisakti.

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Karakteristik program yang dikembangkan pada penelitian ini adalah program pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3. Konsep ini didasarkan pada konsep berpikir berbasis proyek

dengan langkah-langkah dari model desain pembelajaran Dick dan Carey yang dikembangkan, dimana konsep program yang dikembangkan ini menuntut mahasiswa mampu berpikir kreatif dan mandiri sehingga mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi dan menyelesaikan tugas dengan representatif, benar dan tepat waktu pada saat pengumpulan.

Yang menjadi subyek pada penelitian ini adalah mahasiswa prodi interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) – Universitas Trisakti (Usakti), Jakarta untuk mata kuliah merencana interior 3. Penelitian ini dilakukan pada semester Gasal dan Genap tahun akademik 2014/2015 serta semester Gasal tahun akademik 2015/2016.

Obyek penelitian adalah pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah merencana interior 3 secara keseluruhan yang menyangkut: Petunjuk Teknis (juknis), Rancangan Program Pembelajaran (RPP), Jadwal program per minggu, materi atau bahan ajar, media, sistem evaluasi (yang tidak hanya penilaian pada Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester saja, melainkan pada penelitian ini nantinya peneliti akan menambah dengan 3 (tiga) evaluasi untuk memantau kemajuan progres mahasiswa).

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan dari model desain pembelajaran Dick dan Carey yang dikembangkan pada langkah ke-6 (enam) yaitu '**Pengembangan Strategi Pembelajaran**' yang terkait

dengan penelitian pengembangan dibidang pendidikan (*Educational Research and Development* atau R & D).

Mengutip definisi dari Sugiyono tentang penelitian dan pengembangan atau R & D adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk termasuk menguji keefektifan dari produk tersebut.¹

Pendekatan dan metode penelitian dalam penelitian ini nantinya diharapkan dapat dilakukan diseminasi dan implementasi pada mata kuliah merencana interior secara umum dan MI 3 khususnya dan pengembangan dalam penelitian ini terletak pada langkah ke-6. Pengembangan strategi pembelajaran pada penelitian ini terkait dengan:

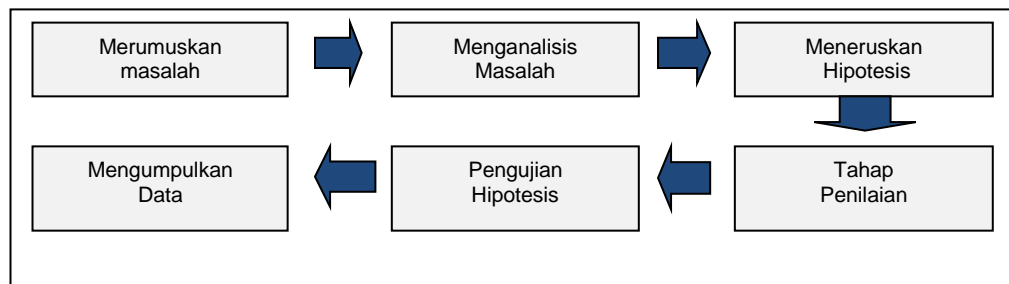
- 1) Teori belajar dan pembelajaran yang baru, disesuaikan kebutuhan materi pembelajaran, karakteristik mahasiswa sebagai obyek penelitian.
- 2) Hasil penelitian terkait proses belajar mengajar, kondisi sewaktu progres penelitian dilakukan.
- 3) Metode pembelajaran
- 4) Media dan alat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa.
- 5) Materi yang akan dipelajari
- 6) Karakteristik dari peserta didik

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 297.

Model desain pembelajaran Dick dan Carey yang dipergunakan 9 (Sembilan) dari sepuluh langkahnya, yaitu:

- 1) Menentukan Tujuan Instruksional Umum
- 2) Menganalisis pembelajaran
- 3) Identifikasi perilaku awal siswa
- 4) Menetapkan Tujuan Instruksional Khusus
- 5) Penilaian acuan patokan
- 6) Pengembangan strategi instruksional
- 7) Memilih dan mengembangkan materi pembelajaran
- 8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
- 9) Revisi pembelajaran

Model desain ini menggabungkan model pembelajaran berbasis proyek dengan langkah ke-6 (enam), yaitu:



Gambar 3.1 – Bagan Desain Pembelajaran Berbasis Proyek

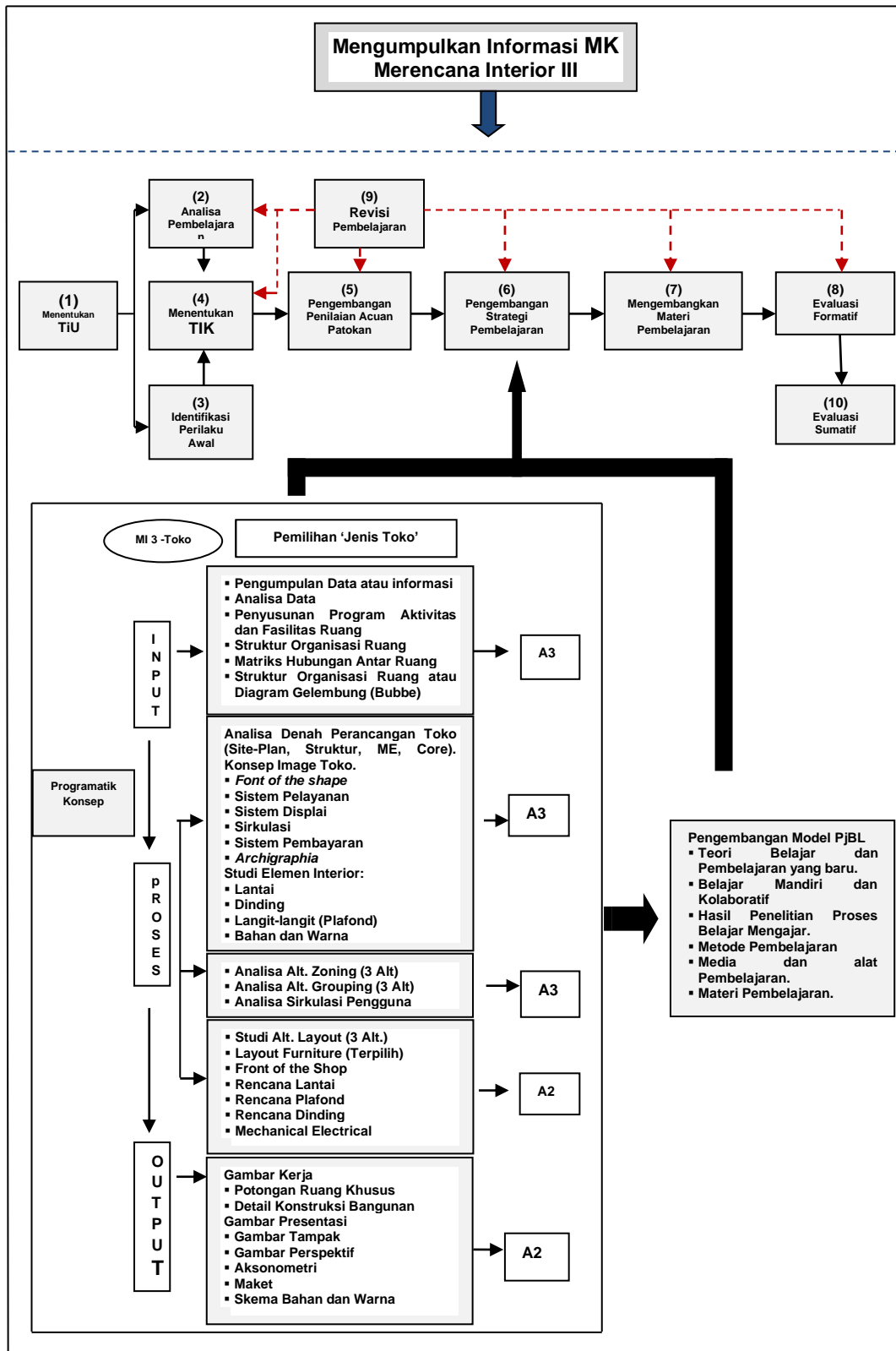
Dengan penjabaran sebagai berikut: 1). Merumuskan masalah, 2). Menganalisis masalah, 3). Merumuskan hipotesis, 4). Mengumpulkan data, 5). Pengujian hipotesis dan 6). Tahap penilaian. Dengan didasari pada model desain pembelajaran ke-2 nya, secara psikologis nantinya

mahasiswa dituntut berpikir kreatif secara konstruktivisme dalam mengumpulkan data secara konkret, menganalisa sesuai dengan kebutuhan, menganalisis dan merumuskan pemecahan masalahnya hingga mampu menyimpulkan sebagai sebuah desain perancangan yang representatif, benar dan tepat waktu pada saat pengumpulan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan menurunnya nilai yang diperoleh mahasiswa pada MK merencana interior 3. Proses kombinasi tersebut adalah:

- 1) **Pertama**, menetapkan Tujuan Instruksional Umum atau TIU
- 2) **Ke-dua**, mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal mahasiswa. Tahap ini penting dilakukan untuk melihat pemetaan persepsi awal mahasiswa dan untuk menetapkan strategi pembelajaran
- 3) **Ke-tiga**, menganalisis pembelajaran. Hal ini berupa strategi pembelajaran yang diharapkan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok bimbingan sudah dibentuk dan ada penilaian presentasi kelompok (*flip chart*) oleh dosen pembimbing kelompok.
- 4) **Ke-empat**, sama yaitu menetapkan tujuan instruksional khusus
- 5) **Ke-lima**, pengembangan penilaian acuan patokan. Pada penembangan dalam penelitian ini akan dilakukan evaluasi 1 dan evaluasi 2. Dimana pada evaluasi ini untuk menentukan pengembangan strategi pembelajaran.

- 6) Ke-enam → Model pengembangan pembelajaran MK merencana interior 3** terkait dengan: Teori belajar dan pembelajaran yang baru, Hasil penelitian tentang proses belajar mengajar, Metode pembelajaran, Media dan alat pembelajaran, materi pembelajaran yang akan dipelajari dan karakteristik dari peserta didik.
- 7) Ke-tujuh**, penentuan dan pemilihan materi pembelajaran akan disesuaikan dengan kebutuhan serta strategi pembelajaran yang sudah ditentukan pada langkah ke-6.
- 8) Ke-delapan**, dilakukan evaluasi formatif yaitu akan dilakukan evaluasi ke-3 untuk melihat kesiapan mahasiswa akan hasil portofolio berupa gambar kerja (teknis) dan gambar presentasi (warna).
- 9) Ke-sembilan**, dari dan selama proses pembelajaran berlangsung terus dilakukan revisi untuk mencapai agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Pemetaan langkah-langkah pengembangan tersebut dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 3.2 - Bagan Langkah Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek MK MI 3

E. Langkah-langkah Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah Merencana Interior 3

Dalam penelitian ini, langkah-langkah pengembangan menggunakan hasil dari pengembangan model desain pembelajaran dari Dick dan Carey didasari bagi mahasiswa untuk mampu berpikir secara kreatif, bekerja mandiri serta mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dalam bentuk 'Portofolio' (gambar kerja dan gambar presentasi). Langkah-langkah pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

Mengumpulkan data dan informasi serta masukkan yang berkaitan dengan menurunnya nilai yang dicapai mahasiswa mata kuliah merencana interior 5 (lima) tahun terakhir, antara lain:

- a) Data nilai (semester Gasal dan Genap), Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti (**Data Terlampir_pada lampiran 6**).
- b) Tanggapan, keluhan dosen-dosen pengampu mata kuliah Merencana Interior dan mata kuliah penunjang.
- c) Masukkan dari dosen-dosen pembimbing tugas akhir.
- d) Masukkan dari mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah MI 3.

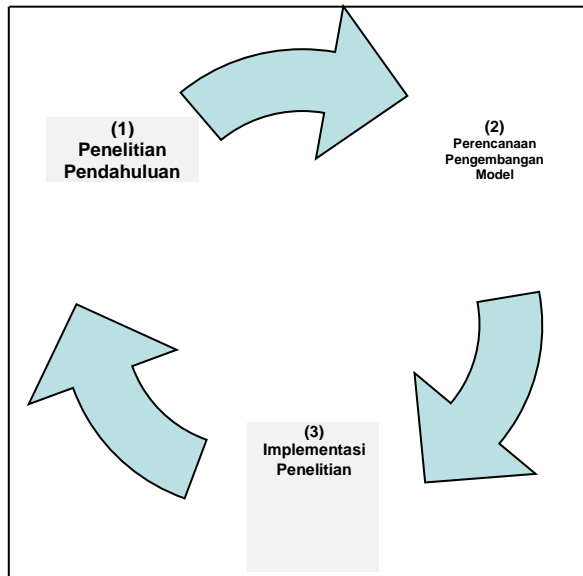
Berdasarkan latar belakang data dan informasi yang diperoleh, tahap penelitian diawali dengan menganalisis kebutuhan, seperti:

- 1).Mengidentifikasi TIU, adalah: Mahasiswa mampu memahami materi pembelajaran mata kuliah MI 3 serta mengaplikasikannya dalam bentuk portofolio yang meliputi gambar kerja dan gambar presentasi dengan benar, tepat waktu dan representative.
- 2).Melakukan analisis intruksional dan menentukan Tujuan Instruksional Khusus atau TIK.
- 3).Mengidentifikasi karakteristik awal mahasiswa untuk mengetahui persepsi mereka dengan memberikan tes awal berupa sketsa suasana toko yang meliputi (sistem displai, sirkulasi, sistem pelayanan dan sistem pembayaran) dalam bentuk gambar perspektif suasana sebuah interior toko pada kertas A3.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Penelitian menggunakan model pembelajaran Dick dan Carey hingga tahap ke-9 (sembilan) yang dikombinasikan model Pembelajaran Berbasis Proyek atau PjBL (*project based learning*) pada langkah atau tahap ke-6 dari model pembelajaran Dick dan Carey serta Proses Desain mata Kuliah Merencana Interior 3.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini atau perencanaan model pengembangan model pembelajaran Dick Carey yang dikombinasikan model PjBL dan Proses Desain mata kuliah MI 3 dapat dilihat dengan skema pengembangan di bawah ini:



Gambar 3.3
Skema Langkah Penelitian

Keterangan bagan 3.3:

Lingkaran pada bagan 3.3 di atas menunjukkan langkah atau sintak penelitian, yaitu:

- Langkah pertama, penelitian pendahuluan mengumpulkan berbagai informasi terkait dengan mata kuliah MI 3. Data-data awal yang diperoleh adalah:

1. Nilai pembelajaran mata kuliah MI 3 selama lima tahun, semester ganjil dan genap → tahun akademik 2010/2011 hingga 2014/2015. Dari 10 (sepuluh) semester dengan jumlah mahasiswa 195 yang memperoleh nilai 'A' hanya 2 mahasiswa.

Dengan kondisi dan fakta nilai yang ada, menjadi dasar untuk dilakukan langkah penelitian selanjutnya. Perolehan nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2 – Rata-rata Nilai Mahasiswa
Th. Akademik 2010/2011 hingga Th. Akademik 2014/2015

Nilai	Th. Akademik 2010/2011				Th. Akademik 2011/2012				Th. Akademik 2012/2013				Th. Akademik 2013/2014				Th. Akademik 2014/2015			
	Gasal		Genap		Gasal		Genap		Gasal		Genap		Gasal		Genap		Gasal		Genap	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
A	0	0	1	2.94	0	0	0	0	0	0	1	4.16	0	0	0	0	0	0	0	0
A-	0	0	1	2.94	0	0	0	0	0	0	2	8.33	1	7.14	0	0	0	0	1	3.7
B+	0	0	2	5.88	1	9.09	0	0	0	0	0	0	1	7.14	0	0	0	0	1	3.7
B	0	0	3	8.82	0	0	2	9.09	1	9.09	6	25	2	14.29	5	17.85	1	6.25	5	18.51
B-	1	12.5	4	11.76	1	9.09	3	13.66	2	18.18	3	12.5	1	7.14	6	21.42	2	12.5	6	22.22
C+	3	37.5	8	23.55	3	27.27	5	22.72	3	27.27	1	4.16	2	14.29	2	7.14	2	12.5	5	18.51
C	1	12.5	12	35.29	3	27.27	5	22.72	2	18.18	3	16.66	2	14.29	5	17.85	6	37.5	2	7.4
D	2	25	3	8.82	3	27.27	2	9.09	0	0	3	12.5	2	14.29	6	21.42	3	18.75	0	0
E	1	12.5	0	0	0	0	5	22.72	3	27.27	4	16.66	3	21.42	4	14.28	2	12.5	7	25.92
Jml. Mhs.	8		34		11		22		11		24		14		28		16		27	

2. Masukan dari pakar dosen senior prodi DI yang mengampu mata kuliah merencana interior 1-5.
3. Kelulusan sebagai sarjana S1 yang tepat waktu hanya 1 %, akreditasi prodi menjadi turun.
4. Masukkan dari beberapa dosen prodi interior dari universitas lain yang setara seperti: Universitas Tarumanagara dan Univeristas Bina Nusantara terkait kebijakan untuk pembelajaran mata kuliah MI 3, yaitu:
 - a. Universitas Tarumanagara
 - b. Universitas Bina Nusantara

Dapat dilihat perbandingan ke-tiga Universitas pada tabel 3.3 di bawah ini

Tabel 3.3 – Perbandingan 3 Prodi pada 3 Universitas Trisakti

No.	Universitas	Semester	SKS	sistem
1	Universitas Trisakti atau Usakti	Ganjil/Genap	6	- Diselenggarakan setiap semester genap dan ganjil - sistem studio - Bimbingan kelompok - Praktika - 14 kali tatap muka - Evaluasi 1-3 - 2 kelas parallel, DI 1 dan DI 2 - Jml. Mahasiswa ± 14-18 per kelas
2	Universitas Tarumanagara atau Untar	Genap (4)	4	- Diselenggarakan setiap semester genap (4) - sistem studio - Bimbingan kelompok - Praktika - 11-12 kali tatap muka, penyenggaraan UTS perkuliahan ditiadakan - Penilaian: Portofolio, Presentasi hasil suvei, UTS dan UAS - 3 kelas parallel: A,B dan C - Jlh. Mahasiswa ± 40-45 per kelas
3	Universitas Bina Nusantara atau Binus	Ganjil/Genap	6	- Diselenggarakan setiap semester genap - sistem studio - Bimbingan kelompok - Praktika - 14 kali tatap muka - Evaluasi: presentasi hasil survei, Portofolio, UTS dan UAS - 3 kelas parallel - Jml. Mahasiswa ± 20-30 per kelas

Keterangan tabel:

Dari tabel di atas dapat dilihat perbandingan 3 (tiga) prodi dari Universitas yang berbeda.

- Dari waktu penyelenggaraan, Usakti lebih menguntungkan mahasiswa.
- Jumlah tatap muka, Usakti dan Binus sesuai dengan ketentuan Dikti.

- Jumlah mahasiswa untuk Usakti dan Binus lebih baik (perbandingan dosen: mahasiswa) dalam proses bimbingan dan monitoring kemajuan mahasiswa.
- Mahasiswa mempunyai buku acuan sebagai pedoman penyelenggaraan perkuliahan dan progres tugas yang harus diselesaikan.
- Langkah ke-dua, implementasi penelitian sesuai judul 'Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3'.

Seperti dijabarkan pada bab 2 bahwa penelitian ini menggunakan pengembangan model pembelajaran menggunakan model Dick and Carey yang dikombinasikan dengan model pembelajaran berbasis proyek pada langkah ke-enam termasuk skema pemikiran mata kuliah MI 3, yang dapat dilihat pada bagan 3.1 di atas.

Dalam studi kelayakan dan hasil menggunakan validasi dari:

1. Pakar desain instruksional TP, Dr. Ir. Rusmono, M.Pd dan Dr. Khaerudin, M.Pd
2. Pakar materi Pembelajaran mata kuliah Merencana Interior: Drs. Aing Nayadilaga, MT dan Drs. Azis Tirtaatmadja, MT.
3. Pakar Media, Dr. Robinson Situmorang, M.Pd dan Dr. Ariesto Hadi Sutopo, MMSI

4. Uji one to one

5. Uji kelompok kecil

6. Uji kelompok besar

- Langkah ke-tiga, yaitu implementasi penelitian yang dilakukan pada kelas DI th. Akademik 2015/2016 semester genap.

3. Implementasi Penelitian

Dalam implementasi penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan setelah memperoleh informasi awal seperti yang sudah dijabarkan di atas, adapun tahapan tersebut adalah:

1) Identifikasi Kebutuhan Instruksional dan menentukan Tujuan Instruksional Umum atau TIU.

Dalam menentukan TIU perlu dilakukan identifikasi kebutuhan instruksional seperti: ketrampilan dan pengetahuan dasar yang sudah dimiliki oleh mahasiswa. Dalam hal ini pada pertemuan pertama dilakukan tes kecil 'sketsa perspektif' pada kertas ukuran A3 tentang suasana toko, dengan soal:

'Buatlah sketsa perspektif suasana sebuah toko dengan pilihan toko: Buku, Pakaian, Kosmetik, bakery dan elektronik, suasana pada sketsa ini meliputi area jual, displai, sirkulasi dan kasir. Lengkapi dengan denah kunci: layout toko dan sudut pandang'.

Penilaian dan pemberian nilai terbagi menjadi 3 (tiga) kelompok, yaitu:

- Kelompok nilai tinggi → 80 – 100

- Kelompok nilai sedang → 65 – 79
- Kelompok nilai rendah → 50 – 64

Hasil penilaian ini dipergunakan untuk pembagian kelompok mahasiswa yaitu dengan menggabungkan mahasiswa dalam satu kelompok yang terdiri dari nilai rendah, sedang dan tinggi serta dosen pembimbing kelompok.

TIU pembelajaran mata kuliah MI 3 adalah bahwa: setiap mahasiswa yang mengambil mata kuliah MI 3 akan mampu membuat perencanaan dan desain interior sebuah toko dengan luas $\pm 200 - 250 \text{ m}^2$ pada bangunan komersial (Mall) dengan benar, tepat waktu dan representative.

2) Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Mahasiswa

Tahap mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal mahasiswa sangat diperlukan, karena tahap ini untuk melihat kemampuan yang dimiliki oleh para mahasiswa dimana mempunyai latar belakang yang berbeda antara lain:

- a. Kemampuan pemahaman terkait dengan pemahaman tentang desain interior yang selalu terkait dengan: Bangunan, lokasi dan pengguna.
- b. Latar belakang pendidikan, dalam hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi cara berpikir mahasiswa, seperti: asal sekolah, jurusan (IPA atau IPS), kemampuan intelektual.

Tes kecil yang dilakukan pada awal pertemuan pembelajaran, dimana dari hasil perolehan pengelompokan nilai dilakukan penggabungan ke-tiga kelompok nilai dalam 1 (satu kelompok). Penilaian ini juga memberikan informasi terkait kebutuhan terhadap materi pembelajaran, sarana dan prasarana, media, proses bimbingan, monitoring dan evaluasi setiap mahasiswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.

3) Melakukan Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek

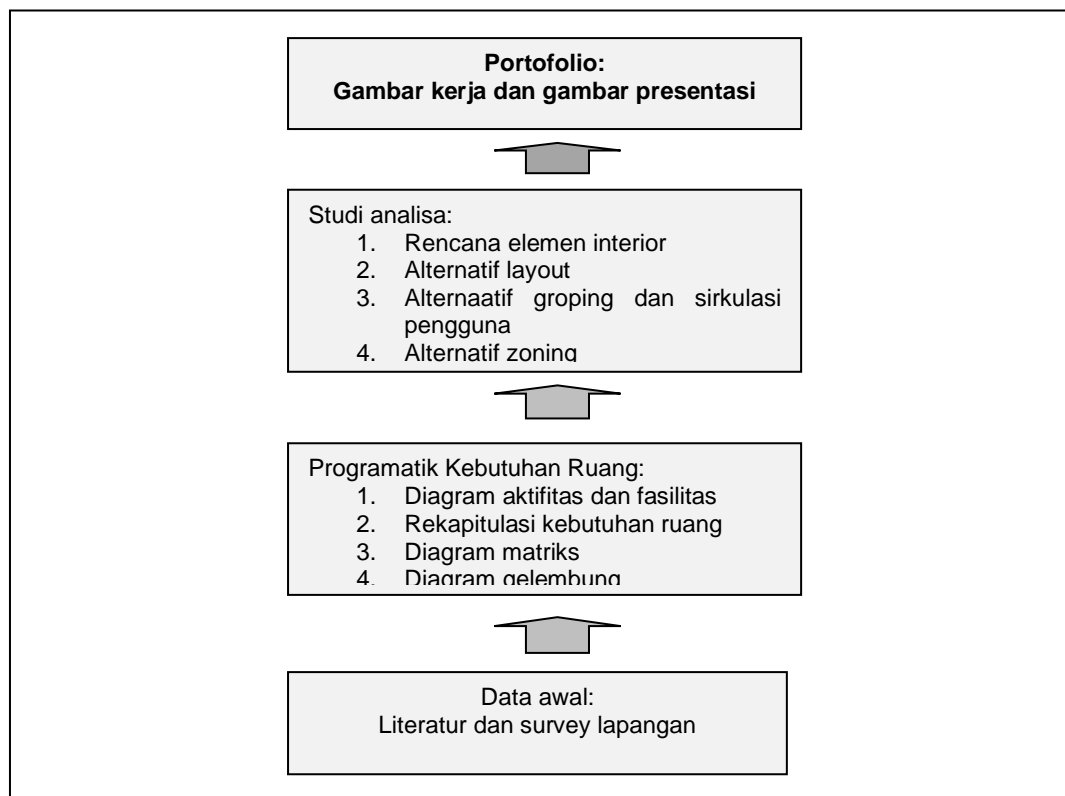
Analisis ini untuk menentukan kebutuhan khusus yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran mata kuliah MI 3 berbasis proyek yang relevan dengan tujuan instruksional umum (TIU). Model pembelajaran berbasis proyek atau PjBL merupakan pengembangan model pembelajaran yang memfokuskan pada aktivitas peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa dalam melakukan analisis sesuai dengan skema pemikiran untuk perencanaan dan desain mata kuliah MI 3, RPS dan kurikulum.

Terkait dengan kebutuhan analisis pengembangan model pembelajaran berbasis proyek, antara lain:

- a. Mahasiswa mampu mengumpulkan, memilah dan mengelompokkan data sesuai dengan kebutuhan untuk menyelesaikan tugas.

- b. Mahasiswa mampu memahami materi pembelajaran mata kuliah MI 3 yang diberikan.
- c. Mahasiswa mampu merumuskan masalah dan menyelesaikan programing ruang.
- d. Mahasiswa mampu menyelesaikan studi dan analisa terkait dengan: zoning, grouping, layout dan penerapan elemen interior.
- e. Mahasiswa mampu menyelesaikan portofolio yang terkait dengan gambar kerja dan gambar potongan.

Pembuatan tugas harus dikerjakan dan diselesaikan secara hierarki atau berurutan, seperti bagan dibawah ini:



Gambar 3.4 – Bagan Hierarki Penyelesaian Portofolio

4) Menulis Tujuan Instruksional Khusus atau TIK

Pada tahapan ini merupakan tahap untuk menetapkan TIK yang relevan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran mata kuliah MI 3 yang terlampir dalam buku pedoman mahasiswa yang dapat dipergunakan sebagai panduan untuk mengerjakan dan menyelesaikan progres tugas secara mandiri.

Daari hasil monitoring dan evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan evaluasi 1, 2 dan 3 disamping penilaian dari: Tugas, UtS dan UAS.

Dalam menentukan TIK sesuai dengan desain model pembelajaran Dick and Carey harus mengandung aspek ABCD untuk mengukur perilaku mahasiswa di dalamnya terkait pembelajaran mata kuliah MI 3.² Dalam setiap kegiatan pembelajaran termasuk pada mata kuliah MI3 selalu terdapat unsur ABCD, yaitu:

- 1) *A = Audience* → dalam hal ini adalah setiap mahasiswa yang mengikuti pembelajaran mata kuliah MI 3 pada prodi DI, FSRD – Usakti.
- 2) *B = Behaviour* → dalam hal ini adalah perilaku mahasiswa prodi DI, FSRD – Usakti sesudah mengikuti pembelajaran MI 3,

² M Atwi Suparman, 2014, h. 216.

bagaimana mereka melakukan studi, analisa, menyelesaikan tugas dalam bentuk portofolio.

- 3) C = *Condition* → dalam hal ini terkait dengan kondisi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas atau tes dengan pemahaman yang dimilikinya.
- 4) D = *Degree* → dalam hal ini penilaian yang dicapai mahasiswa terkait dengan kemampuan yang dimiliki sesudah mengerjakan tugas atau tes.

TIK untuk pembelajaran mata kuliah MI 3 berbasis proyek dengan unsur ABCD adalah:

- a. Dalam menjabarkan Konsep perancangan interior pada mata kuliah merencana interior adalah: Input – Proses – Output, dimana setiap mahasiswa harus mampu melakukan studi dan analisa harus berurutan dari mulai programing kebutuhan ruang (diagram aktivitas dan fasilitas, rekapitulasi kebutuhan ruang, diagram matriks dan diagram gelembung).
- b. Tahap selanjutnya adalah alternatif zoning, dimana setiap mahasiswa harus mampu untuk melakukan analisa kelompok area-area kegiatan pengguna (pengelola, pramuniaga dan konsumen) di toko sesuai tingkat privasinya seperti: zona semi publik atau area jual, semi privat atau area pembayaran dan privat atau area pengelola dan penyimpanan.

- c. Alternatif grouping (+) sirkulasi pengguna, dimana setiap mahasiswa harus mampu melakukan analisa sirkulasi-sirkulasi pengguna yang terjadi serta terkait dengan zoning yang terpilih.
- d. Alternatif layout, dimana setiap mahasiswa harus mampu melakukan analisa dari alternatif layout sesuai dengan grouping (+) sirkulasi pengguna yang terpilih terkait dengan penataan dari display-display produk yang dijual dan karakteristik toko.
- e. Elemen interior (lantai, dinding dan plafond), dimana setiap mahasiswa harus mampu melakukan analisa penggunaan elemen interior yang sesuai dengan konsep skematik toko yang direncanakan dan didesain.
- f. Gambar tampak dan potongan, dimana setiap mahasiswa harus mampu menggambar tampak dan potongan dari layout yang terpilih sesuai dengan tema yang diangkat dan implementasi konstruksi terkait dengan elemen interior dan struktur bangunan.
- g. Konstruksi bangunan, dimana setiap mahasiswa harus mampu membuat konstruksi terkait dengan penerapannya pada elemen interior dan struktur bangunan gedung.
- h. Mebel, dimana setiap mahasiswa harus mampu membuat desain mebel lengkap sesuai dengan tema yang diangkat dalam perencanaan dan desain interior toko.

- i. Perspektif, dimana setiap mahasiswa harus mampu menyelesaikan sketsa-sketsa perspektif ruang toko terkait dengan tema toko yang diangkat.
- j. Skema furnitur, dimana setiap mahasiswa mampu membuat skema furnitur sesuai konsep dan tema toko yang diangkat.
- k. Skema bahan dan warna, dimana setiap mahasiswa harus mampu melakukan analisa terkait dengan tema yang diangkat serta implementasinya pada penggunaan elemen interior (lantai, dinding dan plafond).
- l. Axonometri, dimana setiap mahasiswa harus mampu menyelesaikan keseluruhan desain interior toko sesuai dengan hasil studi dan analisa yang dibuat menjadi gambar 3D dalam bentuk axonometri.

5) Menentukan Tes Acuan Patokan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3

Tahap ini untuk membuat tes acuan patokan yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa terhadap perilaku yang tercantum dalam TIK. Bentuk tes ini disusun sebagai tes formatif (pre tes dan pos tes) untuk melihat kemungkinan bagian dari materi pembelajaran yang masih sulit dipahami mahasiswa

serta digunakan sebagai umpan balik untuk selama proses pembelajaran. Tes acuan patokan terlampir 4.

6) Menyusun Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3.

Strategi pembelajaran yang disusun terkait dengan judul penelitian yaitu pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 yang relevan, efektif dan efisien.

Penyusunan strategi ini didasari atas tujuan instruksional khusus atau TIK sebagai pertimbangan yang utama. Dalam penyajian yang disampaikan terkait dengan pengembangan materi kuliah terdiri atas: penjabaran materi dalam bentuk teori, contoh, membuat dan menyelesaikan progres tugas sesuai format dan bimbingan kelompok oleh dosen pembimbing kelompok. Penyusunan strategi ini tersusun dalam RPS atau rencana pembelajaran semester (terlampir pada lampiran 3), berikut penjabarannya dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.4 – Strategi Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata Kuliah MI 3

1. Pembelajaran berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3		
Persiapan Kegiatan Perkuliahan	Proses kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modifikasi proses kegiatan ▪ Dilakukan pendokumentasian berupa: penilaian dan lembar konsultasi (dalam bentuk catatan)
	Tahapan pengerjaan progres tugas sesuai jadwal dan progres tugas.	Perilaku dan karakteristik mahasiswa dalam menyelesaikan progres tugas dan bimbingan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolaboratif ▪ Mandiri ▪ Bekerja secara berkelompok ▪ Aktif berkomunikasi dengan teman kelompok dan dosen pembimbing
2. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek		
a. Pengamatan b. Diskusi c. Revisi d. Penetapan temuan (1)	Metode strategi pengembangan terkait: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Konten atau materi yang diberikan ▪ Strategi ▪ Metode 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modifikasi proses kegiatan ▪ Dilakukan pendokumentasian berupa: penilaian dan lembar konsultasi (dalam bentuk catatan)

3. Media Pembelajaran yang Sesuai, Relevan, Efektif dan Efisien dengan mata kuliah MI 3		
Persiapan modul strategi yang sudah direvisi	Transformasi modul	Sesuai jadwal dan progres tugas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi hasil survey ▪ Programing kebutuhan ruang ▪ Studi dan analisa (zoning, grouping (+) sirkulasi pengguna, layout, elemen interior, kelengkapan portofolio
4. Waktu Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek		
<p>Sesuai dengan ketentuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jadwal kalender akademik ▪ Jumlah sks (1 sks = 60 menit) → MI 3 mempunyai bobot 6 sks (6 x 60) menit 		

7) Mengembangkan Bahan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pengembangan bahan pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah MI 3 mempunyai tujuan:

- a. Materi pembelajaran mudah dipahami
- b. Penyajian tersusun dalam kalimat yang sistematis dan terstruktur.
- c. Mahasiswa mampu memahami penyajian materi dan dapat mengerjakan tugas secara mandiri dan kreatif.
- d. Mahasiswa mampu menyelesaikan progres tugas terjadwal, benar dan representatif.

Dalam penyusunan pengembangan bahan pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 dilakukan sesuai dengan konsep skema pemikiran mata kuliah yang tersusun dalam buku pedoman mahasiswa, yaitu:

- a. Buku pedoman mahasiswa tersusun sesuai dengan tahapan dari progres tugas yang harus diselesaikan dalam 1 (satu) semester.
- b. Penyelesaian progres tugas sesuai dengan jadwal dan kalender akademik Prodi yang mengacu kalender akademik universitas.
- c. Progres tugas yang diselesaikan terkorelasi dengan mata kuliah lain, yaitu: Desain mebel, konstruksi bangunan bertingkat, gambar Komputer 3D dan Teknik Presentasi.

- d. Setiap gambar yang dibuat dilengkapi dengan notasi-notasi seperti: keterangan, ukuran, denah kunci sesuai dengan ketentuan dan format secara teknis.
- e. Sistem evaluasi digunakan untuk memonitor kemajuan progres tugas mahasiswa sesuai jadwal dan waktu secara efektif dan efisien.

Sesuai rumusan TIK, progres tugas yang harus diselesaikan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Membuat tabel survei lapangan dalam bentuk *flip chart*, dengan studi dan analisa yang menyangkut aspek:
 - 1) Lingkungan (lokasi, arsitektur, *front of the shop* dan *main entrance* toko).
 - 2) Interior (struktur organisasi toko, program ruang, struktur organisasi ruang, sirkulasi, layout dan elemen interior).
 - 3) Fisika bangunan yang terkait dengan tata: suara, udara dan cahaya.
 - 4) Utilitas bangunan yang terkait dengan: elektrik, sanitasi, keamanan dan komunikasi.
 - 5) Kontruksi bangunan yang terkait dengan kontruksi dan material elemen interior (lantai, dinding dan plafond) yang digunakan.
 - 6) Desain mebel

- 7) Estetika
 - 8) Perilaku pengguna yang terkait dengan: pengelola, pramuniaga dan konsumen.
- b. Membuat programming ruang yang terdiri dari: Diagram aktivitas dan fasilitas, rekapitulasi kebutuhan ruang, diagram matriks dan diagram gelembung.
 - c. Studi dan analisa alternative: zoning, grouping (+) sirkulasi pengguna, layout.
 - d. Rencana implementasi bahan dan warna terkait dengan elemen interior (lantai, dinding dan plafond).
 - e. Konstruksi bangunan
 - f. Elemen interior
 - g. Kelengkapan portofolio yang terdiri dari gambar kerja dan gambar presentasi.

8) Menyusun Desain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Untuk kesempurnaan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 serta memcapai tujuan pembelajaran yang optimal, efektif dan efisien, maka materi dalam pelaksanaan uji lapangan sebelumnya telah dilakukan revisi dan evaluasi formatif untuk kesempurnaan materi pembelajaran antara lain:

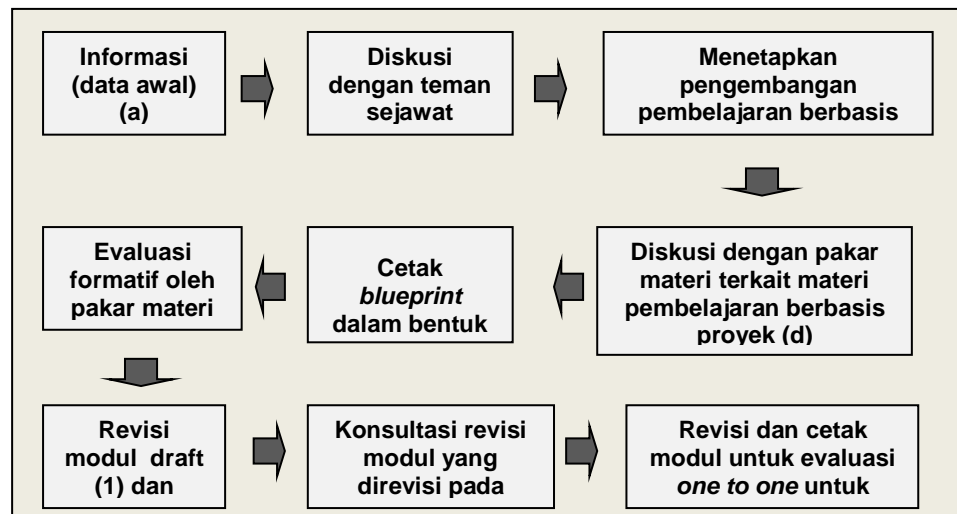
- a. Evaluasi *one to one*, oleh 6 (enam) ahli masing-masing dua ahli bidang (desain pembelajaran, materi pembelajaran merencana interior dan media) serta evaluasi *one to one* oleh tiga orang mahasiswa yang sudah lulus pembelajaran mata kuliah MI 3. Hasil dari evaluasi dilakukan revisi untuk kemudian dilakukan evaluasi *small group*.
- b. Evaluasi *small group* atau kelompok kecil, hasil revisi dari evaluasi *one to one* diterapkan pada kelompok kecil juga direvisi dan disusun perbaikan untuk evaluasi lapangan.
- c. Evaluasi lapangan I, hasilnya dilakukan revisi untuk di evaluasi pada uji lapangan ke-dua. Hasil uji lapangan ke-dua dilakukan revisi untuk penyempurnaan dan menjadi produk akhir.

Uji validitas yang digunakan, dilakukan oleh ahli-ahli sesuai dengan kepakaran bidang (teknologi pembelajaran, materi dan media) dengan menggunakan skala Gultman dalam bentuk kuesioner yang dijawab dengan *check list* dan saran sebagai sarana untuk memberikan masukan dan perbaikan untuk kesempurnaan materi.

1. **Prosedur *one to one* dengan Pakar**

Proses dan hasil validasi konsep bahan pembelajaran mata kuliah MI 3 sudah melalui uji dari pakar materi (desain, pembelajaran dan media), dimana para pakar dilakukan

oleh enam pakar yang masing-masing terdiri dari dua ahli dengan bagan prosesi sebagai berikut:



Gambar 3.5 – Bagan Proses Validasi, Revisi dan Kelayakan Program

Keterangan bagan:

Proses validasi, revisi untuk mendapatkan kelayakan program untuk evaluasi *one to one untuk* mahasiswa sesuai tahapan pada bagan 3.4 adalah sebagai berikut:

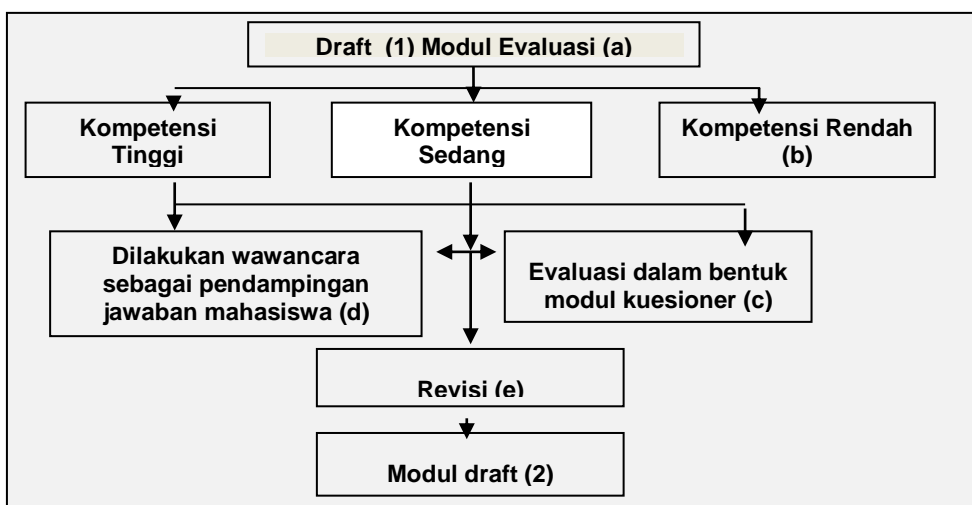
- a) Mencari dan mengumpulkan informasi terkait dengan kondisi terkini kemudian dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran → dibuat dokumentasi berupa catatan
- b) Catatan tersebut didiskusikan dengan teman sejawat dalam hal ini adalah dosen-dosen yang mengajar mata kuliah merencana interior dan mata kuliah penunjang yang terkait.

- c) Hasil diskusi dengan teman sejawat ini untuk menetapkan modul untuk didiskusikan pada pakar.
- d) Hasil diskusi dengan teman sejawat kemudian didiskusikan pada pakar materi (pembelajaran, materi dan media).
- e) Kemudian dilakukan cetak evaluasi *blue print* dalam bentuk modul
- f) Modul dievaluasi dan dikonsultasikan kembali dengan para pakar
- g) Dilakukan revisi modul
- h) Hasil revisi dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan pakar
- i) Setelah disetujui dilakukan cetak modul evaluasi.

2. Prosedur *one to one* dengan Mahasiswa

Prosedur evaluasi *one to one* untuk mahasiswa dilakukan pada tiga mahasiswa yang sudah lulus pembelajaran mata kuliah MI 3 dengan kemampuan kompetensi yang berbeda, yaitu: Tinggi, sedang dan rendah. Bentuk evaluasi ini adalah dalam bentuk modul kuesioner, dimana mahasiswa dalam menyelesaikan pertanyaan juga dilakukan wawancara terkait dengan

jawaban yang mereka berikan. Hasil jawaban yang diberikan oleh mahasiswa akan dicatat untuk kemudian dikonsultasikan dengan ahli materi, dilakukan revisi dan disusun perbaikannya. Prosedur *one to one* untuk mahasiswa dapat dijabarkan pada bagan sebagai berikut:



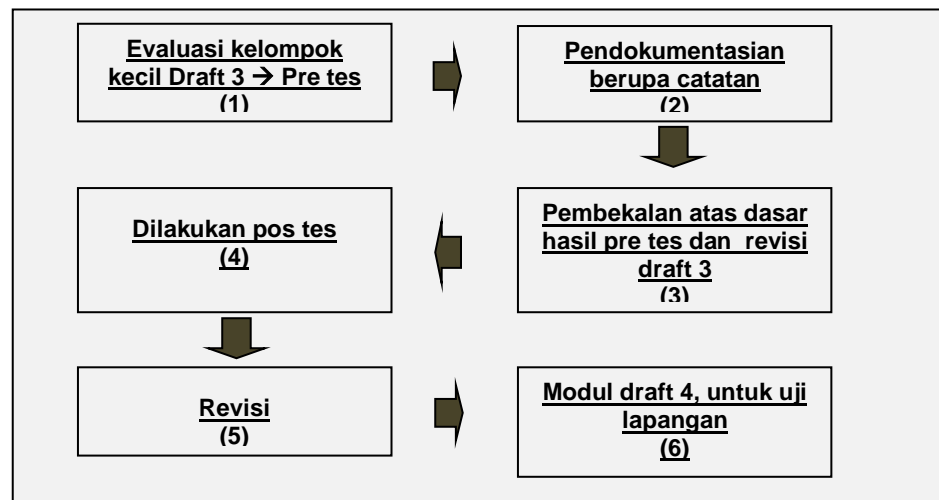
Gambar 3.6 – Bagan Prosedur *one to one* Mahasiswa

3. Prosedur Evaluasi Kelompok kecil

Modul draft 2 diuji cobakan pada kelompok kecil, dimana kelompok ini terdiri dari sekelompok mahasiswa yang berjumlah sekitar 8 orang. Pada ke-delapan mahasiswa dilakukan *pre test* untuk melihat kemampuan dan persepsi yang dimiliki, kemudian hasil yang diperoleh dari *pre test* ini dibuat pendokumentasian dalam bentuk catatan.

Dari catatan hasil pre tes ini, kemudian ke-delapan mahasiswa diberikan pembekalan terkait pengembangan materi pembekalan berbasis proyek yang sudah dilakukan revisi dan perbaikan dari ke-tiga evaluasi sebelumnya termasuk hasil yang terkait kendala dan kesulitan dari hasil pre tes. Setelah selesai diberikan pembekalan, maka dilakukan post test dengan soal yang sama dengan pre tes.

Hasil ini kemudian dilakukan revisi dan perbaikan kembali untuk dibuat modul draft ke-3. Dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 3.7 – Bagan Prosedur evaluasi Kelompok Kecil

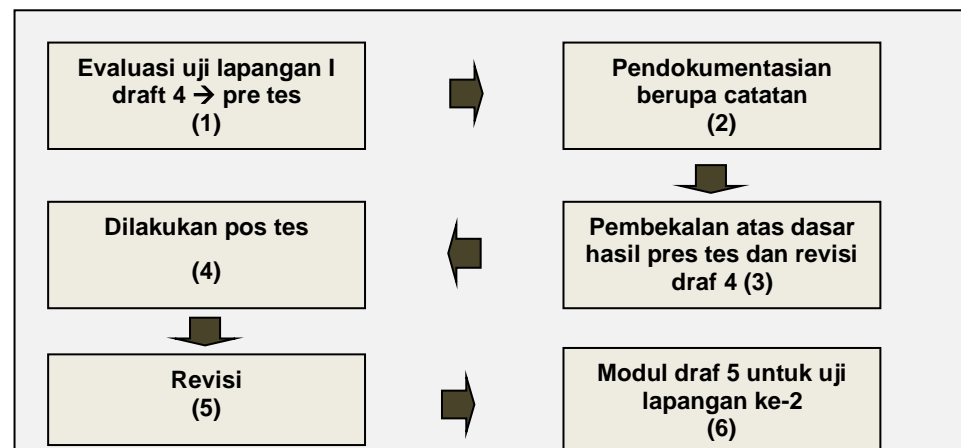
4. Prosedur Uji Lapangan I

Untuk uji lapangan 1 pada modul ke-4 dilakukan pada kelas yang sebenarnya yang berjumlah 16 mahasiswa

peserta pembelajaran mata kuliah MI 3, semester ganjil Th. Akademik 2015/2016 Prodi desain interior, FSRD –Usakti.

Tahap 1 seperti uji evaluasi kelompok kecil dilakukan pre tes dan dilakukan pos tes di akhir pertemuan. Setelah itu dilakukan kuesioner untuk mengetahui lebih lanjut terkait dengan efektifitas dan efisiensi program pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3.

Kemudian hasil dari kuestioner dipergunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan dan dibuat sebagai draf ke-5 untuk di uji coba lapangan ke-2 seperti bagan berikut:



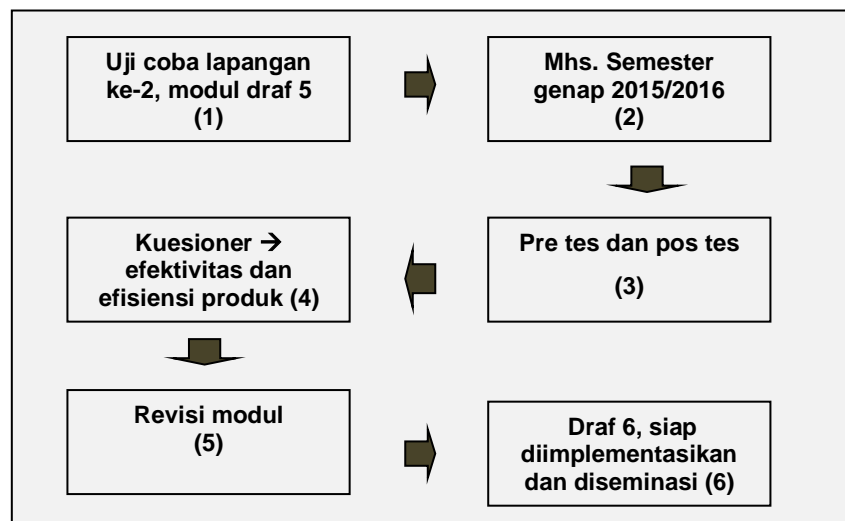
Gambar 3.8 – Prosedur Uji Coba Lapangan I

5. Prosedur Uji Lapangan II

Uji coba lapangan ke-2 menggunakan modul draf yang ke-lima pada semester genap th. Akademik 2015/2016 yang berjumlah 28 (dua puluh delapan) mahasiswa sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Perlakuan uji coba yang dilakukan sama dengan evaluasi sebelumnya yaitu dilakukan pre tes di pertemuan pertama dan post tes pada akhir pertemuan setiap modul.

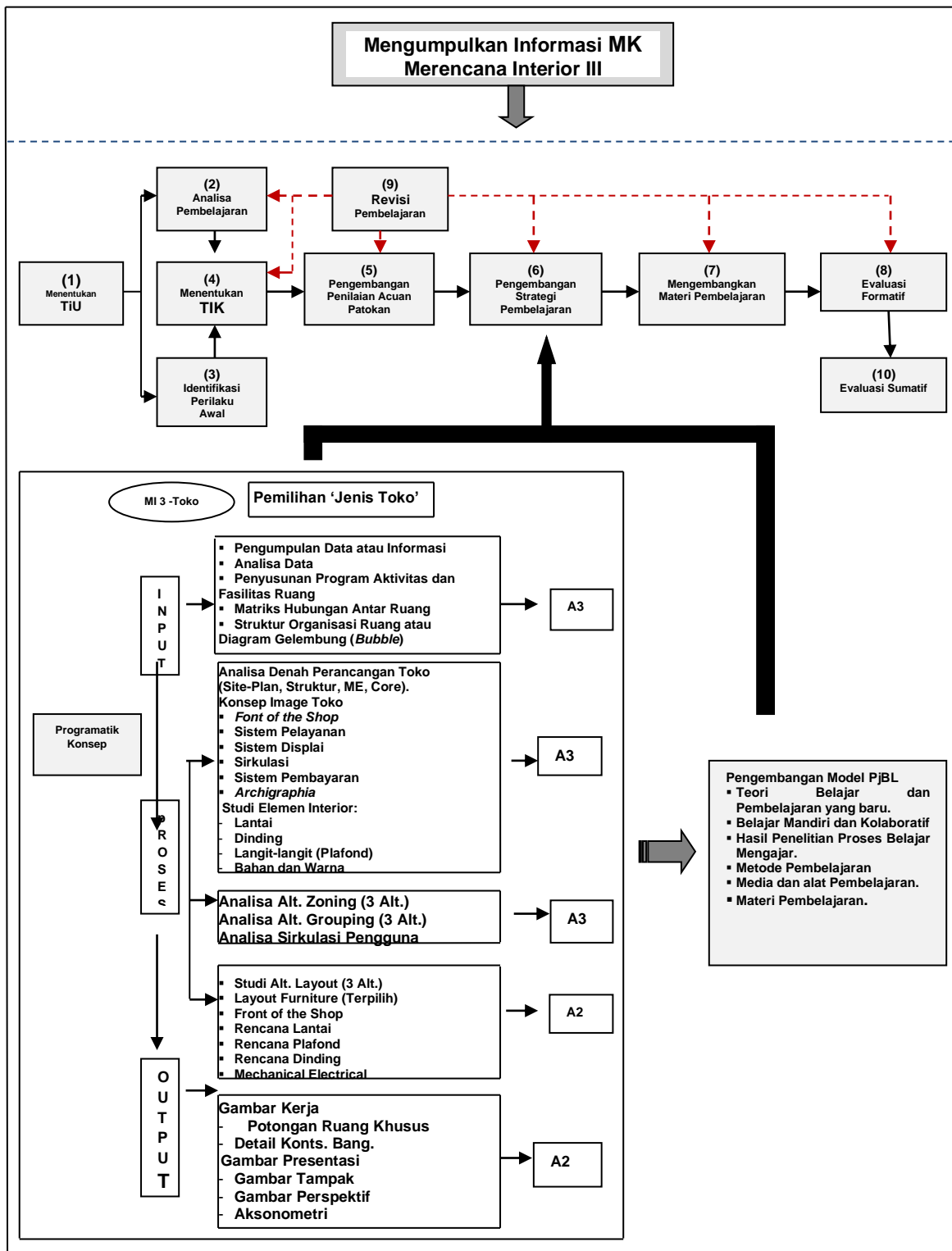
Sesudah selesai dengan pos tes, mahasiswa diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi program pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3. Dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 3.9 – Bagan Uji Coba Lapangan ke-II

9) Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran untuk mata kuliah MI3 menggunakan kombinasi model pembelajaran Dick and Carey dengan model pembelajaran berbasis proyek pada langkah ke-6 dan proses desain pembelajaran merencana interior seperti berikut:



Gambar 3.10 - Bagan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek MK MI 3

F. Kelayakan dan Efektivitas Program

Kelayakan program pembelajaran berbasis proyek untuk mahasiswa dapat diketahui dengan melakukan validasi dengan para pakar yang terkait dengan: pembelajaran, materi dan media yang diterapkan pada pembelajaran mata kuliah MI 3. Untuk keefektifitas program dapat di lihat dengan melakukan pre tes dan pos tes pada saat evaluasi formatif untuk mahasiswa serta uji 't' untuk mengetahui signifikansi kenaikan nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa.

Evaluasi *one to one* yang dilakukan oleh pakar yang masing-masing terdiri dari dua ahli bidang: pembelajaran, materi merencana interior dan media dan *one to one* untuk mahasiswa, uji coba *small group*, uji coba lapangan I (sebanyak 16 mahasiswa) dan uji coba lapangan II (sebanyak 28 mahasiswa) pada mahasiswa th. Akademik 2015/2016 semester ganjil dan genap prodi desain interior, FSRD – Usakti, Jakarta.

Efektivitas program pertama kali diketahui dari hasil pengamatan progres tugas yang harus diselesaikan sesuai dengan jadwal dan format yang diberikan dalam satu semester yang dilihat dari: orisinalitas, kelengkapan, benar, tepat waktu dan representative. Keefektifan program juga dilihat dari membandingkan hasil yang dicapai oleh mahasiswa pada saat pre tes dan pos tes.

G. Pengumpulan Data, Analisis Data dan Validitas

Pengumpulan data yang diperoleh mencakup data kuantitatif dan kualitatif dengan penjabaran perolehan data tersebut adalah:

1. Data Kuantitatif, merupakan data yang diperoleh dari angka-angka pada saat penilaian pre tes dan pos tes serta hasil kuesioner.
2. Data kualitatif, merupakan data yang diperoleh hasil observasi dan wawancara pada saat diskusi dengan teman sejawat, para pakar, mahasiswa dan pendokumentasian hasil evaluasi seperti: catatan, foto, nilai, portofolio, dan catatan pada kartu bimbingan

Pengumpulan data, analisis data dan validitas data dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Pengumpulan Data

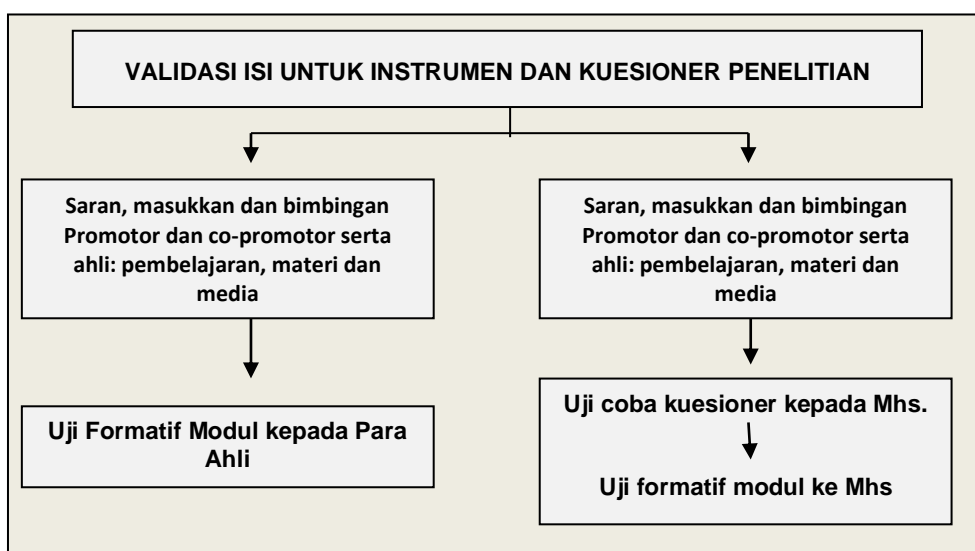
Seperti dijelaskan di atas bahwa data yang diperoleh mencakup data kuantitatif (data yang diperoleh dari angka penilaian pre tes, pos tes dan kuesioner) dan kualitatif (merupakan data yang diperoleh hasil observasi dan wawancara pada saat diskusi dengan teman sejawat, para pakar, mahasiswa dan pendokumentasian hasil evaluasi).

Pada penelitian ini dipergunakan data kualitatif untuk mencari data yang terkait untuk pembuatan materi pembelajaran dan kelayakan program pembelajaran berbasis proyek mata kuliah MI 3. Data-data ini dapat berupa catatan: lapangan, hasil wawancara, dokumentasi (foto,

nilai, presentasi, evaluasi dan bimbingan). Hasil dari analisis ini dalam bentuk naratif, table, diagram dan sebagainya.

2) Validitas Instrumen dan Kuesioner Penelitian

Untuk validitas instrument dan kuesioner penelitian uji coba pakar dengan validasi isi, dari instrument dan kuesioner yang dilakukan dengan meminta saran, masukan dan bimbingan promotor dan co-promotor, ahli pembelajaran, materi dan media sebelum diuji cobakan. Berikut penjabaran terbagan untuk proses validasi instrumen dan kuesioner penelitian:



Gambar 3.11 – Bagan Proses Validasi Instrumen dan Kuesioner Penelitian

3) Analisis Data

Prosedur dalam melakukan analisis data kualitatif, adalah merupakan data catatan lapangan melalui proses penalaran dalam bentuk kesimpulan sementara ke dalam suatu pola dan kesimpulan.

Data yang terkumpul diperoleh dari hasil: wawancara dengan mahasiswa, teman sejawat dosen, pakar dan promotor dan co-promotor. Data observasi ini berupa pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran mata kuliah MI 3 yang terkait dengan tugas:

- a. Analisis data awal dari literatur dan lapangan dalam bentuk tabel *flip chart*.
- b. Analisis programing kebutuhan ruang yang terdiri dari: diagram aktivitas dan fasilitas, rekapitulasi kebutuhan ruang, diagram matriks dan diagram gelembung.
- c. Analisis alternatif: zoning, grouping (+) sirkulasi pengguna, layout dan implementasi elemen interior (lantai, dinding dan plafond).
- d. Konstruksi bangunan terkait dengan penggunaan bahan pada penerapan elemen interior.
- e. Desain mebel
- f. Kelengkapan portofolio.

Seperti pernyataan Thomas A. Schwandt bahwa prosedur analisis secara kualitatif juga merupakan prosedur yang menggabungkan: observasi partisipan, wawancara dan arsip data yang terdokumentasi.³

Untuk prosedur analisis data kuantitatif, adalah untuk mengetahui efektivitas dan signifikansi pada program pembelajaran mata kuliah MI 3

³ Norman K Denzin & Yvonna S Lincoln., *Handbook of Quantitative Research* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 147.

dengan menggunakan statistik deskriptif (melalui tabel dan grafik) dan uji 't' untuk mengetahui signifikansi hasil analisis data. Dengan menggunakan skala sikap Guttman, akan dijawab dengan jawaban: 'ya atau tidak' dimana hasil yang ditampilkan berupa angka-angka dari nilai pre tes dan pos tes.

4) Validitas

Dalam penelitian kualitatif penekanannya adalah uji validitas dan reabilitas, yang dimaksud dalam hal ini menurut Sugiyono adalah bahwa kriteria utama terhadap hasil penelitian kualitatif adalah: valid, reliabel dan obyektif. Karena validitas adalah derajat ketepatan perolehan data dari obyek penelitian secara fakta yang ada.⁴

Masih dari sumber yang sama bahwa dalam menguji keabsahan suatu data dalam penelitian kualitatif sebaiknya meliputi tahap-tahap penguji:

- a. *Credibility* atau redibilitas terkait dengan uji internal, merupakan rangkaian kegiatan seperti: pengamatan, peningkatan ketekunan penelitian, triangulasi (menghubungkan 3 obyek untuk validasi: wawancara – kuesioner – observasi), diskusi dengan teman sejawat, analisis dan pengecekan kesesuaian data.
- b. *Transferability* terkait uji eksternal, menunjukkan derajat ketepatan hasil penelitian terkait populasi dari mana sampel tersebut diambil.

⁴ Sugiyono, *op.cit.*, h. 267.

- c. *Depenability* dapat disebut dengan reabilitas, uji ini dapat dilakukan dengan mengaudit keseluruhan proses penelitian.
- d. *Confirmability* atau konfirmasi atau dapat disebut uji obyektivitas, dimana penelitian dapat dikatakan obyektif apabila hasil penelitian disepakati banyak orang.⁵

5) Instrumen penelitian

Instrumen penelitian terkait dengan pengumpulan data pada proses penelitian pendahuluan termasuk evaluasi formatif dilakukan dengan mengembangkan progres atau tahap pengembangan instrumen penelitian yang sesuai dengan data-data yang dikumpulkan untuk penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek.

Maka terkait dengan bentuk instrumen penelitian 'pengembangan pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3, terlampir penjabaran kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan mahasiswa, efektivitas program pembelajaran berbasis proyek, evaluasi formatif untuk pakar terkait dengan ahli (masing-masing pakar terdiri dari dua orang) antara lain: pembelajaran, materi dan media untuk mata kuliah MI 3.

Instrumen untuk menganalisis kebutuhan ini yang akan dipergunakan sebagai dasar dalam melakukan perencanaan dan

⁵ Ibid., hh. 270-277.

pengembangan program serta instrumen untuk melakukan evaluasi dan merevisi produk agar sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3.5 – Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Mahasiswa

No	ASPEK	DIMENSI	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	BENTUK INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA
1	MATERI DAN PEMBELAJARAN (Program Sebelum Pengembangan) Mata Kuliah Mi 3	1. Isi materi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuesioner ▪ Checklist 	Lembar
		2. Strategi pembelajaran berbasis proyek	Observasi	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		a. Satuan acara perkuliahan	Observasi	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		b. Metode pembelajaran	Observasi	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		c. Sumber belajar	Observasi	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		d. Media pembelajaran	Observasi	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		e. Waktu pembelajaran	Observasi	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		f. Lokasi pembelajaran	Observasi	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
2	PROGRAM DAN PROSES PEMBELAJARAN SELAMA PENELITIAN	1. Tujuan Instruksional Umum atau Kompetensi	Studi → terkait dengan Dokumen yang ada	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		2. Strategi Pembelajaran	Observasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto

No.	Aspek	DIMENSI	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	BENTUK INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA
		a. Urutan kegiatan pembelajaran sesuai SAP	Observaasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		b. Metode pembelajaran	Observaasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		c. Sumber belajar	Observaasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		d. Media pembelajaran	Observaasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		e. Waktu pembelajaran	Observaasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		f. Lokasi pembelajaran	Observaasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
		3. Evaluasi	Observaasi dan studi dokumen	Pendokumentasian: ▪ Dokumen ▪ Catatan lapangan ▪ Foto
3	PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	Menggabungkan dengan skema berpikir merencana interior	Kuesioner	Dokumen lembar kuesioner

Tabel 3.6 – Kisi-kisi Instrumen untuk Efektivitas Program Pembelajaran MI 3

No	ASPEK	DIMENSI	INDIKATOR
1	PROGRAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK MATA KULIAH MI 3	1. Isi Materi	a. Relevansi dan kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran MI 3 yang akan dicapai.
			b. Referensi materi → beberapa sumber
			c. Kecukupan lingkup isi materi untuk mencapai tujuan pembelajaran Mi 3
			d. Urutan dalam penyajian isi materi
			e. Kendala dalam mempelajari isi materi

No	ASPEK	DIMENSI	INDIKATOR
		2. Strategi pembelajaran berbasis proyek mata kuliah MI 3	
		a. Urutan pembelajaran	Proses pembimbingan mahasiswa untuk dapat menyelesaikan progres tugas melakukan studi dan analisa hasil suevei lapangan dalam tabel <i>flip chart</i> .
		b. Metode pembelajaran berbasis proyek	<p>Memberikan cara menganalisa: lingkungan,interior, fisika bangunan, utilitas, estetika, konstruksi, mebel dan perilaku pengguna.</p> <p>Membimbing mahasiswa menganalisa hasil survei lapangan dengan data literatur</p> <p>Membimbing mahasiswa dalam mentransformasi hasil analisa yang diperoleh menjadi acuan untuk membuat perencanaan dan mendesain toko sesuai dengan karakteristik, produk yang dijual dan tema toko yang diangkat.</p>
		c. Sumber belajar	Menyediakan sarana jaringan internet atau wifi untuk memperoleh untuk mahasiswa dalam mencari kelengkapan data melalui: website, e-book, youtube dan sebagainya.
			Menyediakan sarana perpustakaan dengan koleksi buku terkait untuk perencanaan dan mendesain interior toko, seperti: literature, majalah interior, referensi kuliah.
		d. Media pembelajaran	<p>Menyediakan sarana lab bahan terkait dengan konsep desain untuk implementasi material elemen interior: lantai, dinding dan plafond.</p> <p>Memberikan fasilitas media pembelajaran yang relevan dan sesuai untuk mata kuliah MI 3</p>
		e. Waktu pembelajaran	Menyediakan waktu yang relevan sesuai dengan sks yang mengacu ketentuan fakultas yaitu 1 sks = 60 menit dimana mata kuliah MI 3 dengan 6 sks adalah: (6 x 60) menit.
		f. Lokasi pembelajaran	Menyediakan tempat yang sesuai dan relevan untuk mahasiswa selama proses bimbingan dan penyelesaian progres tugas sesuai waktu pertemuan secara efektif dan efisien.
			Menyediakan tempat pembelajaran dan proses bimbingan untuk mata kuliah MI 3 dalam kelas studio sesuai dan relevan selama proses pembelajaran berlangsung.
		3. Evaluasi	Menentukan evaluasi formatif 2-3 dalam bentuk: presentasi dan kolokium dalam memonitor dan mengevaluasi kemajuan progres tugas yang harus dikerjakan dan diselesaikan mahasiswa
		a. Kualitas Modul terkait dengan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku ajar ▪ Pedoman dosen ▪ Pedoman mhs. 	Mengggunakan bahasa secara struktur yang sistematis dan mudah untuk dipahami serta sesuai dan relevan dengan pembelajaran mata kuliah MI 3.

No.	ASPEK	DIMENSI	INDIKATOR
			Menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dimengerti untuk dosen pembimbing dalam proses pembimbingan mahasiswa dalam mengerjakan progres tugas yang harus diselesaikan.
			Menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dimengerti oleh mahasiswa dalam menyelesaikan progres tugas yang harus diselesaikan secara mandiri.
		b. Desain dan Produk modul	Menggunakan bentuk huruf, font yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mata kuliah MI 3.
			Menggunakan layout dan warna yang relevan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mata kuliah MI 3.
			Menggunakan format: gambar; table dan bagan yang relevan dan sesuai dengan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, efektif dan efisien.
2	MEDIA PEMBELAJARAN	4. Kualitas teknis modul terkait media pembelajaran.	Menggunakan bahasa yang konsisten, mudah dipelajari dan dipahami terkait penggunaan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan pembelajaran mata kuliah MI 3.
			Menggunakan media yang mudah dipergunakan selama proses pembelajaran terkait dengan kesesuaian dan relevansi pada mata kuliah MI 3.
			Membantu dosen dan mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran terkait kemudahan selam proses pembelajaran, penyelesaian tugas serta bimbingan.
		5. Bentuk dan fisik modul	Menggunakan jenis, font dan bentuk huruf terkait penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan relevan pada mata kuliah MI 3.
			Menggunakan layout terkait dengan bentuk, modul untuk bentuk dan fisik modul media pembelajaran mata kuliah MI 3.

Tabel 3.7 – Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif Desain Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah MI 3

No	AHLI	ASPEK	DIMENSI	INDIKATOR
1	PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH MI 3	Program Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3	1. Tujuan dan kompetensi pembelajaran	Ketepatan perumusan Tujuan instruksional Umum (TIU) dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)
				Relevansi dan kesesuaian TIU dengan TIK pada pembelajaran mata kuliah MI 3
				Relevansi tes dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran MK MI 3.
				Relevansi strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran MI 3.
				Relevansi produk dan tujuan.

No.	AHLI	ASPEK	DIMENSI	INDIKATOR
			2. Strategi pembelajaran	
			a. Urutan	Urutan kegiatan pembelajaran sesuai dengan SAP
				Mahasiswa mendapatkan gambaran secara garis besar terkait isi materi pembelajaran yang dipelajari.
				Terdapat penjelasan tujuan pembelajaran yang akan dicapai diakhir proses pembelajaran.
				Terdapat kejelasan relevansi dan kesesuaian antara TIU dan TIK.
				Disertakan contoh dan format untuk mengerjakan progress tugas yang harus diselesaikan dengan benar dan tepat waktu.
				Dilakukan tes formatif untuk mengukur dan memonitor kemajuan yang dicapai oleh mahasiswa terkait dengan materi yang dipelajari.
				Dilakukan tindak lanjut terkait hasil tes yang dicapai mahasiswa dan tindakan perbaikan dalam proses bimbingan dan pengerjaan tugas selanjutnya.
			b. Metode pembelajar-an	Terkait dengan kesesuaian dan relevansi metode pembelajaran dengan TIU dan TIK
			c. Sumber belajar	Terkait penggunaan varian sumber belajar yang disesuaikan dan relevan dengan proses pembelajaran.
				Kesesuaian dan relevansi sumber belajar dengan TIU dan TIK.
			d. Media pembelajar-an	Terkait dengan kesesuaian media pembelajaran dengan TIU dan TIK
				Kesesuaian media dan karakter mahasiswa.
			e. Waktu pembelajar-an	Terkait dengan kesesuaian waktu pembelajaran dengan kebutuhan TIU dan TIK
			f. Lokasi pembelajar-an	Terkait dengan kesesuaian lokasi pembelajaran dengan kebutuhan TIU dan TIK.
			3. Evaluasi	Terkait dengan hasil tes evaluasi dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik mahasiswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab IV akan dijabarkan pro171-ses dan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan pada penelitan ini untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun permasalahan dalam peneltian ini adalah 'bagaimana mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3' terkait dengan peningkatan nilai yang diperoleh mahasiswa prodi desain interior (selanjutnya ditulis DI) pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti – Jakarta. Subyek penelitian merupakan mahasiswa semester 3 yang menempuh mata kuliah MI 3.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan nilai akhir mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah MI 3 dan mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan menyelesaikan progres tugas dalam bentuk portofolio dengan benar, tepat waktu dan representatif. Hasil penelitian ini modul merencana interior 3 (tiga) dengan pengembangan program pembelajaran berbasis proyek pada prodi DI, Fakultas Seni Rupa dan Desain (untuk selanjutnya disingkat FSRD) – Universitas Trisakti (selanjutnya disingkat Usakti), Jakarta termasuk antara lain: RPS atau rencana pembelajaran semester, SAP atau satuan acara perkuliahan, isi dan materi pembelajaran, sistem evaluasi yang diterapkan selama proses pembelajaran.

Hasil pengembangan penelitian ini juga berupa produk modul berupa: buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa yang dapat dipergunakan sebagai petunjuk teknik selama proses pembelajaran, bimbingan dan penyelesaian tugas yang harus diselesaikan oleh mahasiswa.

Secara garis besar uraian hasil penelitian ini terkait dengan: hasil pengembangan program pembelajaran, efektivitas dan efisiensi program pembelajaran dan pembahasan program pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3.

A. Hasil Penelitian Program Pembelajaran Berbasis Proyek

Sesuai dengan judul penelitian 'pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3' di mana merujuk dari hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa prodi DI selama 5 (lima) tahun yang meliputi 10 semester (ganjil dan genap) kurang optimal dengan jumlah mahasiswa 195 mahasiswa yang memperoleh nilai 'A' hanya 2 mahasiswa atau \pm 1,06%. Hasil ini juga akan mempengaruhi akreditasi dan kualitas kelulusan. Tahapan dalam proses penelitian ini mencakup: analisis kebutuhan, Hasil studi banding (draft 1)

1. Analisis Kebutuhan

Dalam melakukan analisis kebutuhan ini adalah data dari program pembelajaran MI 3 selama 5 (lima) tahun yang menyangkut 10 semester yang ada, antara lain: data nilai, kuesioner mahasiswa yang sudah lulus, keluhan dosen terkait proses pembelajaran.

Pada tahap pendahuluan diawali dengan mencari informasi studi literatur yang berkaitan dengan berbagai model pembelajaran dan kebijakan yang pernah diterapkan untuk pembelajaran mata kuliah MI 3. Untuk varian model pembelajaran mata kuliah MI 3 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 – Model dan sistem pembelajaran mata kuliah MI 3

No	PERIODE (th)	SISTEM	WAKTU	PROSES PEMBELAJARAN
1	80 – 86	Studio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 8 jam → 07.00 – 13.00 	<ul style="list-style-type: none"> a. Bimbingan kelompok b. Satu dosen membimbing 3-4 mahasiswa c. Sistem pembelajaran mandiri, tidak terkait dengan tugas mata kuliah lain. d. Mahasiswa berasal dari jurusan IPA e. Kebijakan perkuliahan ditentukan oleh dosen pengampu f. Bobot 6 sks dari 160 sks g. Status → Terdaftar, jurusan desain masih jadi satu dengan FTSP h. Pembelajaran pada semester ganjil i. Nilai signifikan j. Belum ada buku pedoman k. Penilaian hanya meliputi: Portofolio, UTS dan UAS l. Mahasiswa belum membuat jadwal progres tugas sesuai dengan format dan kalender akademik
2	86 – 88	Studio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jam → 08.00 – 14.00 	<ul style="list-style-type: none"> a. Bimbingan kelompok b. satu dosen → 4 – 5 mhs. c. sistem pembelajaran mandiri, tidak terkait dengan tugas mata kuliah lain d. mahasiswa berasal dari jurusan IPA dan IPS e. Kebijakan perkuliahan masih ditentukan oleh dosen pengampu. f. sudah 144 sks dgn status jurusan 'Diakui'. g. pembelajaran pada semester ganjil

No	PERIODE (Th.)	SISTEM	WAKTU	PROSES PEMBELAJARAN
				<ul style="list-style-type: none"> h. Nilai signifikan i. Belum ada buku pedoman j. Penilaian hanya meliputi: portofolio, UTS dan UAS k. Mahasiswa belum membuat jadwal progres tugas sesuai dengan format dan kalender akademik
2	88 - 96	Studio Moving klas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jam → ▪ 08.00 – 14.00 	<ul style="list-style-type: none"> a. Bimbingan kelompok b. Satu dosen → 6 – 7 mahasiswa c. Sistem pembelajaran mandiri, tidak terkait dengan tugas mata kuliah lain. d. Mahasiswa berasal dari jurusan IPA dan IPS e. Kebijakan perkuliahan ditentukan oleh dosen pengampu f. Bobot 6 sks dari 144 sks g. Status Disamakan, sudah menjadi FSRD h. Pembelajaran pada semester genap i. Nilai signifikan j. Belum ada buku pedoman k. Penilaian hanya meliputi: portofolio, UTS dan UAS l. Mahasiswa belum membuat jadwal progres tugas sesuai dengan format dan kalender akademik
3	96 - 2001	Studio Moving klas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jam 08.00 – 14.00 	<ul style="list-style-type: none"> a. Bimbingan kelompok b. satu dosen → 5 – 6 mhs c. sistem pembelajaran mandiri, tugas belum terkait mata kuliah lain. d. Mahasiswa berasal dari jurusan IPA dan IPS e. Ada perubahan kurikulum f. Bobot 6 sks dari 144 g. Pembelajaran pada semester genap h. Nilai signifikan i. Belum ada buku pedoman j. Penilaian haanya meliputi: portofolio, UUTS dan UAS k. Mahasiswa belum membuat jadwal progres tugas sesuai dengan format dan kalender akademik

No	Periode (Th.)	SISTEM	WAKTU	PROSES PEMBELAJARAN
4	2001 – 2008	Studio Moving klas	▪ 6 jam 08.00 – 14.00	<ul style="list-style-type: none"> a. bimbingan kelompok b. satu dosen → 4 – 5 mhs c. sistem pembelajaran mandiri, tugas sudah terkait dengan mata kuliah lain. d. Ada perubahan kurikulum e. Mahasiswa berasal dari IPA dan IPS f. Pembelajaran di buka pada semester ganjil dan genap g. Nilai mulai menurun i. Belum ada buku pedoman j. Penilaian hanya meliputi: portofolio, UTS dan UAS k. Mahasiswa belum membuat jadwal progres tugas sesuai dengan format dan kalender akademik
5	2008 - 2015	Studio Moving klas	▪ 6 jam 08.00 – 14.00	<ul style="list-style-type: none"> a. Bimbingan Kelompok b. Satu dosen → 4 – 5 mhs c. Sistem pembelajaran mandiri d. Tugas terkait mata kuliah lain. e. Ada perubahan kurikulum f. Pembelajaran di buka semester ganjil dan genap e. Nilai kurang optimal f. Mahasiswa berasal dari IPA dan IPS g. Nilai menurun i. Belum ada buku pedoman k. Penilaian hanya meliputi: portofolio, UTS dan UAS l. Mahasiswa belum membuat jadwal progres tugas sesuai dengan format dan kalender akademik

Keterangan tabel:

Dari tabel di atas memperlihatkan penurunan nilai yang diperoleh mahasiswa mulai menurun pada periode 2001 sampai dengan sekarang, berdasarkan data tersebut dapat catatan terkait menurunnya nilai, yaitu:

- 1) Mahasiswa berasal dari latar belakang penjurusan yang berbeda → IPA dan IPS
- 2) Adanya perubahan kurikulum
- 3) Jumlah sks berkurang menjadi 144 sks, mengakibatkan beberapa mata kuliah hilang atau dipadatkan.
- 4) Belum ada buku panduan seperti: buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa yang dapat dijadikan petunjuk teknis dalam menyelesaikan progress tugas dan bimbingan.
- 5) Penilaian hanya terkait: pekerjaan rumah atau portofolio, UTS dan UAS

Berdasarkan data tersebut, maka pada penelitian ini peneliti akan melakukan:

- a. Dengan latar belakang jurusan mahasiswa perlu adanya persamaan persepsi, dengan:
 1. Tes awal, dimana hasil penilaian dipergunakan dengan menggabungkan nilai kompetensi tinggi – sedang – rendah dalam 1 kelompok bimbingan.
 2. Setiap mahasiswa membuat jadwal progres tugas yang harus diselesaikan sesuai dengan kalender akademik dan format tugas.

- b. Perlu adanya pedoman sebagai petunjuk teknis terkait dengan perubahan kurikulum yang terjadi → kesesuaian dan relevansi antara: TIU, TIK dan materi pembelajaran.
- c. Tugas yang harus diselesaikan sebagai kelengkapan portofolio sebaiknya terkait dengan tugas mata kuliah penunjang lain, seperti: teknik presentasi, desain mebel dan konstruksi bangunan.
- d. Perlu adanya buku pedoman, seperti: buku ajar, pedoman dosen dan mahasiswa terkait tujuan pembelajaran dan progres tugas yang harus diselesaikan mahasiswa baik secara mandiri, tim dan bimbingan sebagai petunjuk teknis.
- e. Untuk memantau dan memonitor kemajuan mahasiswa perlu adanya tes acuan patokan selain penilaian: tugas, UTS dan UAS, yaitu melakukan beberapa evaluasi dalam satu semester.

Penilaian mengacu pada sistem penilaian Universitas seperti:

Tabel 4.2 – Tabel Nilai dalam Huruf, Bobot dan Angka

HURUF	NILAI	
	BOBOT	ANGKA
A	4.00	$80 \leq n \leq 100$
A-	3.75	$77 \leq n < 80$
B+	3.50	$74 \leq n < 77$
B	3.00	$68 \leq n < 74$
B-	2.75	$65 \leq n < 68$
C+	2.50	$62 \leq n < 65$
C	2.00	$56 \leq n < 62$
D	1.00	$45 \leq n < 56$
E	0	0

(sumber: Buku Pedoman 2015/2016, h. 51)¹

¹ Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti. *Buku Pedoman 2015/2016 Penyelenggaraan Pendidikan Program D3, Sarjana dan Magister* (Jakarta: FRSD, Usakti, 2015), h. 51.

Dalam melakukan analisis kebutuhan ini peneliti juga mencari informasi lain yang terkait, seperti: masukkan dari teman sejawat dan dosen-dosen senior pembelajaran mata kuliah merencana interior, desain mebel, konstruksi bangunan dan teknik presentasi terkait dengan: pembelajaran, penyajian materi pembelajaran, bimbingan, evaluasi dan tes acuan patokan sesuai judul penelitian 'Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 yang meliputi: pengembangan model pembelajaran Dick and Carey dengan penerapan langkah 1-9 yang dikombinasi dengan model pembelajaran berbasis proyek dan proses desain untuk merencana interior.

Dari hasil diskusi dengan teman sejawat dan dosen senior terkait dengan kondisi di atas dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 – Informasi Topik Diskusi

No	Topik Diskusi	Kesimpulan Diskusi
1	Persamaan persepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes awal untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan awal mahasiswa 2. Mengkombinasikan kompetensi: tinggi – sedang – rendah dalam satu kelompok bimbingan. 3. Setiap mahasiswa membuat jadwal 150xomet tugas sesuai dengan format tugas yang harus diselesaikan dan kalender akademik satu semester.
2	Perubahan kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perubahan kurikulum yang terjadi tidak dapat dihindari, oleh karena itu perlu adanya acuan yang baku sebagai pedoman terkait dengan relevansi dan kesesuaian TIU, TIK dan materi pembelajaran MI 3.

No	Topik Diskusi	Kesimpulan Diskusi
3	Kelengkapan portofolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan portofolio terkait dengan tugas dari mata kuliah penunjang lain, seperti: Desain mebel, konstruksi bangunan dan teknik presentasi → mahasiswa tidak membuat tugas yang sama untuk mata kuliah yang berbeda. 2. Mempunyai format teknis untuk notasi-notasi gambar.
4	Buku pedoman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu adanya buku pedoman seperti: buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa sebagai petunjuk teknis untuk: mengerjakan tugas, bimbingan dan 151xonomet tugas yang harus diselesaikan. 2. Dosen dan mahasiswa mempunyai acuan yang sama dalam bimbingan dan menyelesaikan tugas. 3. Dosen dan mahasiswa mempunyai acuan yang sama.
5	Tes acuan patokan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diterapkan beberapa tahapan evaluasi untuk memonitor kemajuan yang dicapai mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan kemampuan penguasaan materi pembelajaran. 2. Mengurangi kesenjangan perolehan nilai yang dicapai mahasiswa 3. Dengan adanya beberapa evaluasi untuk memantau kemajuan dan pemahaman mahasiswa, diharapkan setiap mahasiswa akan mudah memahami materi pembelajaran dan mampu menyelesaikan portofolio dengan benar, tepat dan representative.

Keterangan tabel:

Tabel 4.3 di atas menjelaskan bahwa mahasiswa kesulitan untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan format yang ditentukan dan bekerja sesuai dengan jadwal pertemuan dalam 1 (satu) semester. Dosen pembimbing dan mahasiswa memerlukan modul sebagai acuan dan petunjuk teknis untuk menyelesaikan progres tugas dengan benar dan tepat waktu serta mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk itu ada beberapa tahap dalam menyelesaikan proses penelitian ini, antara lain:

a. Persamaan Persepsi

Perlunya persamaan persepsi antara dosen pembimbing dan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti:

- 1) Adanya buku modul yang dapat dipergunakan baik oleh dosen pembimbing dan mahasiswa dalam menyelesaikan progres. Tugas dengan benar, tepat waktu dan representative baik secara mandiri di rumah maupun ketika berada di studio.
- 2) Ada jadwal kerja sesuai dengan jumlah pertemuan dan format tugas portofolio yang harus diselesaikan.
- 3) Untuk memantau kemajuan yang dicapai oleh mahasiswa, diperlukan beberapa evaluasi, yaitu evaluasi 1 dan 2 sebelum UTS dan evaluasi 3 sebelum UAS.

Dengan demikian, bagi mahasiswa akan lebih mudah menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan dengan benar, tepat waktu dan representative. Sedangkan bagi dosen pembimbing, lebih mudah dalam membimbing mahasiswa dalam menyelesaikan progres tugas sesuai dengan jadwal.

Diharapkan persamaan persepsi antara mahasiswa dan dosen pembimbing sesuai dan relevan dalam proses belajar mengajar dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

b. Perubahan Kurikulum

Perubahan kurikulum yang terjadi seiring dengan pergantian Menteri dan kebijakan yang diberlakukan, secara tidak langsung mempengaruhi proses pembelajaran yang ada. Karena hal ini terkait dengan:

- 1) Adanya beberapa mata kuliah yang dirubah, dihapus atau dipadatkan.
- 2) Perubahan kurikulum ini juga mengakibatkan sistem konversi yang merugikan mahasiswa, terutama untuk mahasiswa yang terkena batas masa studi atau bms.

Dengan adanya buku modul, perubahan kurikulum tidak menjadi kendala dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen pembimbing.

c. Kelengkapan Portofolio

Dengan adanya buku modul sebagai acuan dalam membuat dan menyelesaikan progres tugas sebagai kelengkapan portofolio bagi mahasiswa dan dosen dalam membimbing serta diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

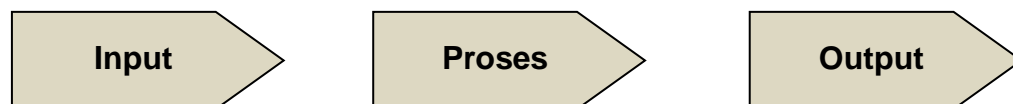
d. Buku Pedoman

Dengan adanya buku modul bagi mahasiswa dalam membuat dan menyelesaikan progres tugas dengan benar, tepat waktu dan representative serta dosen dalam proses bimbingan sehingga diharapkan perolehan nilai akhir mahasiswa dapat lebih optimal.

e. Tes Acuan Patokan

Selama ini tes acuan patokan untuk pembelajaran merencana interior termasuk pembelajaran MI 3 masih meliputi komponen penilaian: kehadiran, pekerjaan rumah dalam bentuk portofolio, UTS dan UAS. Dimana penilaian ini kurang atau belum dapat memonitor kemajuan progres tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa.

Untuk itu diperlukan beberapa tahap evaluasi untuk memonitor kemajuan mahasiswa terkait dengan penyelesaian tugas dalam bentuk portofolio. Tahapan penerapan evaluasi terbut terbagi dalam 3 (tiga) tahap yaitu:



Dengan adanya beberapa tahapan evaluasi, yaitu evaluasi 1 dan 2 yang dilakukan sebelum UTS dan evaluasi 3 sebelum UAS dalam proses pembelajaran pada mata kuliah MI 3 diharapkan:

- a. Pemahaman dan penyelesaian progres tugas yang dikerjakan setiap mahasiswa yang menempuh pembelajaran MI 3 dapat termonitor dengan baik.
- b. Nilai akhir yang dicapai mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah MI 3 dapat lebih optimal.
- c. Mengurangi kesenjangan nilai yang diperoleh mahasiswa di akhir proses pembelajaran.
- d. Setiap mahasiswa mampu menyelesaikan portofolio dengan benar, tepat waktu dan representative.

1) Pengembangan Model Draft 1

Setelah mendapat informasi terkait dengan proses dan perubahan terkait dengan sistem, status prodi, perubahan kurikulum, kebijakan terkait posisi semester, isi materi dan proses pembelajaran mata kuliah MI 3 selama ini termasuk kendala, kesulitan, keluhan dari dosen-dosen pengampu dan senior serta hasil nilai akhir yang diperoleh mahasiswa prodi DI, FSRD – Usakti Jakarta.

Pada draft 1 pengembangan program yang dilakukan pada penelitian ini terkait dengan: masukkan dari dosen teman sejawat, dosen senior dan pengampu mata kuliah merencana interior dan mata

kuliah penunjang yang terkait dalam penyelesaian progres tugas kelengkapan portofolio dan tujuan pembelajaran yang optimal, maka penelitian ini menggunakan model pembelajaran Dick and Carey yang dikombinasikan dengan model pembelajaran berbasis proyek serta proses desain merencana interior.

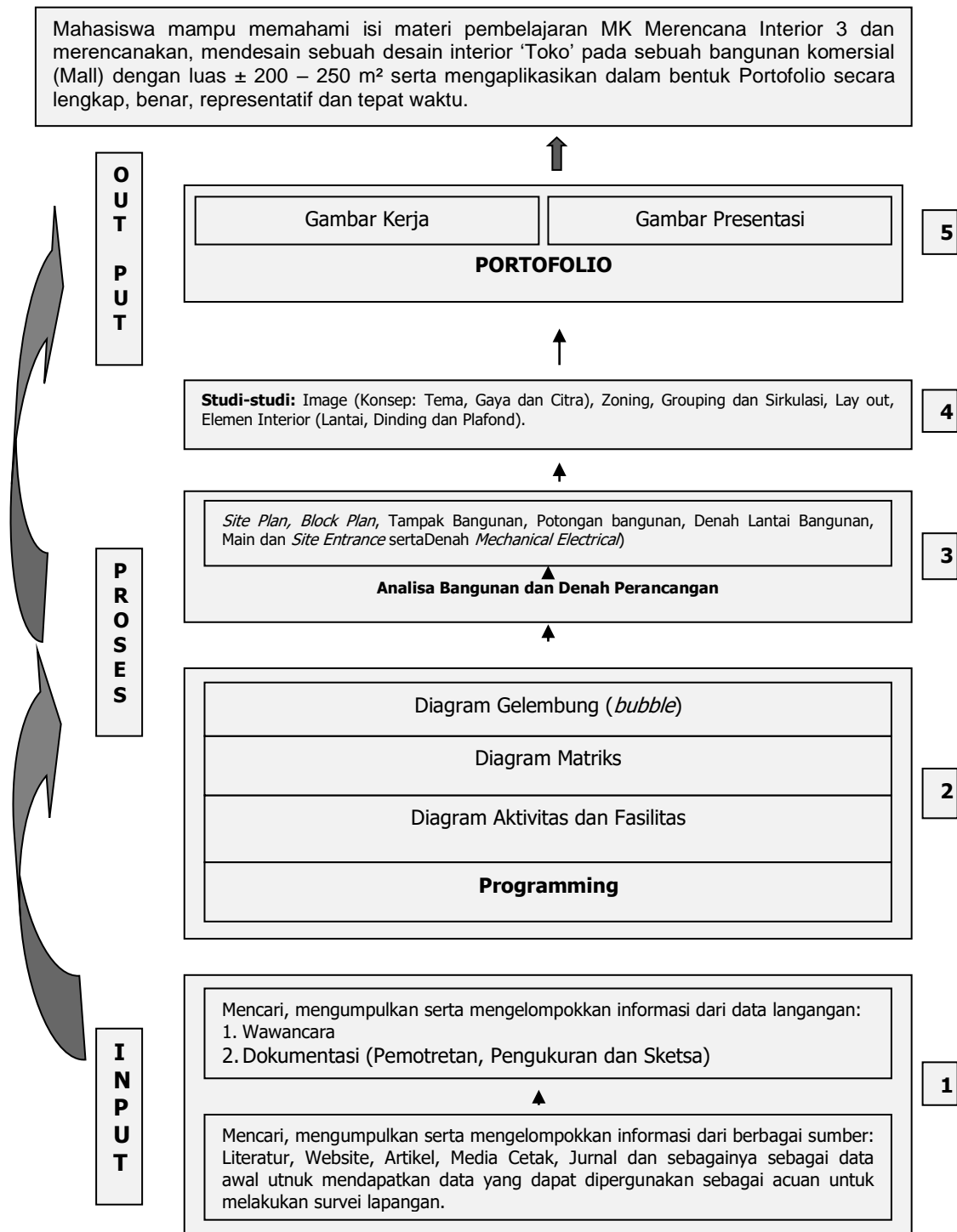
Model pembelajaran Dick and Carey dengan 10 (sepuluh) tahapan yang dipergunakan pada penelitian ini hanya 9 tahap yang berakhir pada evaluasi formatif. Kombinasi model pembelajaran berbasis proyek diterapkan pada langkah ke-enam dengan menggabungkan skema berpikir untuk mata kuliah MI 3.

Pada draft 1 ini penjabaran analisis pengembangan terdiri dari 6 (enam) kelompok progres tugas yang terdiri dari:

- a. Pemilihan judul toko dan karakteristik dari produk yang dijual, langkah pada tahap ini adalah:
 - 1) Dilakukan tes awal untuk melihat karakteristik dan pemahaman yang dimiliki oleh mahasiswa, pada tes ini diperoleh pengelompokan kompetensi: tinggi – sedang – rendah. Dimana hasil ini dipergunakan untuk pembagian kelompok bimbingan dengan menggunakan ke-tiga kelompok kompetensi mahasiswa
 - 2) Tes awal ini juga untuk mendapat masukan terkait dengan pemahaman yang dimiliki oleh mahasiswa terkait dengan materi pembelajaran merencana interior.

- 3) Setiap mahasiswa membuat jadwal yang meliputi progres tugas yang harus diselesaikan sesuai dengan kalender akademik dan format tugas dalam satu semester.
- b. Studi tentang data makro (lokasi, lingkungan dan masyarakat) dan mikro (arsitektur, interior, fasilitas, struktur, *front of the shop*, utilitas bangunan, estetika dan perilaku pengguna).
 - c. Programing ruang yang terkait dengan: diagram aktivitas dan fasilitas, rekapitulasi kebutuhan ruang, diagram matriks dan diagram gelembung.
 - d. Studi analisa zoning, grouping dan sirkulasi pengguna, dimana dibuat 3 (tiga) alternatif.
 - e. Studi analisa alternatif layout yang meliputi: peletakkan furniture, elemen interior (lantai, dinding dan plafond), utilitas bangunan dan mekanikal elektrik.
 - f. Kelengkapan portofolio yang meliputi: gambar kerja (denah furnitur, rencana elemen interior: lantai-dinding-plafond, potongan area jual, mekanikal elektrik, konstruksi bangunan dan desain mebel) dan gambar presentasi (denah layout ruang khusus atau area jual, gambar tampak, sketsa perspektif, skema furnitur dan axonometri), skema bahan dan warna serta maket.

Progres tugas yang harus diselesaikan oleh mahasiswa dan tujuan pembelajaran dapat dijabarkan dalam bagan berikut:



Gambar 4.1 – Skema Progres Tugas dan Skema Proses Desain mata kuliah MI 3

Dari bagan 4.1 di atas terdapat uraian materi terkait dilengkapi dengan: sumber, bahan, metode, strategi, tes formatif, umpan balik, tindak lanjut, glosarium dan daftar pustaka.

Perbaikan dilakukan terkait dengan masukan, hasil diskusi, catatan di lapangan untuk revisi dan perbaikan pembelajaran mata kuliah MI 3.

Pertama

Tahap pertama masukkan dari dosen teman sejawat, dosen senior mata kuliah merencana interior dan dosen pengampu mata kuliah penunjang yang terkait dengan kelengkapan tugas portofolio yang meliputi: 1) langkah pembuatan modul yang meliputi enam kelompok porgres tugas; 2) kesesuaian dan revansi TIU dan TIK; 3) perbaikan modul yang meliputi kesesuaian dan relevansi pengembangan model pembelajaran berbasis proyek mata kuliah MI 3; 4) perbaikan isi materi pembelajaran mata kuliah MI 3 yang meliputi: pendahuluan – penyajian dan penutup; 5) menambahkan petunjuk penggunaan modul secara sistematis dan terstruktur; 6) mempersiapkan modul untuk uji coba ahli dan mahasiswa.

Ke-dua

Tahap ke-dua merupakan revisi dan perbaikan dari dua orang ahli terkait dengan di bidang media yang meliputi: 1) layout, format dan komposisi modul; 2) huruf yang meliputi: jenis, font dan bentuk huruf; 3) Konsistensi kalimat, redaksional penulisan;


- 4) formasi gambar, bagan dan tabel yang jelas dan menarik;
- 5) dilengkapi dengan keterangan gambar, tabel dan bagan yang jelas.


Ke-tiga

Tahap ke-tiga merupakan perbaikan terkait dengan isi materi pembelajaran mata kuliah MI 3 dari dua orang ahli pakar terkait dengan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek. Ke-dua ahli ini merupakan professional yang mempunyai kantor konsultan interior dan anggota dewan penasihat keprofesian Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) serta dosen senior yang masih aktif mengajar di FSRD Universitas: Trisakti, Tarumanagara – Jakarta dan Institut Teknologi Nasional (Itenas) – Bandung.

Bentuk masukan dan revisi dari modul-modul pembelajaran mata kuliah MI 3 dari draft 1 ini dapat dijabarkan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.4 – Ringkasan Revisi Modul Draft 1

MODUL DRAFT 1	KOMPONEN YANG HARUS DIREVISI
<p>Draft 'blue print' modul 1</p> 	<p>Bidang Desain Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi terkait TIU dan TIK 2. Revisi dengan penambahan konsep sesuai dengan skema pemikiran mata kuliah. 3. Kesesuaian dan relevansi modul dengan pengembangan program pembelajaran berbasis proyek terkait mata kuliah MI 3

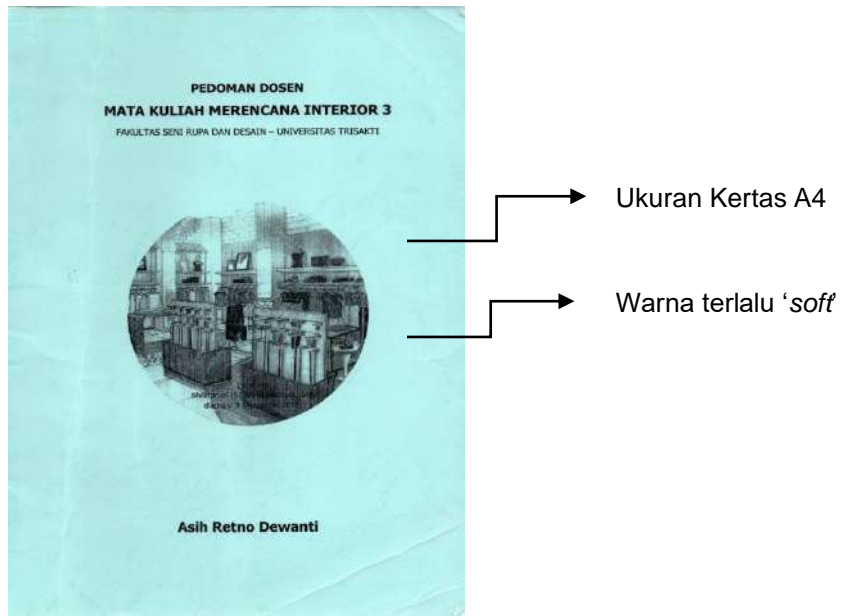
KOMPONEN	
	<p>Bidang Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki ukuran modul dari ukuran legal atau Quarto menjadi B5 2. Konsistensi besaran gambar terhadap ukuran besaran modul.
	<p>Bidang mata kuliah Merencana Interior</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi kesesuaian dan relevansi pembelajaran terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek. 2. Mata kuliah penunjang yang terkait dengan proses dan penyelesaian progress tugas dapat disertakan dalam bentuk bagan.

Dalam bentuk besar dapat dilihat sebagai berikut:

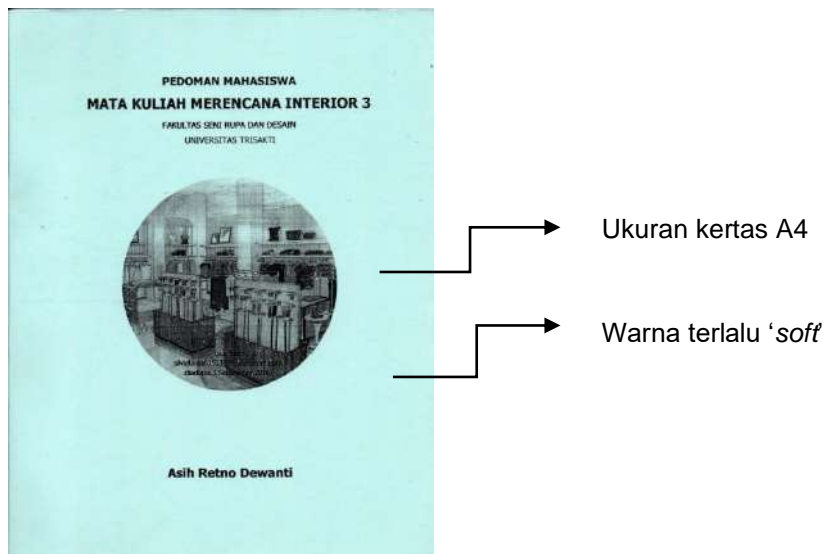


Gambar 4.2

Buku Ajar mata kuliah MI 3



Gambar 4.3
Pedoman Dosen mata kuliah MI 3



Gambar 4.4
Pedoman Mahasiswa mata kuliah MI 3

Keterangan tabel 4.3:

Dari tabel 4.3 di atas adalah revisi yang harus dilakukan terkait dengan masukan dan saran para ahli antara lain:

a. Bidang Ahli Desain Pembelajaran

Revisi dan perbaikan yang harus dilakukan dalam penelitian untuk uji validasi, antara lain berupa masukan dan saran-saran dari ke-dua pakar yang terkait dengan desain pembelajaran, yaitu: Dr. Ir. Rusmono dan Dr. Khaerudin, M.Pd – Universitas Negeri Jakarta untuk mengkaitkan kesesuaian dan relevansi TIU dan TIK; menambahkan tahapan perbaikan dan revisi proses pembelajaran yang terkait dengan skema pemikiran mata kuliah merencana interior.

b. Bidang Ahli Media

Untuk validasi, masukan dan saran-saran para ahli di bidang media peneliti mendapat masukan terkait dari dua orang dosen dari Universitas Negeri Jakarta, yaitu: Dr. Robinson Situmorang, M.Pd dan Dr. Hadi Sutopo, MMSI untuk revisi dan perbaikan ukuran dan desain modul '*blue print*' dari ukuran kertas legal menjadi ukuran kertas B5 dan Konsistensi besaran gambar terhadap ukuran besaran modul, kesesuaian dan keterbacaan huruf yang terkait dengan: ukuran, jenis huruf dan tanda baca.

c. Bidang Ahli Materi Pembelajaran Merencana Interior

Untuk revisi draft modul 1 ahli bidang materi pembelajaran mata kuliah merencana interior, peneliti mendapat masukan dan saran-saran dari para ahli, yaitu: Drs. Aing Nayadilaga, MT dan Drs. Azis Tirtaatmadja, untuk mengkaitkan skema berpikir pada mata kuliah MI dan keterkaitannya dengan mata kuliah penunjang lainnya yang digambarkan dengan bagan '*fish chart*' dengan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek mata kuliah MI 3.

Setelah dilakukan revisi dan perbaikan draft 1 sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli terkait dengan ahli: desain pembelajaran, media dan desain materi pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 secara garis besar adalah perubahan ukuran kertas yang dipergunakan untuk modul dari 'A4' menjadi 'B5'. Perbaikan ini menjadi model draft 2, dimana hasil dari revisi ini juga dikonsultasikan kembali pada para ahli terkait dengan ahli: desain intruksional, media dan materi pembelajaran.


2) Pengembangan Model Draft 2

Modul draft 2 adalah modul revisi dan pengembangan dari modul draft 1, yang juga dilakukan validasi, masukan dan saran terkait dari para pakar bidang: desain pembelajaran, materi pembelajaran dan media.

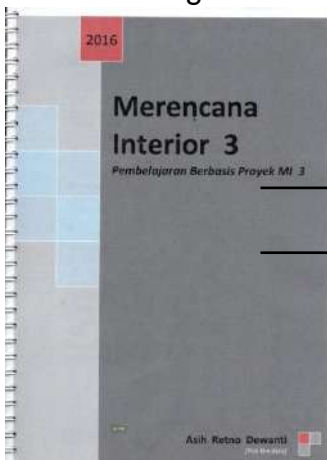
Perbaikan pada modul draft 2 telah disesuaikan dengan masukan dan saran yang diberikan dari para ahli untuk kesempurnaan modul sebelum dilakukan uji coba. Perbaikan yang sudah dilakukan oleh peneliti dikonsultasikan ke mbali pada para pakar.

Indikator perbaikan pada draft 2 ini terkait dengan masukan dan saran-saran dari para pakar: desain pembelajaran, materi pembelajaran dan media dapat dilihat dari tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.5 – Revisi Modul Draft 2

MODUL DRAFT 2	KOMPONEN YANG HARUS DIREVISI
<p data-bbox="418 947 626 1010">Draft '<i>blue print</i>' Modul 2</p> 	<p data-bbox="695 938 992 963">Bidang Desain Pembelajaran:</p> <ol data-bbox="695 989 1414 1108" style="list-style-type: none"> 1. Rencana Pembelajaran Semester hanya dimasukkan pada buku pedoman untuk dosen. 2. Format penilaian tidak dimasukkan pada buku ajar, tetapi disertakan pada buku pedoman untuk dosen dan mahasiswa.
	<p data-bbox="695 1241 841 1266">Bidang Media:</p> <ol data-bbox="695 1289 1414 1388" style="list-style-type: none"> 1. Pada gambar, tabel dan bagan diberi keterangan, hal ini untuk memberikan kemudahan pemahaman bagi dosen dan mahasiswa. 2. Ukuran kertas diperkecil → menjadi B5
	<p data-bbox="695 1415 1089 1440">Bidang mata kuliah Merencana Interior:</p> <ol data-bbox="695 1463 1414 1633" style="list-style-type: none"> 1. Pada skema pemikiran dijelaskan secara rinci, terkait komponen-komponen tugas yang harus diselesaikan. 2. Format penilaian disertakan pada buku pedoman untuk dosen dan mahasiswa. 3. Ada glosarium, terkait kata-kata sulit dibagian belakang sub bahasan.

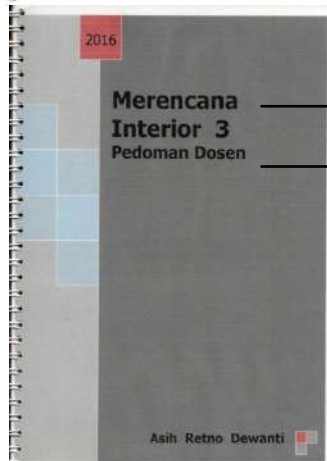
Bentuk perubahan dari ukuran kertas dan cover produk modul: buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa dalam bentuk besar adalah sebagai berikut:



Ukuran Kertas 'B5'

Warna pada desain cover masih terlalu sederhana, perlu ditambah gambar supaya lebih menarik.

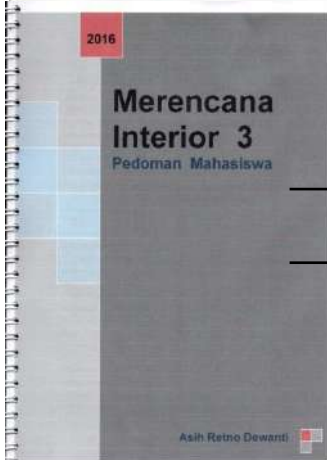
Gambar 4.5
Buku Ajar mata kuliah MI 3



Ukuran Kertas 'B5'

Warna pada desain cover masih terlalu sederhana, perlu ditambah gambar supaya lebih menarik

Gambar 4.6
Pedoman Dosen mata kuliah MI 3



Ukuran Kertas 'B5'

Warna pada desain cover masih terlalu sederhana, perlu ditambah gambar supaya lebih menarik

Gambar 4.7
Pedoman Mahasiswa mata kuliah MI 3

Keterangan tabel 4.4:

Pada tabel 4.4 di atas terkait dengan masukan dan saran dari para pakar dibidang: desain pembelajaran, media dan bidang pembelajaran adalah: 1) rencana pembelajaran semester atau RPS tidak dimasukkan pada buku pedoman untuk mahasiswa, tetapi boleh dimasukkan pada buku pedoman untuk dosen dan buku absensi kelas; 2) form evaluasi 1-3 tidak dimasukkan ke dalam buku ajar, tetapi boleh dimasukkan sebagai contoh format penilaian evaluasi 1-3 pada buku pedoman dosen dan mahasiswa; 3) setiap akhir pembahasan sebaiknya disertakan glosarium untuk kata-kata yang mengandung deskripsi spesifik; 4) untuk gambar, tabel dan bagan sebaiknya disertakan keterangan notasi, warna, simbol dan sebagainya sebagai petunjuk teknis untuk mahasiswa dan dosen dalam memahami petunjuk teknis; 5) ukuran kertas diperkecil menjadi 'B5'; 6) pada bagan skema pemikiran disertakan juga penjelasannya, hal ini dimaksudkan agar dosen dan mahasiswa lebih mudah memahami deskripsi langkah penyelesaian tugas pada buku pedoman; 7) untuk format penilaian disertakan juga prosentase dan cara menilai, hal ini dimaksudkan agar dosen pembimbing dan mahasiswa memahami perhitungan dari komponen nilai pada lembar evaluasi; 8) disetiap pokok bahasan sebaiknya ada rangkuman terkait isi.

3) Pengembangan Modul Draft 3

Pengembangan modul draft 3 ini merupakan modul revisi dan perbaikan dari modul draft 2, dimana masukkan dan saran-saran yang diberikan oleh para ahli (desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran) agar pengembangan modul lebih optimal.

Untuk komponen-komponen yang direvisi dan dilakukan perbaikan modul adalah: 1) rencana pembelajaran semester atau RPS tidak dimasukkan pada buku pedoman untuk mahasiswa, tetapi boleh dimasukkan pada buku pedoman untuk dosen dan buku absensi kelas, karena isi dari RPS dapat berubah menyesuaikan kebutuhan, kondisi, proses pembelajaran dan pembagian materi per minggunya ; 2) form evaluasi 1-3 tidak dimasukkan ke dalam buku ajar, tetapi boleh dimasukkan sebagai contoh format penilaian dan komponen-komponen yang dinilai pada evaluasi 1-3 pada buku pedoman dosen dan mahasiswa; 3) untuk gambar, tabel dan bagan sebaiknya disertakan keterangan notasi, warna, simbol, hubungan dan sebagainya sebagai petunjuk teknis untuk mahasiswa dan dosen dalam memahami petunjuk teknis; 4) pada bagan skema pemikiran disertakan juga penjelasannya seperti: hubungan dalam bentuk panah, hal ini dimaksudkan agar dosen dan mahasiswa lebih mudah memahami kalimat-kalimat sebagai petunjuk deskripsi langkah penyelesaian tugas pada buku pedoman; 5) untuk format penilaian disertakan juga komponen-komponen

prosentase penilaiannya dan cara menilai, hal ini dimaksudkan agar dosen pembimbing dan mahasiswa memahami perhitungan dari komponen nilai pada lembar evaluasi.

Setelah dilakukan perbaikan dan sebelum dicetak dalam bentuk *'blue print'*, untuk dilakukan uji coba. Maka dilakukan validasi dengan mendiskusikan perbaikan yang dilakukan kepada para pakar, antara lain pakar: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran dengan tabel revisi sebagai berikut:

Tabel 4.6 – Revisi Modul Draft 3

MODUL DRAFT 2	REVISI MODUL DRAFT 3
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rencana pembelajaran semester (RPS) dimasukkan pada buku pedoman dosen. 2. Setiap diakhir pokok bahasan belum ditambah glosarium. 	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RPS disertakan pada buku pedoman untuk dosen 2. RPS dilampirkan pada buku absensi 3. Disertakan glosarium diakhir pokok bahasan, yang mengacu pada definisi Kamus Bahasa Indonesia.
<p>Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contoh format evaluasi dimasukkan pada buku ajar. 2. Tabel, gambar dan bagan belum ada keterangan sebagai petunjuk teknis. 3. Skema pemikiran belum disertakan rincian keterangan yang menyertainya 	<p>Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Form format penilaian dimasukkan pada buku pedoman untuk dosen dan mahasiswa. 2. Tabel, gambar dan bagan sudah disertakan keterangan sebagai petunjuk teknis di bawahnya. 3. Pada skema pemikiran sudah ada keterangan sebagai rincian progres tugas yang harus dikerjakan.

MODUL DRAFT 2	REVISI MODUL DRAFT 3
Penutup 1. Diakhir pokok bahasan belum ada rangkuman	Penutup 1. Di akhir pembahasan terdapat rangkuman isi bahasan

Keterangan tabel 4.5:

Revisi draft 3 dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli terkait dengan ahli: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran mata kuliah MI 3. Dari hasil revisi tersebut dilakukan uji coba *one to one* pada 3 orang mahasiswa dengan kemampuan kompetensi yang berbeda: tinggi – sedang – rendah dan sudah lulus dari mata kuliah MI 3. Hasil evaluasi *one to one* pada 3 orang mahasiswa diperoleh informasi dalam bentuk kuesioner dan wawancara yang dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 – Informasi yang diperoleh dari Uji Coba 3 Mahasiswa

EVALUASI	INFORMASI DAN CATATAN YANG DIPEROLEH
<i>One to one</i> pada 3 mhs dengan kompetensi berbeda: tinggi – sedang dan rendah	1. Tidak ada buku pedoman yang dapat dipergunakan sebagai petunjuk teknis untuk mengerjakan progres tugas yang ditentukan. 2. Ada komponen penilaian dan evaluasi diluar nilai tugas, UTS dan UAS. 3. Ada contoh untuk membuat analisa

Keterangan Tabel 4.6:

Dari tabel 4.6 di atas, uji coba *one to one* yang dilakukan pada 3 (tiga) orang mahasiswa yang sudah lulus pembelajaran mata kuliah MI

3 dengan kompetensi kemampuan yang berbeda: tinggi – sedang – rendah diperoleh informasi sebagai catatan untuk dilakukan revisi yang akan dikembangkan sebagai modul draft ke-empat.

4) Pengembangan Modul Draft 4

Pengembangan modul draft 4 merupakan hasil perbaikan modul dari draft 3 yang telah dilakukan perbaikan sesuai catatan terkait informasi dari hasil kuesioner dan wawancara 3 (tiga) mahasiswa yang telah lulus mata kuliah MI 3 dengan kompetensi kemampuan berbeda yaitu: tinggi – sedang – rendah. Informasi secara garis besar terkait dengan:

- a. Kesulitan membuat dan menyelesaikan tugas secara mandiri, karena belum adanya buku pedoman yang dipergunakan sebagai petunjuk teknis mengerjakan dan menyelesaikan tugas.
- b. Belum ada penilaian terkait dengan monitoring dan evaluasi progres tugas yang harus diselesaikan sesuai format dan jadwal yang ditentukan.
- c. Belum ada contoh, sebagai cara untuk melakukan studi dan analisa tugas.

Perbaikan modul draft-draft modul yang sudah dilakukan terkait dengan efektivitas modul pembelajaran dari buku pedoman mahasiswa untuk mata kuliah MI 3 ini adalah: 1) diperlukan contoh-contoh analisa dari tugas-tugas yang harus diselesaikan, seperti cara perhitungan

kebutuhan besarnya ukuran display untuk produk yang dijual dan sebagainya, komposisi dan seterusnya; 2) menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan; 3) contoh-contoh gambar sebagai simulasi obyek, seperti analisa zoning, grouping (+) sirkulasi pengguna (pengelola, pramuniaga dan konsumen).

Contoh-contoh perhitungan analisa ukuran kebutuhan display sesuai dengan judul toko dan karakteristik produk yang dijual, seperti contoh untuk toko pakaian pria berikut:

a. Menghitung kebutuhan rak display (terlampir pada buku pedoman untuk mahasiswa hh. 64-67) untuk pakaian yang dilipat pada toko pakaian pria dengan membuat tabel perhitungan berdasarkan susunan dari:

- Ukuran, terkait dengan ukuran yang ada pada produk yang dijual seperti: S, M, L dan XL.
- Jumlah, merupakan banyaknya produk yang dijual sesuai dengan varian produk.
- Varian yang meliputi: warna, desain, bentuk dan sebagainya.

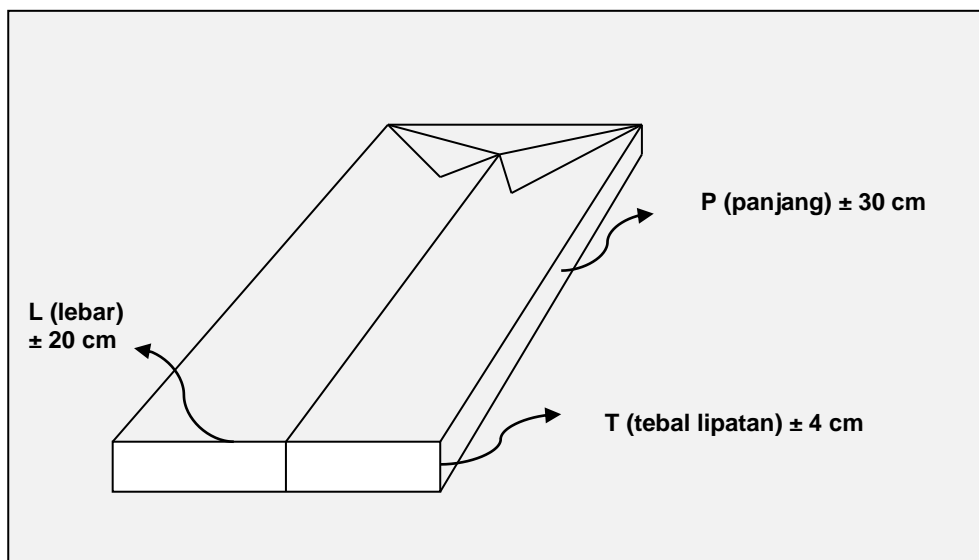
Berikut adalah contoh tabel yang dipergunakan untuk membuat perhitungan kebutuhan akan display, seperti susunan dari : jumlah, ukuran dan bentuk dari display dalam bentuk lemari – rak. Untuk perhitungan sesuai dengan: ukuran, jumlah dan jenis pakaian yang dilipat tersebut pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.8 – Menghitung Kebutuhan

Keterangan	Warna	Ukuran				Desain		
		S	M	L	XL	Saku Atas	Lengan Pjg	Lengan Pendek
Kemeja Polos	Merah	5	5	5	5	5	5	5
	Putih	5	5	5	5	5	5	5
	Biru	5	5	5	5	5	5	5
Total		15	15	15	15	15	15	15
Kemeja Kotak	Merah	5	5	5	5	5	5	5
	Biru	5	5	5	5	5	5	5
	Hitam	5	5	5	5	5	5	5
	hijau	5	5	5	5	5	5	5
Total		20	20	20	20	20	20	20
Kemeja Bergaris	Abu-abu	5	5	5	5	5	5	5
	Hitam	5	5	5	5	5	5	5
	Biru	5	5	5	5	5	5	5
	Hijau	5	5	5	5	5	5	5
	Orange	5	5	5	5	5	5	5
Total		25	25	25	25	25	25	25

Keterangan tabel 4.7:

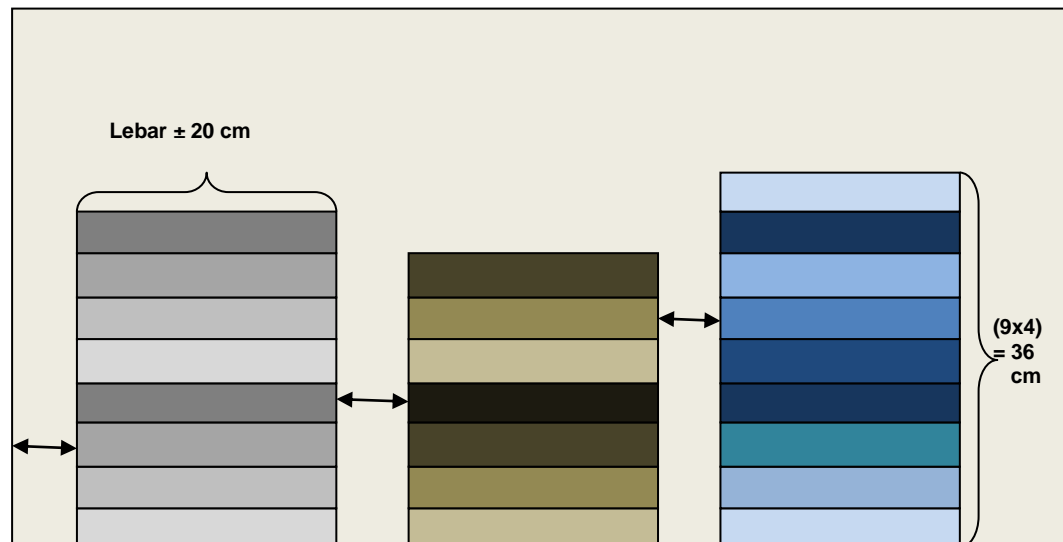
Dari tabel 4.7 di atas, memperlihatkan: varian produk, warna, ukuran dan desainnya yang dijumlah sebagai hitungan banyaknya produk yang dijual. Langkah selanjutnya adalah cara menghitung kemeja yang dilipat seperti contoh hitungan berikut:



Gambar 4.8 – Ukuran Kemeja yang Dilipat


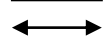
Keterangan gambar 4.8:

Dari hitungan pada gambar 4.8 di atas dan tabel 4.7 menghitung kebutuhan terkait dengan: jumlah, ukuran dan jenis pakaiannya maka akan diperoleh ukuran dari rak display sebagai berikut:



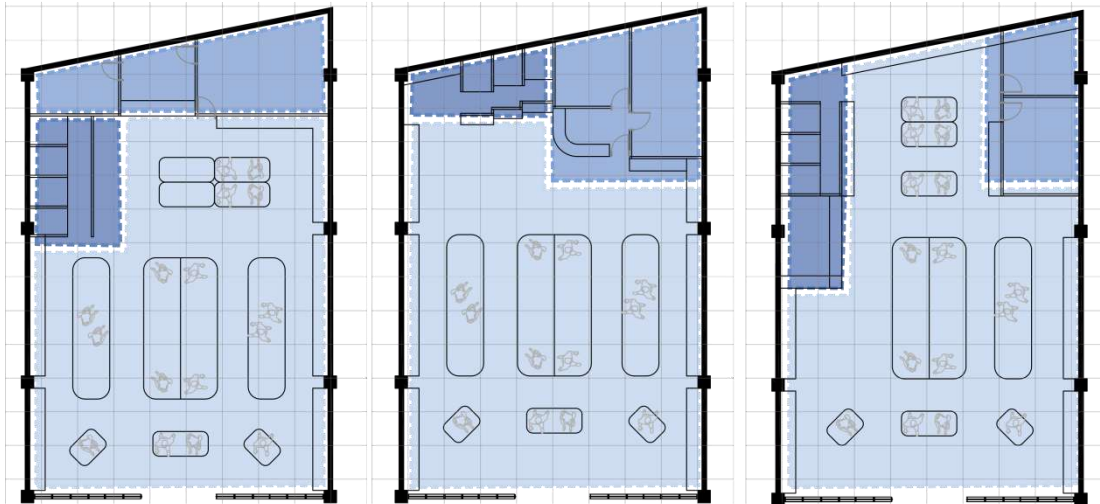
Gambar 4.9 – Jumlah dan Jarak Lipatan Kemeja

Keterangan gambar 4.9:

-  → lipatan kemeja
-  → Jarak antara tumpukan kemeja

Dari gambar 4.9 di atas memperlihatkan dalam satu rak display terdapat jumlah tumpukan dan jarak tumpukan pakaian yang dilipat.

- b. Cara membuat analisa alternatif zoning, dengan cara mempertimbangkan zona kegiatan terkait dengan: letak pintu masuk, hubungan kedekatan antar zona dan pengelompokkan area pada zona, seperti contoh berikut:



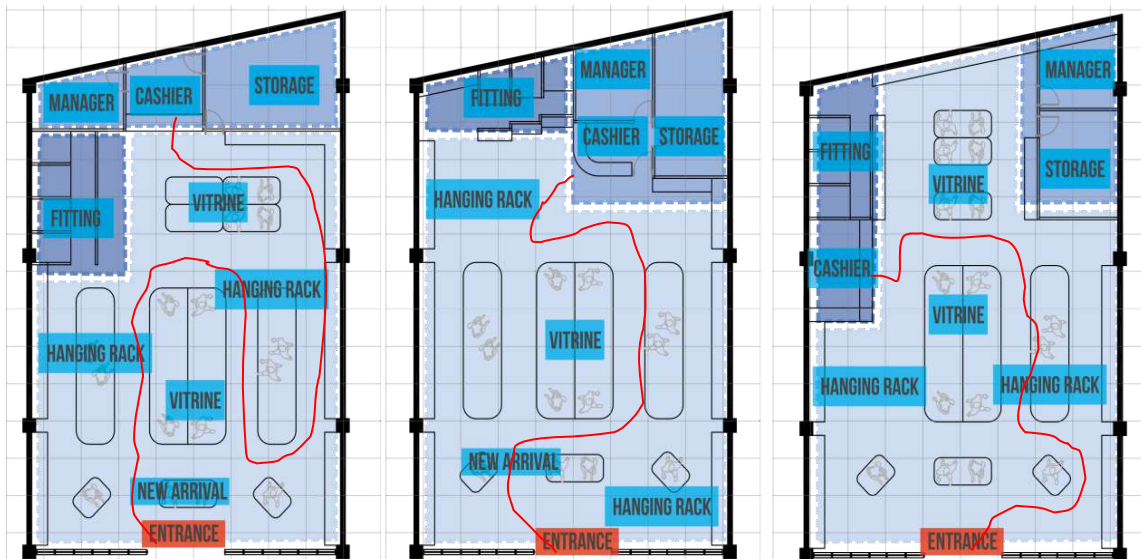
Gambar 4.10 – Analisa Zoning

Keterangan notasi gambar 4.10:

- Zona semi publik
- Zona semi privat
- Zona privat

Dari gambar 4.10 di atas memperlihatkan pengelompokan zona berdasarkan pengelompokan struktur organisasi ruang dan kegiatan pengguna (pengelola, pramuniaga dan konsumen).

- c. Analisa grouping dan sirkulasi pengguna mempertimbangkan: penempatan area display terhadap pintu masuk, hubungan area display, sirkulasi pengguna (pengelola, pramuniaga dan konsumen) serta hubungan sirkulasi pengguna terhadap area display. Pada zona terbagi penempatan area kegiatan dengan posisi yang berbeda. Berikut adalah contoh studi analisa grouping dan sirkulasi:



Gambar 4.11 – Analisa Grouping dan Sirkulasi Pengguna

Keterangan notasi warna:

- Zona semi publik
- Zona semi privat
- Zona privat
- Pintu masuk toko sebagai zona transisi

Keterangan garis sebagai ruang sirkulasi :

- Sirkulasi konsumen atau pembeli
- Sirkulasi karyawan dan pengelola

Pada gambar 4.11 di atas memperlihatkan posisi pengelompokan zona area kegiatan dan sirkulasi pengguna yang terjadi.

Hasil perbaikan modul draft 4 ini dikonsultasikan pada para ahli terkait ahli: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran.

Selanjutnya modul draft 4 ini diuji cobakan pada kelompok kecil yang

terdiri dari 9 (sembilan) mahasiswa. Evaluasi kelompok kecil dengan sembilan mahasiswa ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dari perbaikan evaluasi sebelumnya (3 mahasiswa) untuk melihat efektivitas perbaikan dari modul pembelajaran atau draft modul 5.

5) Pengembangan Modul draft 5

Pada uji coba kelompok kecil dengan pengembangan modul draft 5 yang sudah direvisi dan dikonsultasikan pada ahli bidang: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran pada 9 (sembilan) orang mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah MI 3 dengan kompetensi acak dalam bentuk kuesioner dan wawancara terkait pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3, peneliti juga melakukan pencatatan terkait dengan informasi kesulitan dan kendala pada saat proses pembelajaran MI 3.

Pengembangan modul draft 5 setelah diperbaiki sesuai dengan tanggapan hasil kuesioner dan wawancara mahasiswa pada uji coba kelompok kecil yang terkait dengan: 1) diberikan contoh dan cara menghitung berdasarkan: ukuran, varian dan desain produk yang dijual termasuk bentuk, cara dan ukuran display; 2) cara melakukan analisa alternatif zoning yang terkait dengan: letak pintu masuk, hubungan kedekatan antar zona dan pengelompokan area pada zona dan; 3) cara melakukan analisa alternatif grouping dan sirkulasi pengguna

(pengelola, pramuniaga dan konsumen sebagai pembeli), maka modul draft perbaikan ini merupakan modul draft 6.

Tanggapan kelompok kecil pada uji coba yang dilakukan ternyata mahasiswa masih kesulitan dalam menghubungkan tema dengan studi analisa tema toko yang diangkat, tanggapan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.9 – Tanggapan Mahasiswa pada Modul Draft 5

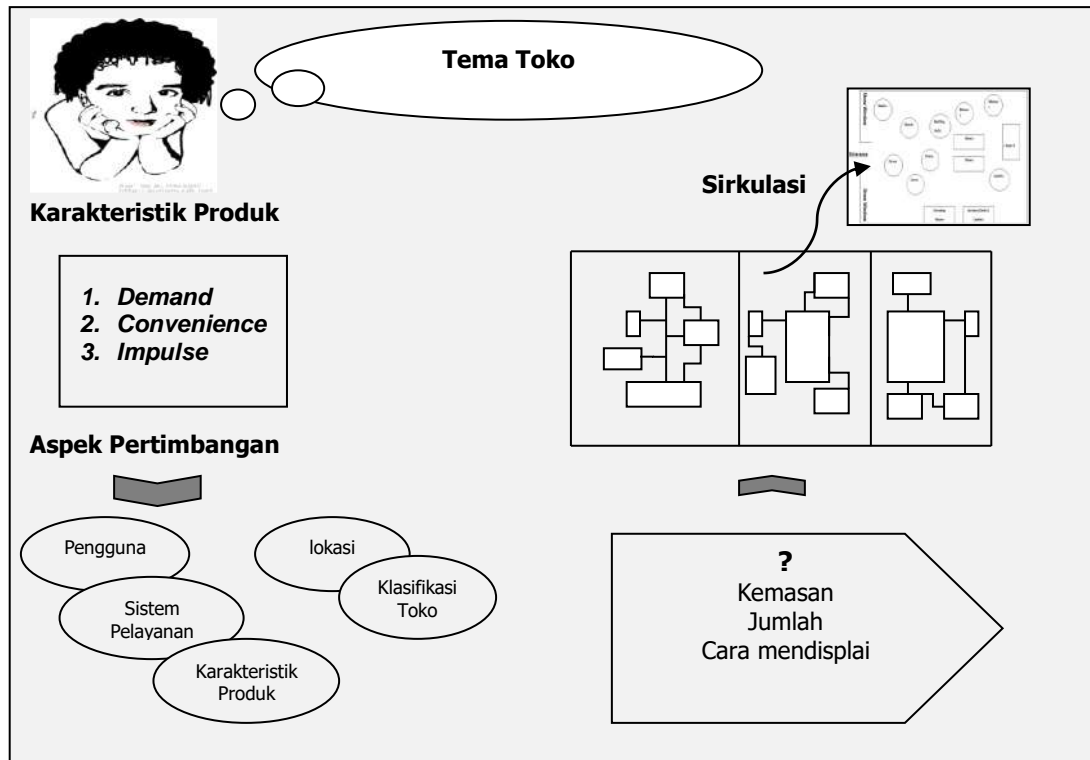
MODUL DRAFT 5	KOMPONEN YANG DIREVISI
Modul ' <i>blue print</i> ' draft 5	1. Bagaimana mencari tema yang diangkat dalam perencanaan dan mendesain interior toko yang direncanakan.
	2. Bagaimana menerapkan tema yang diangkat terhadap studi dan analisa layout furnitur toko
	3. Bagaimana menghubungkan tema dengan studi analisa penggunaan terkait penerapan elemen interior.
	4. Bagaimana melakukan studi dan analisa layout terkait dengan sistem pelayanan dan sirkulasi pengguna

Dari tanggapan mahasiswa terkait dengan studi analisa tema yang diangkat, maka dilakukan perbaikan tersebut terkait dengan:

- a. Mencari tema yang diangkat sesuai dengan karakter toko yang akan direncanakan dan produk yang dijual.
- b. Bagaimana menerapkan tema yang diangkat sesuai dengan analisa layout furnitur.

c. Bagaimana keterkaitannya antara tema toko dengan hasil dari studi elemen interior.

d. Untuk menganalisa karakteristik produk yang dijual, dibuat dengan format studi dan analisa seperti gambar berikut:



Gambar 4.12 – *Mood board* Pemilihan Tema Toko

Keterangan gambar 4.12:

Keterangan gambar 4.12 di atas merupakan cara melakukan studi pemilihan 'toko', contoh pada '**Toko Pakaian Wanita**', seperti:

- Terkait dengan bentuk, desain dan harga.
- Dengan mempertimbangkan: ukuran, jenis, warna, bahan dan desain dari produk yang dijual.

- c. Bagaimana sistem pelayanan yang akan mempengaruhi sirkulasi pengguna di dalam toko yang akan direncanakan.
- d. Dari kondisi tersebut tentukan bentuk dan cara mendisplay produk yang dijual.

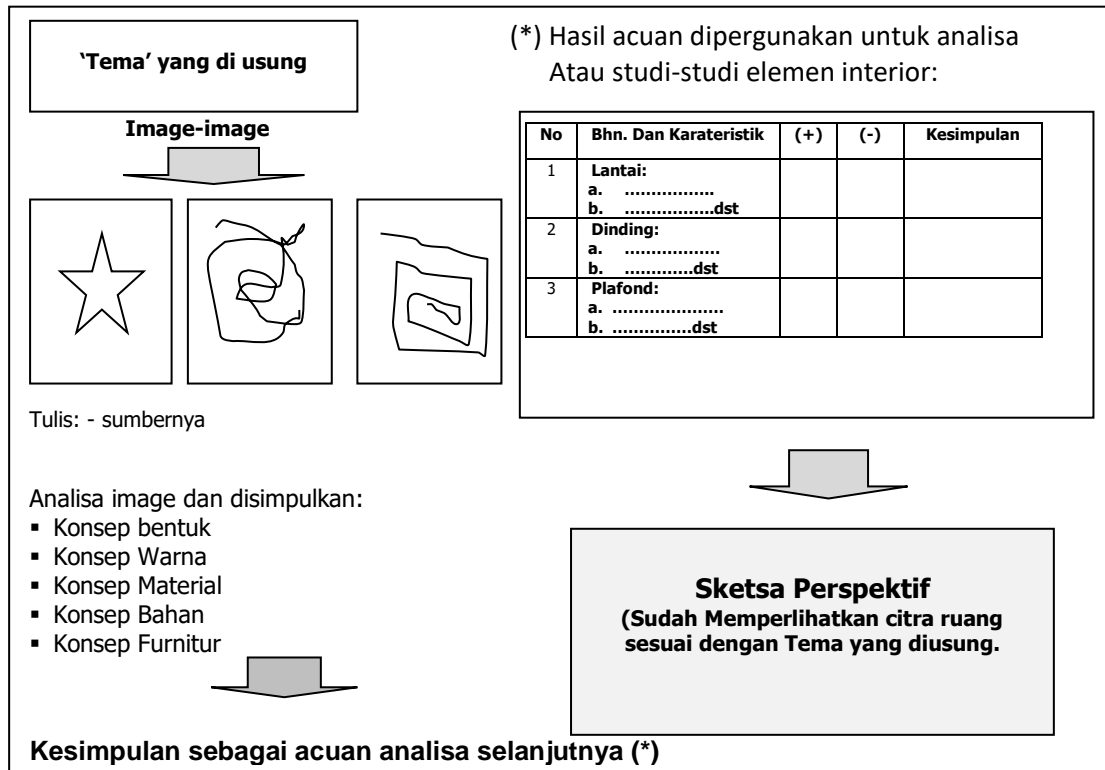
Studi analisa selanjutnya adalah dengan mencari *image-image* untuk menentukan tema yang diangkat, seperti:



1. Mahasiswa akan memperoleh konsep: bentuk lengkung, geometris.
2. Dari image tersebut ada aspek keseimbangan, harmoni, proporsi

Gambar 4.13
Contoh Image 'beauty style'
 (Sumber: *theglamoroushousewife.com*,
 Diadopsi 21 Februari 2017)

Dari *image-image* tersebut akan diperoleh kata-kata yang sesuai dengan produk yang dijual, kemudian disusun menjadi tema yang diangkat. Langkah selanjutnya membuat konsep skematik untuk mencari elemen interior yang akan diterapkan pada perencanaan dan desain toko sesuai tema diangkat dengan format gambar berikut:



Gambar 4.14 – Konsep Skematik

Dari gambar 4.14 di atas merupakan tahapan untuk menentukan tema yang diangkat, dengan menganalisa membandingkan beberapa image kemudian akan diperoleh tema yang diangkat. Tema tersebut dipergunakan untuk menentukan kosep: bentuk, warna, material dan desain furniturnya, yang kemudian dijadikan acuan untuk melakukan studi alternatif layout.

Adapun dalam melakukan studi analisa penggunaan material elemen interior yang terkait dengan material: lantai, dinding dan plafon dapat dilihat pada format untuk melakukan studi analisa tersebut seperti pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.10 - **Format Studi Analisa Material Elemen Interior**

Studi Bahan Elemen Interior				
Tema :				
Karakteristik :,, dst				
No	Jenis Material	(+)	(-)	Keterangan
1	Keramik	- Mudah dibersihkan - Tidak licin - Tidak mudah rusak - Awet, dst	- Corak banyak	
2	Papan (kayu)	- Warna alami - Tidak licin - Dst	- Perawatan sulit - Tidak tahan gores - Mempunyai ukuran terbatas, dst	
3	Marmer	- Motif banyak - Tidak licin	- Noda sulit hilang - Sulit perawatan - Harga mahal, dst	

Catatan:
Pemilihan pemakaian bahan untuk dinding dan plafond sama.

Keterangan tabel 4.9:

Keterangan tabel 4.9 di atas memperlihatkan cara melakukan studi dan analisa terkait dengan penerapan material untuk elemen-elemen interior untuk lantai.

Revisi modul draft 5 ini juga dikonsultasikan pada para ahli bidang: desain pembelajaran, media dan materi terkait pembelajaran mata kuliah MI 3 berbasis proyek dan disusun menjadi modul draft 6 yang akan dipergunakan untuk uji lapangan I.

6) Pengembangan Modul draft 6

Penerapan uji lapangan ke-I ini dilakukan dengan menggunakan modul draft 5 dalam bentuk kuesioner dan wawancara setelah diperbaiki sesuai dengan hasil uji coba kelompok kecil dan revisi ini juga sudah dikonsultasikan pada para ahli bidang: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran mata kuliah MI 3. Uji coba lapangan I dilakukan pada 16 mahasiswa.

Pada uji lapangan I ini, terkait hal tersebut ada beberapa tanggapan terkait dengan format yang dijabarkan dalam tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.11 – **Komponen yang Direvisi**

MODUL 6	KOMPONEN YANG DIREVISI
Modul ' <i>blue print</i> ' draft 6	Terkait dengan format tugas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisa layout sebagai gambar kerja. 2. Sirkulasi pengguna dengan sistem pelayanan 3. Pola penempatan display terkait dengan sistem pelayanan 4. Bagaimana hubungan pintu masuk toko terkait dengan penempatan displai

Berdasarkan masukan dari hasil uji lapangan I di atas, dilakukan perbaikan sesuai dengan studi analisa alternatif layout dengan tema yang diangkat yang mempertimbangkan:

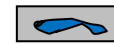

- a. Letak pintu masuk terhadap area displai
- b. Peletakkan displai dan kemungkinan sirkulasi pengguna yang terjadi

- c. Komposisi area penyimpanan dan ruang pengelola terhadap kebutuhan sirkulasi
- d. Sirkulasi pengguna terkait area display dan area pembayaran
- e. Sistem pelayanan toko juga akan memengaruhi pola sirkulasi yang terjadi seperti contoh gambar 4.15 berikut:



Gambar 4.15 – Studi Alternatif Layout

Keterangan gambar 4.15:

-  → Pintu masuk toko
-  → Area pintu masuk toko
-  → *Window display*
-  → Area *hanging rack*
-  → Area *vitrine*
-  → Area *new arrival*
-  → Kemungkinan sirkulasi konsumen yang terjadi

Setelah dilakukan perbaikan terkait dengan tanggapan dari mahasiswa pada uji lapangan I, peneliti mengkonsultasikan kembali perbaikan tersebut kepada para pakar dibidang: 1) desain pembelajaran yang terkait dengan penambahan analisis konsep skematik antara tema dengan studi penerapan elemen interior (lantai, dinding dan plafond); 2) media yang terkait dengan keterbacaan dan kesesuaian kalimat yang dipergunakan untuk memudahkan mahasiswa memahami petunjuk teknis yang dipergunakan dan 3) materi pembelajaran terkait dengan cara melakukan studi dan analisa peletakan furnitur dan sirkulasi yang terjadi.

Setelah dilakukan perbaikan draft modul dimana perbaikan tersebut juga dikonsultasikan kepada para pakar sebagai draft modul 7 dan siap untuk uji lapangan ke-II.

7) Pengembangan Modul Draft 7

Perbaikan dari uji lapangan ke-II diaplikasikan dalam bentuk modul 'blue print' yang ke-7, setelah dilakukan perbaikan dan konsultasi sesuai dengan tanggapan mahasiswa dari hasil kuesioner dan wawancara terkait dengan buku pedoman untuk mahasiswa. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan ke-II, mahasiswa sudah mulai memahami kalimat-kalimat terkait dengan kesesuaian dan relevansi progres tugas yang harus mereka selesaikan.

Uji coba lapangan ke-II ini mahasiswa hanya ingin mendapatkan contoh format gambar untuk menyelesaikan progres tugas seperti dalam tabel 4.11 berikut:

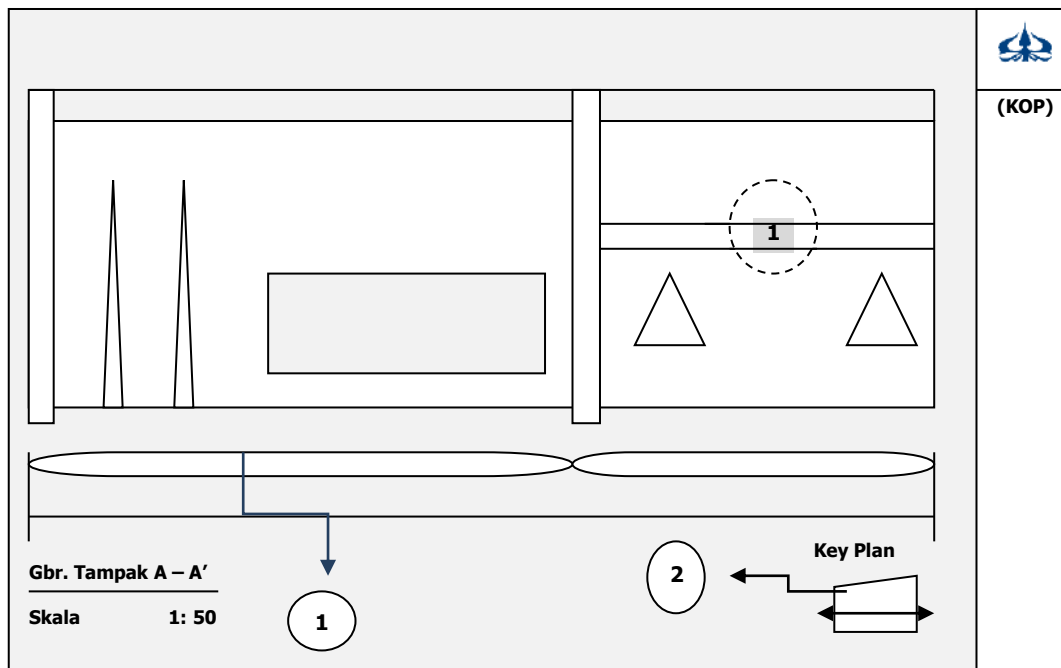
Tabel 4.12 – **Komponen yang Direvisi**

MODUL 7	KOMPONEN YANG DIREVISI
Modul ' <i>blue print</i> ' draft 7	<p>Terkait dengan format penggambaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Format gambar tampak dan gambar potongan. 2. Format desain mebel, terkait dengan gambar orthogonal, potongan dan detail konstruksi. 3. Skema bahan dan warna

Keterangan tabel 4.11:

Terkait dengan kelengkapan perbaikan komponen draft modul yang direvisi adalah sebagai berikut:

- a. Untuk gambar tampak dan gambar potongan sebagai gambar presentasi dan gambar potongan, gambar dilengkapi dengan denah kunci berupa denah layout furnitur. Denah kunci akan menjelaskan bagian mana pada yang menjadi gambar tampak atau gambar potongan. Gambar juga dilengkapi dengan notasi keterangan: gambar, ukuran dan material yang digunakan atau dilengkapi dengan keterangan legenda. Bentuk format gambar tampak dan potongan seperti gambar 4.16 berikut:

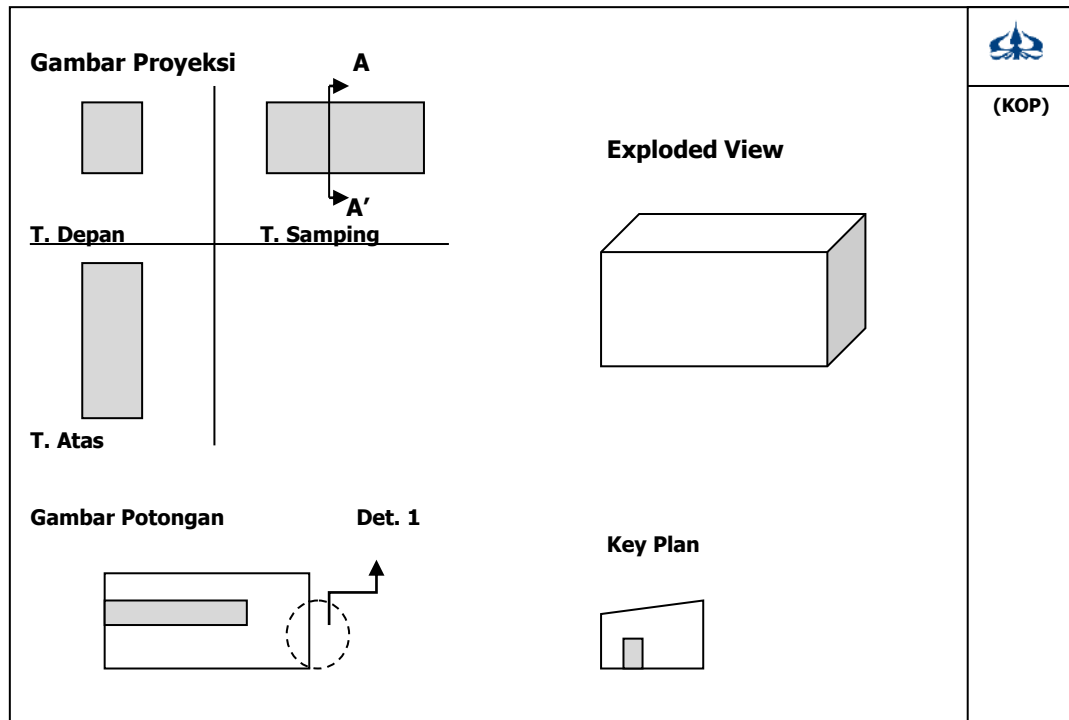


Gambar 4.16 – Format gambar Tampak dan Potongan

Keterangan gambar 4.16:

- 1) Lingkaran 1 merupakan gambar detail yang diambil, diberi garis lingkaran.
 - 2) Merupakan keterangan ruang yang diletakkan di atas *dimensioning*
 - 3) *Keyplan*, merupakan denah kunci layout furnitur sebagai petunjuk gambar bagian mana yang diambil sebagai gambar tampak atau potongan.
- b. Format penggambaran desain mebel yang didesain khusus sesuai dengan tema toko yang diambil, komponen kelengkapan gambar untuk desain mebel meliputi: gambar orthogonal atau proyeksi, potongan vertikal, detail konstruksi sambungandan denah kunci

format penggambaran detail mebel dapat di lihat pada gambar 4.17 berikut:

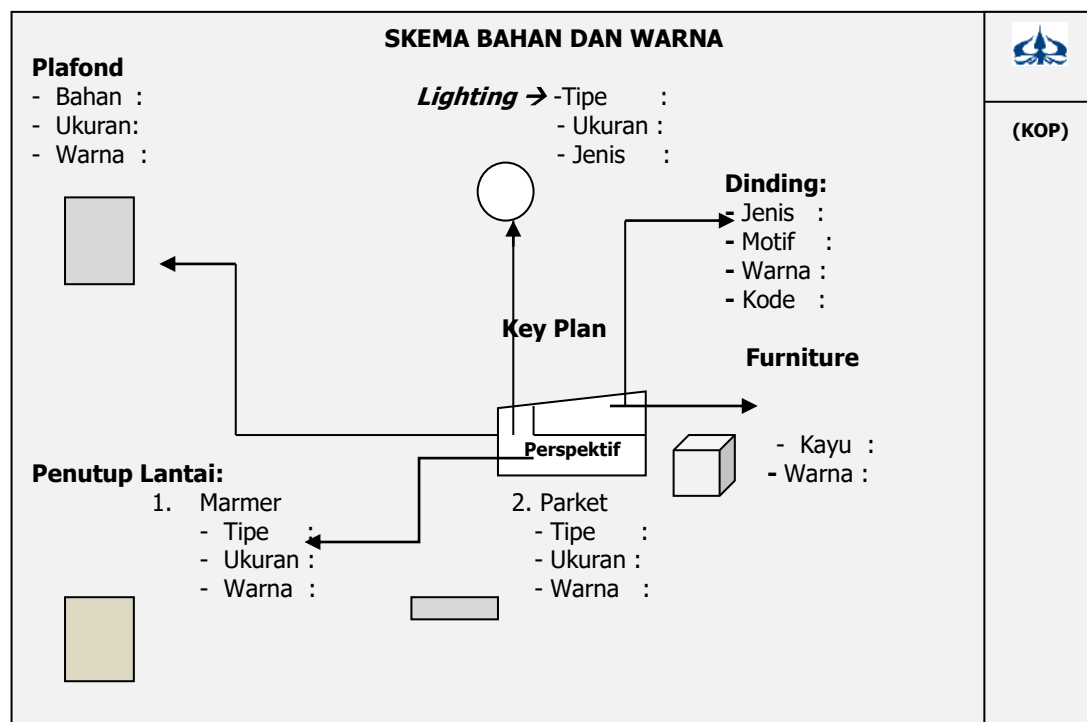


Gambar 4.17 – Format Gambar Mebel

Keterangan gambar 4.17:

- 1) Pada gambar proyeksi dilengkapi dengan keterangan tampak: Depan, samping dan atas untuk mebel yang menempel pada dinding. Untuk desain mebel yang dipergunakan sebagai pembatas ruang, gambar tampak ditambah tampak belakang. Pada tampak samping dilengkapi dengan tanda bagian yang terpotong.
- 2) Gambar potongan tersebut diberi tanda bagian yang diambil atau menunjukkan detail konstruksi sambungannya.

- 3) Tanda **1** untuk gambar detail dibuat dalam bentuk *exploded view* atau konstruksi terlepas.
- 4) Gambar dilengkapi denah kunci letak mebel pada layout
- c. Format skema studi warna dan bahan, dimana format skema bahan dan warna ini terkait dengan penerapan dan pemilihan material yang sesuai dengan tema yang diangkat untuk elemen interior (lantai, dinding dan plafond). Skema bahan dan warna ini menggunakan denah kunci dari layout furnitur, seperti contoh format gambar 4.18 berikut:



Gambar 4.18 – Format Skema Bahan dan Warna

Keterangan gambar 4.18:

- 1) Skema bahan dilengkapi dengan kriteria bahan terkait dengan: jenis materialnya, ukurannya, warna, motif, tipe dan sebagainya.
- 2) Untuk mebel ada warna penggunaan jenis kayunya, seperti warna *finishing*, tipe, mereknya.
- 3) Gambar dilengkapi dengan denah kunci berupa denah layout furnitur atau perspektif.

Perbaikan draft modul yang dilakukan sesuai dengan tanggapan dari hasil uji lapangan II dan dicetak sebagai draft modul 8 atau final.

8) Pengembangan Modul Draft 8 atau Final

Perbaikan modul draft 8 sudah dilakukan perbaikan sesuai masukan dan tanggapan dari uji coba lapangan ke-II. Cetak modul '*blue print*' menggunakan kertas yang yang sesuai untuk buku, seperti: *art paper*, *qonqueror*, *concord* dan sebagainya. Kelengkapan modul juga dilakukan, antara lain:

- a. Setiap buku modul: buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa mempunyai ukuran kertas B5 dan di desain *cover* dengan menggunakan jasa desainer grafis.
- b. Format, ukuran pada: gambar, tabel dan bagan mengikuti kesesuaian dan relevansi model pembelajaran.
- c. Bagian belakang setiap buku modul dilengkapi dengan riwayat peneliti terkait dengan riwayat pendidikan, keluar dan pekerjaan.

- d. Masukan dan saran dari teman sejawat untuk dapat dipergunakan juga sebagai studi banding buku ajar pada FSRD Perguruan Tinggi lain yang setara.
- e. Bentuk muka buku-buku tersebut adalah sebagai berikut:



→ Nama Peneliti

Gambar 4.19
Cover Buku Ajar Merencana Interior 3



→ Desain cover
Bhagaskara Adwitiya

Gambar 4.20
Cover Buku Pedoman Dosen
Mata Kuliah Merencana Interior 3



Gambar 4.21
**Cover Buku Pedoman Mahasiswa
 Mata Kuliah Merencana Interior 3**

2.Kelayakan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3

Untuk uji kelayakan modul '*blue print*' terkait dengan: buku ajar, pedoman dosen dan pedoman mahasiswa sudah melalui proses validasi dengan dua pakar masing-masing dibidang: desain pembelajaran yaitu: Dr. Ir. Rusmono, M.Pd dan Dr. Khaerudin, M.Pd.; media pembelajaran yaitu: Dr. Robinson Situmorang, M.Pd dan Dr. Ariesto Hadi Sutopo, M.Pd. serta: materi pembelajaran yaitu: Drs. Aing Nayadilaga, MT., dan Drs. Azis Tirtaatmadja, MT. Hasil revisi yaitu pada modul-modul draft setiap selesai dilakukan uji coba.

Uji coba untuk mahasiswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan modul yang dibuat, untuk hal tersebut uji coba dilakukan antara lain:

1. Uji coba *one to one* untuk mahasiswa dengan kompetensi kemampuan yang berbeda: tinggi – sedang – rendah.
2. Uji coba kelompok kecil untuk 9 (Sembilan) mahasiswa dengan modul perbaikan uji coba dan revisi setelah dikonsultasikan pada para pakar.
3. Uji coba lapangan ke-I dan uji coba lapangan ke-II, setelah dilakukan revisi dengan konsultasi pakar dibidang: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran terkait mata kuliah MI 3.

Revisi modul draft ke-8 merupakan modul draft final yang siap dilakukan seminasi dan implementasi.

3.Efektivitas Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3

Pada bagian ini dilakukan dengan menguji keefektifan modul draft terkait dengan: uji coba-uji coba, dimana hasil dari evaluasi ini akan dijadikan dasar untuk kelayakan dan kesesuaian modul pembelajaran sebelum dilakukan diseminasi dan implementasi modul '*blue print*' yang dibuat. Adapun tahapan formatif tersebut adalah:

a. Evaluasi Mahasiswa *One to one*

Tujuan pelaksanaan evaluasi *one to one* pada mahasiswa adalah melihat efektivitas dari pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3. Dimana mahasiswa mampu memahami materi pembelajaran sesuai dengan TIU dan TIK mata kuliah, sehingga

dapat menyelesaikan progres tugas sesuai dengan jadwal dan format yang ditetapkan dengan benar, tepat waktu dan representative.

Karena itu, pelaksanaan evaluasi *one to one* yang dilakukan pada 3 mahasiswa yang mempunyai tingkat kompetensi yang berbeda (tinggi – sedang – rendah) sangat besar untuk memperbaiki tingkat pemahaman mahasiswa setelah perlakuan uji coba ini. Bentuk uji coba pada ke-tiga mahasiswa secara berurutan adalah sebagai berikut:

Pertama, sebagai tahap pendahuluan peneliti menyampaikan tujuan pelaksanaan uji coba, urutan isi dan penyajian materi draft modul dalam bentuk kuesioner kepada ke-tiga mahasiswa tersebut.

Ke-dua, setelah mengisi kuesioner tersebut ke-tiga mahasiswa diberikan pre tes dalam bentuk membuat sketsa.

Ke-tiga, merupakan tahap akhir dilakukan wawancara terkait kendala dan kesulitan mereka selama proses pembelajaran berlangsung dan post tes dengan soal yang sama.

Hasil dari uji coba *one to one* ini secara berurutan dilakukan pada ke-tiga mahasiswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 – Hasil Nilai Pre Test dan Post Test Evaluasi *One to One*

Mahasiswa	NILAI			Nilai Mean	
	Pre	Post	Nilai Akhir	Pre T.	Post T
a	55	75	B+	59,00	79,33
b	58	78	A-		
c	64	85	A		

Keterangan Tabel:

Jumlah mahasiswa (N) = 3

Nilai rata-rata (mean) → Pre test = 59,00

Nilai rata-rata (mean) → Post test = 79,33

Hasil uji coba *one to one* menunjukkan peningkatan nilai dari hasil nilai rata-rata pre-tes adalah 59,00 dengan rata-rata nilai pos-tes yang diperoleh sebesar 79,33. **Sementara uji 't' menunjukkan:**

$H_0; \mu \text{ pre-tes} \geq \mu \text{ pos-tes}$ dan $H_1; \mu \text{ pre-tes} < \mu \text{ pos-tes}$, berdasarkan analisis data untuk menguji keefektifan modul menggunakan uji signifikan korelasi '*t_{hitung}*' diperoleh data sebesar 27,135 dengan derajat bebas = 1. Hal ini dibuktikan juga dengan taraf signifikansi → '*t_{hitung}*' = 0,023 < $\alpha = 0,05$, maka dapat dikatakan modul 'efektif' untuk 3 (tiga) mahasiswa (hitungan terlampir pada lembar lampiran).

Dari hasil uji coba di atas menunjukkan peningkatan nilai sebelum dan sesudah uji coba, hal ini menunjukkan tingkat efektivitas program modul draft ke-3 dengan penjabaran sebagai berikut:

Pertama, pada ke-tiga responden mahasiswa setelah diberikan modul draft yang sudah dilakukan perbaikan menyetujui konten materi dan pedoman mahasiswa sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sistematis, mudah dipahami dan dapat membantu mahasiswa mengerjakan secara mandiri.

Ke-dua, strategi pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan lebih memudahkan bagi mahasiswa untuk menghitung kebutuhan terkait dengan karakteristik toko dan produk yang dijual.

Ke-tiga, penerapan evaluasi 1-3 dapat memantau mahasiswa dalam mengerjakan progres tugas yang harus diselesaikan secara mandiri dengan tepat waktu sesuai jadwal yang dibuat.

b. Evaluasi Kelompok Kecil atau *Small Group*

Hasil perbaikan dari uji coba *one to one* selanjutnya dilakukan uji coba kembali untuk kelompok kecil dengan 9 (sembilan) mahasiswa, dimana hasil uji coba ini bertujuan untuk melihat efektivitas modul draft 4 yang sudah dilakukan perbaikan sesuai masukan dari ke-tiga responden mahasiswa dan telah dilakukan perbaikan dan validasi pakar: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran MI 3.

Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil dengan 9 (sembilan) responden atau mahasiswa ini dapat dilihat perolehan nilai pre-tes dan pos-tes pada tabel berikut:

Tabel 4.14 – Hasil Pre Tes dan Post Tes Kelompok Kecil

Mahasiswa	NILAI		
	Pre	Post	Nilai Akhir
1	50	70	B
2	55	87	A
3	50	75	B+
4	45	80	A
5	45	73	B
6	45	70	B
7	50	80	A

8	52	83	A
9	52	85	A

Keterangan Tabel 4.13 di atas:

Pada perolehan nilai sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan uji coba terlihat peningkatan nilai yang diperoleh responden mahasiswa yang cukup efektif. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata seperti tabel berikut:

Tabel 4.15 – Nilai Rata-rata Sebelum dan Sesudah Uji Coba

Kriteria	N	Mean
Pre Test	9	49,33
Post Test	9	78,11

Keterangan Tabel 4.14:

Tabel di atas memperlihatkan efektivitas program yang ditunjukkan dari perolehan nilai rata-rata sebelum dan sesudah dilakukan uji coba yaitu: sebelum uji coba perolehan rata-rata nilai yang diperoleh responden adalah 49,33' dan sesudah uji coba adalah '78,11'.

Sementara uji 't' menunjukkan:

$H_0; \mu \text{ pre-tes} \geq \mu \text{ pos-tes}$ dan $H_1; \mu \text{ pre-tes} < \mu \text{ pos-tes}$, berdasarkan analisis data untuk menguji keefektifan modul menggunakan uji signifikan korelasi '*t_{hitung}*' diperoleh data sebesar 2,442 dengan derajat bebas = 7. Hal ini dibuktikan juga dengan taraf signifikansi \rightarrow '*t_{hitung}*' = 0,045 < α = 0,05, maka dapat dikatakan modul 'efektif' untuk 9 (sembilan) mahasiswa (hitungan terlampir pada lembar lampiran).

Untuk menunjukkan efektivitas program dari hasil kuesioner meliputi pendapat dan masukan yang terkait dengan: materi dan strategi

pembelajaran, contoh pada pedoman mahasiswa dan perlunya progres evaluasi untuk memantau kemajuan dan penyelesaian tugas sesuai dengan jadwal.

Pertama, ke-sembilan responden mahasiswa menyatakan setuju bahwa materi modul draft 5 sudah sesuai tujuan pembelajaran, mudah dipahami serta dapat membantu menyelesaikan tugas secara mandiri sesuai materi dan strategi pembelajaran seperti: membuat konsep skematik karakteristik toko dan produk yang dijual, perhitungan kebutuhan dan bentuk display, menentukan tema, melakukan studi dan analisa terkait dengan zoning, grouping dan sirkulasi pengguna pada toko (konsumen, pegawai dan pengelola).

Ke-dua, perlunya contoh cara membuat perhitungan sesuai karakteristik toko dan produk yang dijual. Contoh untuk menghitung kebutuhan besaran dan bentuk display pada buku pedoman mahasiswa sangat membantu untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Arah dan bimbingan dosen pembimbing dalam menyelesaikan progres tugas secara berurutan dan sistematis juga membantu mahasiswa menyelesaikan tugas tepat waktu, benar dan representative.

Ke-tiga, penerapan evaluasi 1-3 untuk memantau kemajuan dan penyelesaian tugas sesuai dengan jadwal yang ditentukan dapat membantu mahasiswa menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

Adanya evaluasi juga dapat membantu mahasiswa menyelesaikan progres tugas secara berurutan dan sistematis.

c. Uji Coba Lapangan I

Masukan dari uji coba kelompok kecil dengan responden sembilan mahasiswa dilakukan perbaikan dan divalidasi oleh para pakar terkait dengan: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran MI 3. Perbaikan ini menjadi modul draft 6 yang diuji coba lapangan I.

Uji coba lapangan I ini dilakukan pada 15 responden mahasiswa, dilaksanakan dengan mempersiapkan sesuai dengan kegiatan dan bentuk pembelajaran. Seperti uji coba yang dilakukan sebelumnya, uji coba lapangan I ini dilakukan untuk mencari efektifitas program setelah dilakukan perbaikan dan validasi dari para pakar yang terkait dengan ahli: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran MI 3. Hasil dari uji lapangan I ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.16 – Hasil Uji Coba Lapangan I

Mahasiswa	NILAI UJI COBA LAPANGAN I		
	Pre T.	Post T.	Nilai
1	40	75	B+
2	40	73	B
3	52	83	A
4	55	85	A
5	38	70	B
6	40	85	A
7	45	83	A
8	40	76	B+
9	50	83	A
10	45	83	A
11	40	73	B
12	46	73	B
13	47	70	B
14	50	83	A
15	40	77	A-

Keterangan tabel 4.15:

Dari hasil uji coba lapangan I nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa sekitar 38-55 dan setelah dilakukan uji coba nilai yang diperoleh mahasiswa meningkat dengan perolehan nilai rata-rata antara 70-85. Hal ini menunjukkan peningkatan nilai yang diperoleh mahasiswa setelah dilakukan uji coba lapangan I, tetapi cukup efektif yang dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut

Tabel 4.17 – Hasil Nilai Rata-rata sesudah Uji Coba Lapangan I

Kriteria	N	Mean
Post T.	15	44,53
Pre Test	15	78,13

Keterangan tabel 4.16:

Pada tabel 4.16 di atas menunjukkan peningkatan nilai yang diperoleh mahasiswa setelah dilakukan uji coba, sebelum uji coba nilai pre-test rata-rata mahasiswa adalah 44,53 sementara setelah dilakukan uji coba pembelajaran berbasis proyek nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa sebesar 78,13. Efektivitas modul juga dapat diukur dari hasil progres tugas yang diselesaikan oleh mahasiswa dengan menggunakan modul pedoman mahasiswa dan bimbingan dengan dosen pembimbing kelompok. Selisih rerata (mean) dari skor pre-test dan post-test → $78,13 - 44,53 = 33,60$.

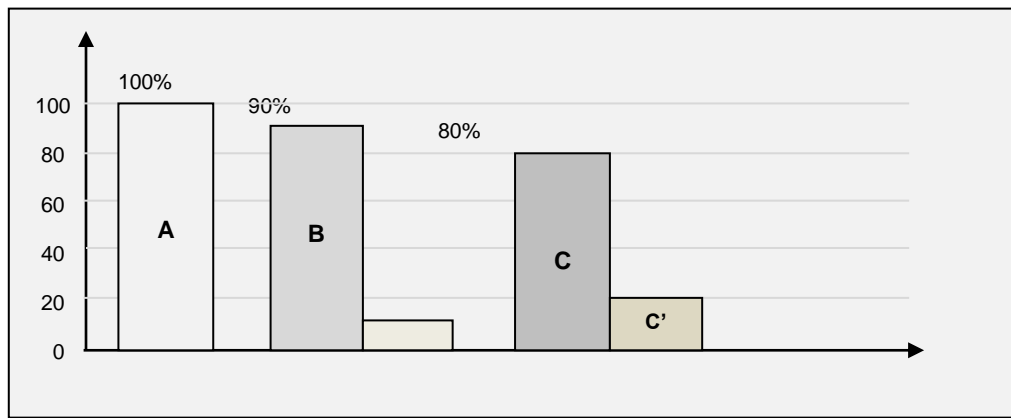
Sementara uji 't' menunjukkan:

$H_0; \mu \text{ pre-tes} \geq \mu \text{ pos-tes}$ dan $H_1; \mu \text{ pre-tes} < \mu \text{ pos-tes}$, berdasarkan analisis data untuk menguji keefektifan modul menggunakan uji signifikan korelasi '*t_{hitung}*' diperoleh data sebesar 2,455 dengan derajat bebas = 13. Hal ini dibuktikan juga dengan taraf signifikansi \rightarrow '*t_{hitung}*' = 0,029 < $\alpha = 0,05$, maka dapat dikatakan modul 'efektif' untuk 15 (lima belas) mahasiswa (hitungan terlampir pada lembar lampiran).

Cara yang lain untuk menunjukkan tingkat efektivitas program yaitu dari hasil kuesioner yang meliputi pendapat, masukan serta alasan yang terkait dengan aspek: materi, strategi pembelajaran dan evaluasi.

Pertama, terkait dengan materi pembelajaran semua responden mahasiswa yang mengikuti uji coba lapangan I setuju bahwa materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Sebanyak 13 mahasiswa atau $\pm 90\%$ setuju bahwa sebaiknya materi diambil dari berbagai sumber sebagai referensi (literature, media visual), sedangkan sisanya sebanyak 2 mahasiswa atau $\pm 10\%$ menyatakan bahwa tambahan referensi juga diperoleh dari proses bimbingan dan diskusi dengan teman sekelompok selama mengerjakan tugas di studio. Sebanyak 12 responden mahasiswa atau 80% menyatakan bahwa buku pedoman mahasiswa mudah dipahami, jelas dan sistematis sehingga membantu mahasiswa untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas secara mandiri, tetapi sebagian

responden sebanyak 20% sisanya menyatakan tetap membutuhkan bantuan dan bimbingan dosen pembimbing serta diskusi teman sekelompok untuk menyelesaikan progres tugas. Pernyataan-pernyataan tersebut dapat digambarkan dengan grafik batang berikut ini:



Gambar 4.22 – Grafik Batang Tingkat Efektivitas Materi Pembelajaran

Keterangan gambar:

- A → Pemahaman bahwa materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- B → Pemahaman bahwa materi dari berbagai sumber
- B' → Pemahaman materi juga diperoleh dari diskusi dan proses Bimbingan.
- C → Buku pedoman mudah dipahami, jelas dan sistematis.
- C' → Masih perlu bantuan dosen pembimbing dan diskusi.

Ke-dua, terkait dengan strategi pembelajaran yang dilihat dari berbagai aspek seperti:

1. **Metode pembelajaran,** sebanyak 90% menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek yang ditetapkan memotivasi mereka untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan progres tugas dan jadwal yang ditentukan sedangkan sisanya menyatakan bahwa masih membutuhkan proses bimbingan kelompok untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.
2. **Media pembelajaran,** semua responden menyatakan bahwa dengan adanya contoh-contoh untuk menyelesaikan progres tugas yang diberikan, memudahkan responden untuk memahami materi yang diberikan sehingga dapat dengan mudah menyelesaikan tugas secara berurutan dan sistematis.
3. **Waktu,** untuk waktu pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan bobot sks terkait pembelajaran mata kuliah merencana interior 3 yaitu (6 x 60) menit yang selama ini diterapkan sudah dirasakan cukup. Karena selama proses pembelajaran juga terbantu dengan adanya buku pedoman mahasiswa sebagai model petunjuk teknis pengerjaan tugas.
4. **Sumber belajar,** untuk sumber belajar seluruh responden menyatakan bahwa telah sesuai dengan kebutuhan selama proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas. Seperti: proses

bimbingan dengan dosen pembimbing, sarana jaringan wifi, perpustakaan dan *e-book*.

Ke-tiga, proses evaluasi. Adanya tambahan penilaian dalam bentuk evaluasi 1-3 dalam proses pembelajaran seluruh responden menyatakan sangat membantu mereka dalam memonitor kemajuan progres tugas yang harus diselesaikan. Maka dari hasil perolehan nilai pre tes dan pos tes yang dilakukan sebelum dan sesudah mengikuti program dan dari hasil kuesioner terkait dengan pendapat mahasiswa sebagai responden, dapat disimpulkan bahwa program memiliki tingkat efektivitas yang meyakinkan.

Dari hasil uji lapangan I, dilakukan revisi terkait dengan masukan dari responden. Setelah itu juga dilakukan validasi pada para ahli: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran dan dipersiapkan modul draft 8 sebagai draft final yang dipergunakan pada uji lapangan II.

d. Uji Coba Lapangan II

Tujuan dari uji coba lapangan II ini adalah untuk menguji tingkat efektivitas modul pada kelas dengan jumlah responden atau mahasiswa yang lebih besar dari uji coba lapangan I, serta untuk merevisi akhir dari modul. Uji coba lapangan II dilakukan pada 31 mahasiswa pada kelas DI (desain Interior) 1 dan DI 2 tahun akademik 2015/2016.

Uji coba lapangan II ini dilakukan pengumpulan data dengan mengobservasi proses kegiatan pembelajaran dari kekurangan program untuk revisi akhir. Pemberian pre tes dan pos tes dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas program. Hasil nilai yang diperoleh pada pelaksanaan pre tes dan pos tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18 – Hasil Pre tes dan Pos Tes Uji Lapangan II

Mahasiswa Ke-	NILAI		
	Pre T.	Pos T.	Nilai
1	40	79	A-
2	35	81	A
3	38	73	B
4	38	75	B+
5	40	72	B
6	46	73	B
7	40	75	B+
8	50	77	A-
9	40	73	B
10	38	83	A
11	38	81	A
12	38	81	A
13	35	74	B+
14	40	83	A
15	40	85	A
16	35	80	A
17	37	77	A-
18	38	78	A-
19	40	81	A
20	52	83	A
21	46	81	A
22	55	89	A
23	50	85	A
24	48	83	A
25	48	80	A
26	40	73	B
27	40	81	A
28	40	83	A
29	45	83	A
30	40	85	A
31	38	80	A

Keterangan tabel 4.17:

Dari tabel di atas nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa sebelum dan sesudah dilakukan uji coba menunjukkan peningkatan yang efektif, karena nilai rata-rata (mean) pada saat pre tes adalah $\pm 41,54$ dan sesudah atau pos tes nilai rata-rata $\pm 79,61$. Maka selisih rerata (mean) skor pre-tes dan pos-tes adalah $\rightarrow 79,61 - 41,54 = 38,07$ dengan penjabaran pada tabel berikut:

Tabel 4.19 – Hasil Nilai Rata-rata sesudah Uji Coba Lapangan II

Kriteria	N	Mean
Post T.	15	41,54
Pre Test	15	79,61

Sementara uji 't' menunjukkan:

$H_0: \mu \text{ pre-tes} \geq \mu \text{ pos-tes}$ dan $H_1: \mu \text{ pre-tes} < \mu \text{ pos-tes}$, berdasarkan analisis data untuk menguji keefektifan modul menggunakan uji signifikan korelasi '*t*_{hitung}' diperoleh data sebesar 2,235 dengan derajat bebas = 29. Hal ini dibuktikan juga dengan taraf signifikansi \rightarrow '*t*_{hitung}' = 0,033 < $\alpha = 0,05$, maka dapat dikatakan modul 'efektif' untuk 31 (tiga puluh satu) mahasiswa (hitungan pada lembar lampiran).

Cara yang lain untuk menunjukkan tingkat efektivitas program yaitu dari hasil kuesioner yang meliputi pendapat, masukan serta alasan yang terkait dengan aspek: materi, strategi pembelajaran dan evaluasi.

Pertama terkait dengan materi pembelajaran, seluruh responden mahasiswa menyatakan setuju bahwa materi pembelajaran sesuai

dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan serta sudah berurutan dan mudah dipahami. Sebanyak sebanyak 29 mahasiswa atau 93,5% menyatakan bahwa materi pembelajaran dapat diperoleh dari berbagai sumber untuk dipergunakan sebagai referensi sedangkan sisanya referensi juga diperoleh dari proses bimbingan dan diskusi dengan teman satu kelompok bimbingan maupun kelompok lain.

Ke-dua terkait dengan strategi pembelajaran, ada beberapa aspek yang menjadi catatan, antara lain:

- 1. Metode pembelajaran,** sekitar 28 mahasiswa atau 93,5 % menyatakan bahwa modul pembelajaran berbasis proyek sangat membantu mereka memahami metode pembelajaran serta untuk menyelesaikan progres tugas sesuai format dan jadwal yang ditentukan secara mandiri sedangkan sisanya masih perlu bimbingan dosen pembimbing dan diskusi dengan teman satu kelompok.
- 2. Media pembelajaran,** dalam hal ini semua responden menyatakan mudah menyelesaikan progres tugas terkait dengan diberikannya contoh-contoh dalam menyelesaikan tugas secara berurutan, jelas dan sistematis pada buku pedoman mahasiswa, sehingga mereka dapat mengerjakan dan menyelesaikan secara mandiri saat tidak di dalam studio.

3. **Waktu**, seluruh responden menyatakan untuk waktu pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan bobot sks terkait pembelajaran mata kuliah merencana interior 3 yaitu (6 x 60) menit yang selama ini diterapkan sudah dirasakan cukup.
4. **Sumber belajar**, seluruh responden menyatakan bahwa sumber belajar yang tersedia sudah cukup dan relevan terkait kebutuhan mahasiswa dalam memperoleh informasi seperti: jaringan wifi di dalam studio, perpustakaan yang menyediakan sumber literatur, *e-book* dan computer.

Ke-tiga terkait dengan evaluasi, seluruh responden atau mahasiswa yang mengikuti program uji coba lapangan ini menyatakan bahwa dengan adanya evaluasi 1-3 dalam proses penilaian sangat membantu mahasiswa untuk menyelesaikan keseluruhan progres tugas sesuai format dan jadwal yang ditentukan. Karena dengan adanya evaluasi 1-3, mahasiswa dapat termonitor kemajuan dan penyelesaian tugas tepat waktu, benar dan representative.

Maka dari hasil perolehan nilai pre tes dan pos tes pada uji coba lapangan II serta hasil kuesioner terkait pendapat responden atau mahasiswa pada uji coba ini dapat disimpulkan bahwa program memiliki efektivitas yang meyakinkan, namun perlu penyempurnaan untuk menjadi lebih optimal.

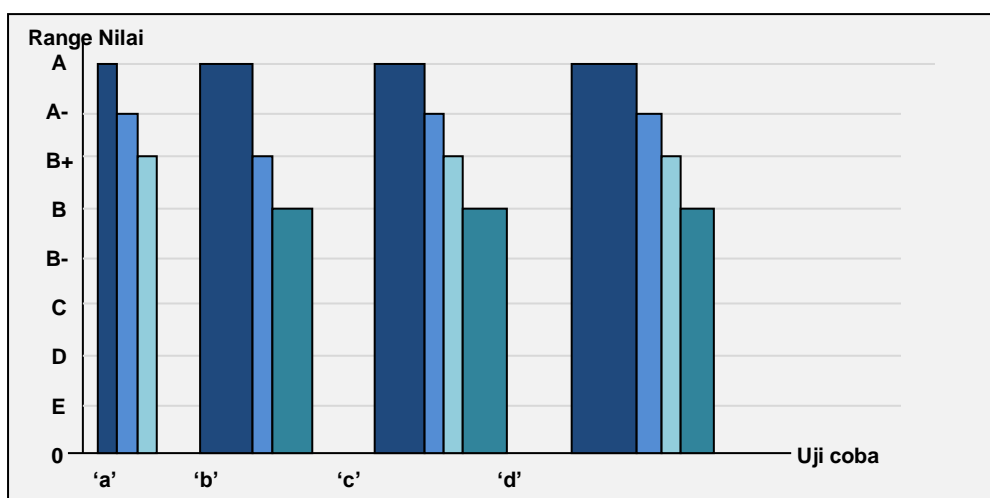
e. Kesimpulan Efektivitas Modul

Untuk melihat efektivitas program pembelajaran, dapat diketahui dengan pengujian efektifitas modul dari uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil dengan 9 (sembilan) responden mahasiswa, uji coba lapangan I dan uji coba lapangan II dengan nilai perolehan akhir antara: B, B+, A- dan A. efektivitas juga dibuktikan dengan membandingkan perolehan rata-rata (mean) pre-tes dengan nilai rata-rata pos-tes; uji 't' dan hasil penyelesaian progres tugas.

Gambaran efektivitas program pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan hasil uji coba dapat dilihat pada:

1) Pencapaian Nilai Rata-rata Mahasiswa setelah Program

Pencapaian nilai mahasiswa pada uji coba *one to one* hingga uji coba lapangan II dengan tolok ukur keberhasilan nilai (68-100) atau 'B' hingga 'A' adalah sebagai berikut:



Gambar 4.23 – Grafik Batang Efektivitas Uji Coba *One to one* hingga Uji Coba Lapangan II

Keterangan gambar:

'a' → Uji coba *one to one*

'b' → Uji coba kelompok kecil

'c' → Uji coba lapangan I

'd' → uji coba lapangan II

Range Nilai

A → 80 – 100

A- → 77 – 79,99

B+ → 74 – 76,99

B → 68 – 73,99

B- → 65 -67,99

C+ → 62 – 64,99

C → 56 – 61,99


D → 46 – 55,99

E → 0 – 45,99

Keterangan Warna:

 → Nilai A

 → Nilai A-

 → Nilai B+

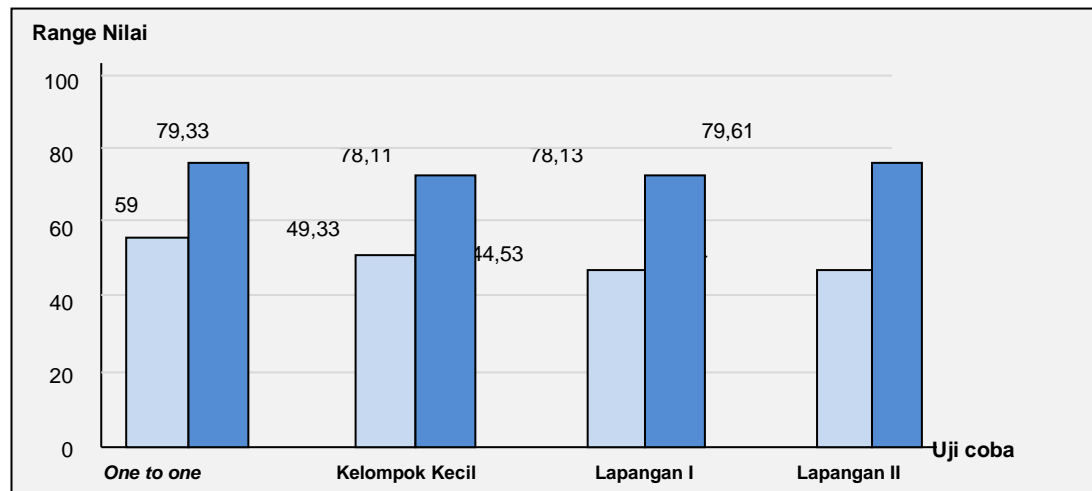
 → Nilai B

Dari grafik di atas menunjukkan peningkatan nilai yang efektif dari perlakuan uji coba *one to one* dengan 3 responden mahasiswa, uji

coba kelompok kecil dengan 9 responden mahasiswa, uji coba lapangan I dengan 15 responden mahasiswa dan uji coba lapangan II dengan 31 responden mahasiswa.

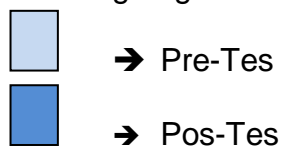
2) Perbandingan Nilai Pre dan Pos Tes

Nilai yang dicapai oleh responden mahasiswa dari mulai uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan I dan uji coba lapangan II menunjukkan peningkatan kemampuan mahasiswa atau efektivitas program setelah dilakukan uji coba. Hal ini juga terlihat dari rata-rata nilai pre-tes dan pos-tes, seperti dapat dilihat pada grafik batang berikut:



Gambar 4.24 – Grafik Batang Hasil Pre Tes dan Pos Tes

Keterangan gambar:



Dari grafik diatas menunjukkan peningkatan hasil nilai pre-tes dan pos-tes atau efektivitas program yang dicapai responden mahasiswa setelah dilakukan uji coba, rincian nilai pada tabel berikut:

Tabel 4.20 – Nilai Pre Tes dan Pos Tes

UJI COBA	NILAI	
	Pre-Tes	Pos-Tes
<i>One to one</i>	59	79,33
Kelompok Kecil	49,33	78,11
Lapangan I	44,53	78,13
Lapangan II	41,54	79,61

3) Pengamatan Hasil Nilai yang Dicapai Mahasiswa Sebelum dan Setelah Mengikuti Program

Penilaian ini dilihat dari hasil nilai mahasiswa dalam membuat perhitungan kebutuhan ruang sesuai karakteristik produk yang dijual, seperti: jumlah, jenis, varian, warna, ukuran dan harga. Mahasiswa dapat menjelaskan dan merinci dengan benar perhitungan kebutuhan ruang sesuai dengan jenis toko. Indikator penilaian tersebut adalah: kelengkapan, detail pengelompokan produk, orisinal dan mandiri. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21 – Indikator Penilaian

INDIKATOR PENILAIAN	PRE-TES	POS-TES
Kelengkapan	Kolom tabel masih belum ada rincian dari perhitungan produk terkait dengan: jumlah, varian, jenis, ukuran, bentuk dan seterusnya tergantung dari jenis toko.	Mahasiswa sudah memahami cara menghitung kebutuhan produk terkait dengan: jumlah, varian, jenis, ukuran, bentuk dan seterusnya tergantung dari jenis toko.

INDIKATOR PENILAIAN	PRE-TES	POS-TES
Pengelompokan Produk	Mahasiswa masih belum sepenuhnya mampu mengelompokan produk berdasarkan: jumlah, varian, jenis, ukuran, bentuk dan seterusnya tergantung dari jenis toko.	Mahasiswa sudah mampu mengelompokan berdasarkan: jumlah, varian, jenis, ukuran, bentuk dan seterusnya tergantung dari jenis toko.
Orisinal	Mahasiswa masih belum dapat mengerjakan sendiri terkait dengan kolom tabel diagram aktivitas dan fasilitas terkait dengan perhitungan produk sesuai dengan jenis toko.	Mahasiswa sudah memahami cara perhitungan kebutuhan ruang dan membuat diagram aktivitas dan fasilitas, sehingga dapat mengerjakan secara mandiri dengan demikian mereka mampu menjelaskan dengan detail.
Mandiri	Mahasiswa masih mencontoh pekerjaan dari temannya tanpa memahami dengan benar apa terkait dengan produk yang dijual.	Mahasiswa sudah memahami cara menghitung dan membuat diagram aktivitas dan fasilitas sesuai dengan toko serta jenis produk yang dijual.

4) Hasil Kuesioner

Dari hasil kuesioner pada uji coba yang dilakukan dari mulai uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan I dan uji coba lapangan II, mahasiswa menyatakan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran termasuk juga dengan: waktu pembelajaran, sarana terkait dengan kebutuhan referensi (jaringan internet nirkabel atau wifi, perpustakaan dan akses e-book), proses pembimbingan dan pedoman mahasiswa sebagai petunjuk teknis dalam membuat dan menyelesaikan progres tugas sesuai format dan jadwal yang ditentukan.

B. Diseminasi dan Implementasi

Proses diseminasi dan Implementasi dilakukan peneliti sebagai bagian dari validasi dan sosialisasi penelitian Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah Merencana Interior 3 secara internal pada Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Februari 2017

Tempat : Gedung O lantai 2

Ruang : Rapat Program Studi

Dihadiri :

1. Drs. Aing Nayadilaga, MT., sebagai pakar materi pembelajaran, desainer Interior, Profesional dan Konsultan 'Studio D 23', Anggota Kehormatan HDII (himpunan desainer interior Indonesia), dosen dan pengajar pada beberapa Universitas: Trisakti, Tarumanagara - Jakarta dan Itenas – Bandung.
2. Drs. Azis Tirtaatmadja, MT., sebagai pakar materi pembelajaran, desainer Interior, Profesional dan pengajar pada beberapa Universitas: Trisakti, Tarumanagara - Jakarta dan Itenas – Bandung.
3. Dr. Sangayu K. Laksemi, M.Des., sebagai Ketua Pusat studi Reka Rancang dan Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti, dosen dan teman sejawat pada Prodi DI – FSRD, Usakti.

4. Dra. Rosalinda Wiemar, MT., sebagai Ketua Program Studi Desain Interior, FSRD – Usakti.
5. Resky Anisa D., S.Ds., M.Ds., sebagai sekretaris Program Studi Desain Interior, FSRD – Usakti.
6. Dra. Indralaksmi, M.Ds., sebagai desainer Grafis, profesional, Ketua Jurusan D3 dan dosen Prodi Disain Komunivikasi Visual, FSRD – Usakti.
7. Polin M, S.Sn., M.Ds., teman sejawat, professional dan dosen Prodi Desain Interior pada FSRD – Usakti dan Universitas Bina Nusantara (Binus).
8. Zoya N. Kasim, teman sejawat, professional dan dosen Prodi Desain Interior pada FSRD – Usakti dan Universitas Pelita Harapan (UPH).
9. Dra. Atridia W, M.Ds., professional, teman sejawat dan dosen Prodi desain Interior pada FSRD – Usakti dan Universitas Bina Nusantara (Binus).

Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatan Diseminasi dan Impelementasi peneliti pada Prodi Desain Interior, FSRD – Usakti:



Foto 4.3 – **Suasana Kegiatan Diseminasi Implementasi**
(Dokumentasi: Asih RD, 16 Februari 2017)



Foto 4.4 – **Suasana Kegiatan Diseminasi Implementasi**
(Dokumentasi: Asih RD, 16 Februari 2017)



Foto 4.5 – Bersama Kaprodi, SekProdi DI dan Ketua Pusat Studi FSRD – Usakti
(Dokumentasi: Asih RD, 16 Februari 2017)



Foto 4.6 – Bersama Bu Atridia, Pak Aing, Bu Zoya, Bu Resky, Pak Polin dan Pak Azis
(Dokumentasi: Asih RD, 16 Februari 2017)

C. Pembahasan

Pada proses penelitian dan pengembangan program pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah Merencana Interior 3 peneliti telah melakukan semaksimal mungkin, walau demikian hasil dari penelitian ini selain memiliki kelebihan juga terdapat kelemahan, seperti berikut:

1. Kelemahan Pengembangan Program Berbasis Proyek

Ada beberapa kendala terkait dengan pengembangan program berbasis proyek pada saat proses pelaksanaan penelitian yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian, antara lain:

- 1) Penelitian ini menggunakan desain model Dick dan Carey dengan 10 langkahnya, tetapi pada penelitian ini hanya 9 langkah yang dilaksanakan sepenuhnya. Langkah yang ke-10 adalah merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif, hal ini peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan hal tersebut karena ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dan dikoordinasikan diluar kewenangan peneliti dan institusi tempat peneliti bekerja. Peneliti hanya sebatas mensosialisasikan secara internal melalui seminar dan Ekspose Penelitian Internal pada Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti – Jakarta.
- 2) Proses uji coba penelitian pengembangan program pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 memerlukan langkah uji coba yang cukup panjang, yaitu: uji coba *one to one*, uji coba

kelompok kecil, uji coba lapangan I dan uji coba lapangan II, sehingga membutuhkan waktu 3 (tiga) hingga 6 (enam) bulan. Hal ini karena peneliti terlebih dahulu memerlukan diskusi dengan teman sejawat sebagai dosen pembimbing mata kuliah yang sama atau dengan dosen mata kuliah penunjang terkait dengan kebutuhan dan tuntutan mata kuliah MI 3 serta kemungkinan dari perkembangan pada dunia industri perancangan interior khususnya implementasi dari teknologi, trend dan desain interior baik secara Nasional maupun Internasional.

- 3) Keterbatasan untuk mensosialisasikan pada prodi setara di luar Universitas Trisakti terkait dengan visi, misi yang berbeda pada masing-masing Prodi DI Universitas lainnya.
- 4) Keterbatasan biaya untuk melaksanakan uji coba pengembangan program berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 ini terkait dengan: pembuatan modul, konsultasi dan diskusi dan pelaksanaan uji coba tersebut karena untuk uji coba *one to one* hingga uji coba lapangan I peneliti harus mencari dan menyediakan waktu serta ruang di luar jadwal perkuliahan.

2. Kelebihan Pengembangan Program Berbasis Proyek

Adapun kelebihan-kelebihan dari pelaksanaan pengembangan program pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 antara lain adalah:

- 1) Pengembangan program pembelajaran berbasis proyek ini memiliki strategi pembelajaran yang terstruktur dan sistematis di bandingkan strategi pembelajaran sebelumnya yang lebih konvensional.
- 2) Kesesuaian dan kelayakan program telah dibuktikan dan divalidasi dalam uji coba formatif kepada para ahli yang kompeten dibidangnya antara lain:
 - Pakar desain instruksional TP yaitu: Dr. Ir. Rusmono, M.Pd dan Dr. Khaerudin, M.Pd.
 - Pakar materi Pembelajaran mata kuliah Merencana Interior yaitu: Drs. Aing Nayadilaga, MT dan Drs. Azis Tirtaatmadja, MT.
 - Pakar Media yaitu: Dr. Robinson Situmorang, M.Pd dan Dr. Ariesto Hadi Sutopo, MMSI.
- 3) Program pengembangan pembelajaran berbasis proyek berdasarkan konsep perancangan toko yang mempertimbangkan: *'demand, convenience* dan *impulse* yang sesuai dengan karakteristik toko dan produk yang dijual.
- 4) Modul pedoman mahasiswa sebagai petunjuk teknis lebih mudah dipahami oleh mahasiswa, sehingga mereka dapat menyelesaikan progres tugas secara mandiri diluar jadwal studio atau mengerjakan di rumah.
- 5) Dengan pemberian contoh-contoh proses penyelesaian dan pengerjaan tugas yang jelas dan terstruktur secara runtun

memudahkan mahasiswa untuk menerjemahkan ide, desain sesuai dengan format yang ditentukan.

- 6) Waktu proses pembelajaran selama satu semester tidak lagi dirasa kurang oleh mahasiswa untuk menyelesaikan tugas, karena strategi pengembangan program pembelajaran berbasis proyek membantu mahasiswa untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal.
- 7) Sarana untuk memperoleh data, informasi dan referensi memudahkan mahasiswa mencari, mengumpulkan dan ide dalam menyelesaikan perancangan, antara lain: jaringan nirkabel wifi dapat diakses dengan cepat, referensi dan *e-book* dapat diperoleh dengan mudah.

PjBL dapat diterapkan dan sesuai untuk mata kuliah MI 3 ini seperti pendapat dari Douladeli Efstratia bahwa 'Inti dari PjBL adalah peserta didik mampu mengimplementasikan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya dalam mencari solusi serta memperoleh pengetahuan baru.²

Sependapat dengan Gregory Galford dan Susan Hawkins bahwa 'Penerapan PjBL untuk mata kuliah Desain Interior dapat membantu

² Dauladeli Efstratia, 'Experiential Education through Project Based Learning', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 152 (2014), *The Organizing Committee of the EFRA Congress Reviewers*, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>. (diakses 18 Desember 2017) (h. 1256).

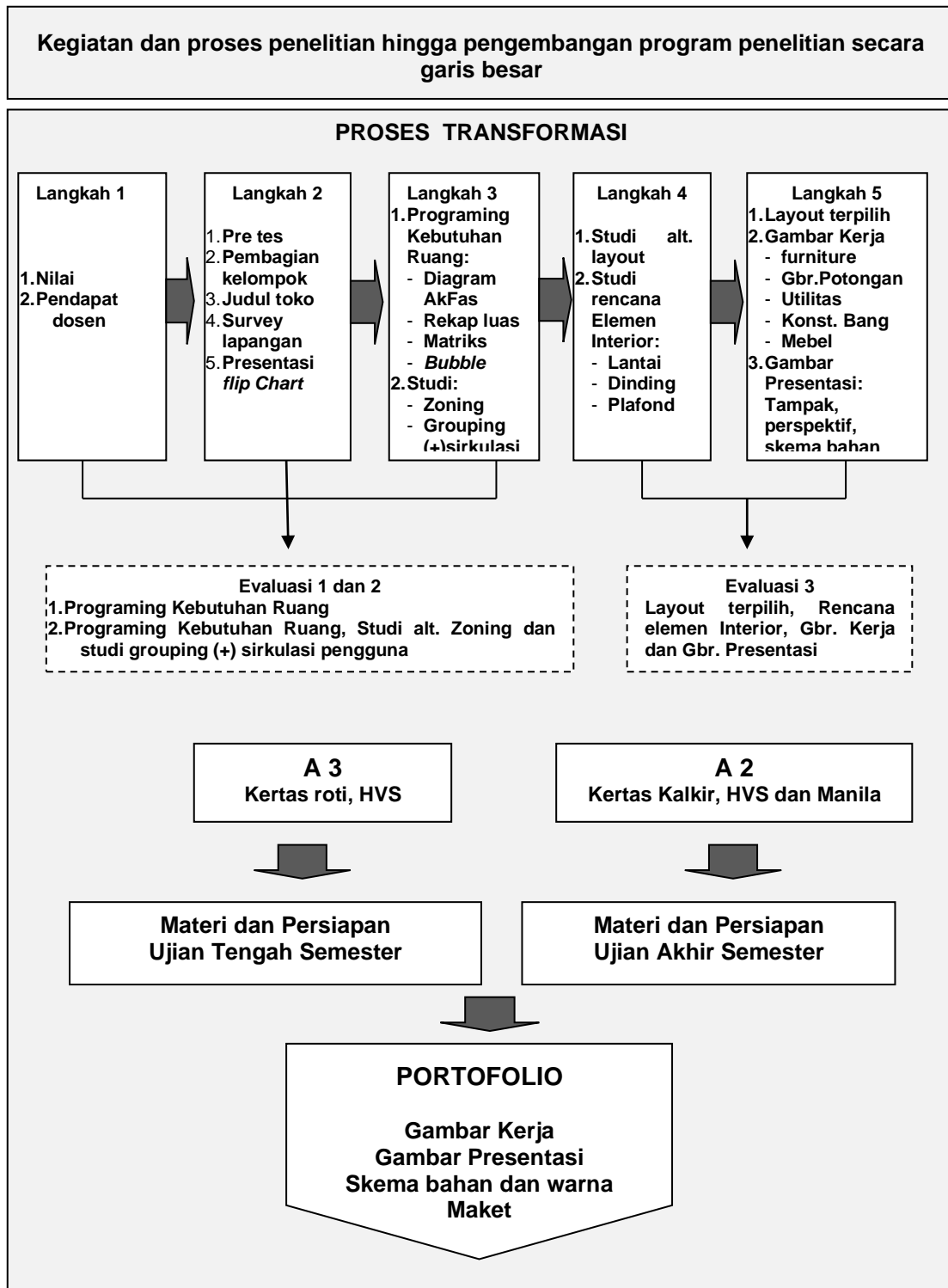
menjembatani kesenjangan antara pendidikan desain tradisional dan masa kini termasuk perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.³

Pendapat lainnya dari Masao Ohta menyatakan bahwa 'dalam membuat analisa layout pada toko menjadi core utama dalam penampilan toko termasuk untuk penempatan produk yang dijual'.⁴

Kegiatan dan proses penelitian hingga pengembangan program penelitian secara garis besar dapat dijabarkan pada bagan berikut:

³ Gregory Galford and Susan Hawkins, '*Project-Based Learning as a Model for the Interior Design Classroom: Bridging the Skills Divide Between Academia and Practice*', ISSN 1541-5015, www.iipbl.org. (diakses 18 Desember 2017) (h.2).

⁴ Masao Ohta, '*Study on the Design of Supermarket Store Layout: The Principle of Sale Magnet*', *International Scholarly and Scientific Research & Innovation* 7 (2013), ISSN 1307-6892, www.scholar.waset.org. (diakses 18 Desember 2017).



Gambar 4.25 – Proses Kegiatan Pengembangan Program Pembelajaran Berbasis Proyek

BAB V

KESIMPULAN dan REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang terkait dengan data dan fakta yang ada, rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil analisis data dan pembahasan selama proses penelitian serta pengembangan program pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah Merencana Interior 3, maka dapat disimpulkan:

Pertama, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan menurunnya nilai akhir yang dicapai mahasiswa Prodi Desain Interior, FSRD – Usakti khususnya untuk mata kuliah Merencana Interior 3 atau selanjutnya disingkat MI 3 terkait dengan kendala dan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menyelesaikan progres tugas yang diberikan dan nilai ujian sehingga dengan demikian maka peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian terkait untuk mengatasi permasalahan tersebut dan membantu mahasiswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Peneliti mencoba membuat dan mengembangkan strategi pembelajaran dengan merancang modul pengembangan pembelajaran dalam bentuk: pedoman mahasiswa,

pedoman dosen dan buku ajar sebagai petunjuk teknis dalam proses pembelajaran pada mata kuliah MI 3.

Ke-dua, untuk mengatasi dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti menyusun secara konsep dan konstruk terkait dengan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3. Dimana model pengembangan tersebut mengacu pada model pembelajaran dari Dick dan Carey yang dipergunakan hingga langkah ke-9, pada langkah ke-enam peneliti mengkombinasikan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan proses desain untuk mata kuliah merencana interior dari Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan desain (untuk selanjutnya disingkat FSRD) – Universitas Trisakti (selanjutnya disingkat Usakti).

Ke-tiga, untuk kerangka teori untuk penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah MI 3, langkah pertama adalah menganalisis dan mensintesis model-model pembelajaran serta memilih 1 (satu) yang paling sesuai dan relevan dengan mata kuliah MI 3. Kedua, merancang model pembelajaran yang terpilih dan mengkombinasikan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan proses desain khususnya mata kuliah MI 3. Ketiga, mengaplikasikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Ke-empat, konsep pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 diimplementasikan dalam bentuk modul:

pedoman untuk mahasiswa, dosen dan buku ajar yang bertujuan dapat dipergunakan sebagai petunjuk teknis proses pembelajaran.

Ke-lima, peristiwa yang terjadi selama proses penelitian dan uji coba yang dilakukan diklasifikasikan sebagai temuan yang kemudian dilakukan sebagai proses pengembangan materi, strategi, metode hingga proses evaluasi agar tujuan pembelajaran menjadi optimal.

Ke-enam, temuan pada penelitian ini dipergunakan peneliti untuk menetapkan dan mengkombinasikan model pembelajaran yang dipilih yakni model Dick dan Carey dengan model pembelajaran berbasis proyek dan proses desain pada langkah ke-6 serta melakukan implikasi program ke dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester), SAP (Satuan Acara Perkuliahan), materi, metode dan strategi pembelajaran hingga evaluasi yang dilakukan.

Ke-tujuh, program pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah merencana interior 3 pada penelitian ini telah dilakukan uji coba kelayakan dan efektivannya. Untuk memvalidasi kelayakan dan relevansi uji coba yang dilakukan, modul produk divalidasi oleh para pakar terkait dengan bidang: desain pembelajaran, media dan materi pembelajaran, yaitu:

1. Pakar desain instruksional TP yaitu: Dr. Ir. Rusmono, M.Pd dan Dr. Khaerudin, M.Pd.
2. Pakar Media yaitu: Dr. Robinson Situmorang, M.Pd dan

Dr. Ariesto Hadi Sutopo, MMSI.

3. Pakar materi Pembelajaran mata kuliah Merencana Interior yaitu:

Drs. Aing Nayadilaga, MT dan Drs. Azis Tirtaatmadja, MT.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keefektifannya dilakukan uji coba pada: uji coba *one to one* dengan 3 (tiga) responden mahasiswa, uji coba kelompok kecil dengan 9 (sembilan) responden mahasiswa, uji coba lapangan I dengan 15 (lima belas) responden mahasiswa dan uji coba lapangan II dengan 31 (tiga puluh satu) responden mahasiswa. Tingkat keefektifan juga dibuktikan dengan uji 't', yang terbukti dengan adanya peningkatan dan signifikan nilai rata-rata (mean) pre-tes dan nilai rata-rata (mean) pos-tes.

Ke-delapan, dengan demikian program penelitian yaitu Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah Merencana Interior 3 dapat diterapkan serta memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan serta mampu menyelesaikan progres tugas sesuai dengan jadwal yang ditetapkan dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk portofolio dengan benar, tepat waktu dan representative.

B. Rekomendasi

Dari kesimpulan di atas, maka hasil penelitian untuk meningkatkan nilai akhir yang diperoleh mahasiswa untuk pembelajaran mata kuliah

Merencana Interior 3 pada Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti – Jakarta adalah:

1. Menyediakan buku Modul pembelajaran mata kuliah MI 3 sebagai petunjuk teknis yang mudah dipahami dan dipergunakan sebagai proses belajar untuk mahasiswa, sehingga memotivasi mahasiswa berpikir kreatif serta mampu membuat dan menyelesaikan progres tugas secara mandiri sebagai pekerjaan rumah serta ketika di dalam studio.
2. Menyediakan buku modul pembelajaran mata kuliah MI 3 sebagai petunjuk teknis bagi dosen pembimbing yang mudah dipahami dan dipergunakan sebagai proses mengajar ketika terjadi interaksi bimbingan di dalam studio, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih optimal.
3. Menyediakan buku ajar mata kuliah MI 3 sebagai acuan bagi mata kuliah merencana interior lain pada Prodi Desain Interior, FSRD – Usakti, sehingga antara mata kuliah MI 1 hingga MI 5 saling terintegrasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, Erika et. Al., *Project-Based Learning Models in Relevant Learning for 21st Century*. Washington: Pacific Education Institute, 2011.
- Binggeli, Corky, ASID, *Building Systems for Interior Designers*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2016.
- Boss, Suzie dan Jane Krauss, ***Reinventing Project – Based Learning in' your Field Guide to Real-World Project in the Digital Age'***, Washington DC: International Society for Tecnology in Education (ISTE), First Edition, 2007.
- Capraro, Robert M., et.al., *STEM Project-Based-Learning*, Texas: Sens Publisher, 2013.
- Denzin, Norman K & Yvonna S Lincoln., *Handbook of Quatitative Research*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Dick, Walter, Lou Carey, dan James O Carey, *The Systematic Design of Instructional*, New Jersey: Pearson, 2009.
- DK Ching, Francis, *Arsitektur dalam Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2000.
- Gredler, Margaret E., *Learning ang Instruction: Teory into Practise*, New Jersey: Pearson, 2009.
- Grimley, Chris & Mimi Love, *The Interior Design for Reference and Specification Book*. Beverley, Massachusetts: Rockport Publisher, Inc., 2013.
- Gustafson, L Kent dan Maribe, Robert Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer, 2009.
- Gustafson, L Kent dan Maribe, Robert Branch, *Survey of Instructional Development Models*, New York: Syracuse University, 2002.

- H Yusoff, Dato', *Project Based Learning in Education the Millennial Learner*. Kuala Lumpur: Educational Technology Division, 2006.
- Harshman, Denise., *Introduction to Project-Based Learning*. US: Buck Institute for Education, 2011.
- Jamaris, Martini, *Orientasi Baru dalam Psikologi Indonesia*, Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010.
- Israel, Lawrence J., AIA, FISP., *Store Planning Desain in History Theory Process*. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1999.
- Knackstedt, Mary V., *The Interior Design, A Complete Guide to Profitability Business handbook*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., 2013.
- Kosasih, E., *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya, 2014.
- Larmer, John dan John RM., *Jurnal e-book*, Novato, USA: Buck Institute for Education, 2010.
- Laur, Dayna, *Authentic Learning Experiences in A Real-World Approach to Project-Based Learning*, New York: Publied by Routledge, 2013.
- Maribe, Robert Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Meshar, Lynne, *Basic interior Design for Retail Design*. Singapore: AVA Publising, 2010.
- Mun, David, *Shop a Manual og Planning and Design*. London: The Architectural Press, 1981.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi ke-2, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana-Prenadamedia Group, 2013.
- Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Suparman, Atwi, *Desain Instruksional Modern, Edisi ke-empat*, Jakarta: Erlangga, 2014.
- Suptandar, J Pamudji, *Desain Interior sebagai Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Penerbit Djambatan, 1999.
- Suptandar, J Pamudji, *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta: Universitas Trisakti, 2003.
- Thomas, John W., *A Review of Research on Project-Based Learning*, California: The Autodesk Foundation, 2000.
- Uno, Hamzaah B. dan Nurdin Muhamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM.*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.
- Wirawan, *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2012.
- Yusoff, Dato H. Bin Harun, *Project-Based Learning Handbook in educating the Millennial Learner*. Kuala Lumpur: Educational Technology Division, 2006.
- Zahnd, Markus., *Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur sebagai Metode untuk Menganalisis dan Merancang Arsitektur secara Efektif*. Yogyakarta: Kanisius, 2009.
- Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti Tahun 2005 tentang *Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pendidikan dan Pengajaran*.
- Fakultas Seni Rupa dan desain – Universitas Trisakti, 2015 tentang *Buku Pedoman 2015/2016 Penyelenggaraan Pendidikan Program D3, Sarjana dan Magister*.
- Program Pascasarjana – Universitas Negeri Jakarta, 2012 tentang *Buku Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*.
-

Model ppsi – File UPI, *Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional*
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. KURIKULUM DAN TEK. PENDIDI
 KAN/196610191991021-RUDI SUSILANA/KP10c1-Model PPSI-
 Kemp.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDI_KAN/196610191991021-RUDI_SUSILANA/KP10c1-Model_PPSI-Kemp.pdf) (diakses 27 Juli 2017).

Search by Image, *Tech Tips for Teachers* . <https://www.google.co.id> (diakses 27 Juli 2017).

Afacan, Yasemin, '*Investigating the effects of group working in studying interior architecture*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 51 (2012), *Reviewers CC BY-NC-ND license*, [doi:10.1016/j.sbspro.2012.08.197](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.197). (diakses 18 Desember 2017).

Arcidiacono, Arcidiacono, '*Application of Axiomatic Design for Project-Based Learning Methodology*', *Procedia CIRP* 53 (2016), *The Scientific Committee of The 10th International Conference on Axiomayic Design Reviews, CC BY-NC-ND license*, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0> (diakses 18 Desember 2017).

Efstratia, Dauladeli, '*Experiential Education through Project Based Learning*', *Procedia – Social an Behavioral Sciences* 152 (2014), *The Organizing Committee of the EFRA Congress Reviewers, CC BY-NC-ND license*, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>. (diakses 18 Desember 2017).

Eun, Seung Lee, '*Shopping Behaviours: Implications for the Design of Retail Spaces*', ed. Kim KP. Johnson (Minnesota: University of Minnesota, 2016), h. 3.

Feier, Irina, '*Redefining Identity in Shoping Environments – 3rd Year Interior Design Studio*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 197 (2015), *Academic World Education and Research Center Reviewers, CC BY-NC-ND license*, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/04>. (diakses 18 Desember 2017).

- Galford, Gregory and Susan Hawkins, '*Project-Based Learning as a Model for the Interior Design Classroom: Bridging the Skills Divide Between Academia and Practice*', ISSN 1541-5015, www.ijpbl.org. (diakses 18 Desember 2017).
- Haddad, Robert, '*Research and Methodology for Interior Designer*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 122 (2014), *Academic World Education and Reserach Center Reviews*, CC BY-NC-ND license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017).
- Gulay, Burcu Taski, '*Project Based Learning from Elementary School to College, Tool: Architecture*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 186 (2015), *Academic World Education and Research Center Reviewers*, CC BY-NC-ND licenses., <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>. (diakses 18 Desember 2017).
- Kebble, Paul, '*Investigating an Equitable Approach to Individualising Grades for Wiki-focused Project-Based Learning in an English for Academic Purposes Context*', *International Journal of English Language Education*, ISSN 2325-0887 (2017). www.macrothink.org/ijle. (diakses 18 Desember 2017).
- Kose, Rabia Dogan, '*A Model in Interior Architecture Education: From Koyunoglu Library to Konya City Museum*', *Procedia – social and Behavioral Sciences* 197 (2015), *Academic World Education and Research Center Reviewers*, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>. (diakses 18 Desember 2017).
- Lasauskiene, Jolanta, '*Project-Based Learning at University: Teaching Experiences of Lecturers*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 197 (2015), *Academic World Education and Research Center Reviewers*, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons-org/licenses/by-nc-nd/4.0>. (diakses 18 Dseember 2017).
- Massallam, Omneya, '*The Influence of Project-Based Learning and Outcome-Based Education: Interior Design Tertiary Students Focus*', *International Scholarly and Scientific research & Innovation* 11(2017). Scholar.waset.org/1307-6892/10008145. (diakses 18 Desember 2017).
- Memikoglu, Ipek, '*Utilization of Second Life as a Tool for Spatial Learning in Interior Architecture*', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 116 (2014), *Academic World Education and Reserach Center Reviews*, CC BY-NC-ND license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017).

- Otha, Masao, 'Study on the Design of Supermarket Store Layout: The Principle of Sale Magnet', *International Scholarly and Scientific Research & Innovation* 7 (2013), ISSN 1307-6892, www.scholar.waset.org. (diakses 18 Desember 2017).
- Ozker, Serpil, 'In the context of Universities in Turkey; Analysis of Academic Programs for the Department of Interior Architecture', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 152 (2014), The Organizing Committee of the ERPA Congress 2014 Reviewers, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>. (diakses 18 Desember 2018).
- Petermans, Ann, 'Designing a Retail Store Environment for the Mature Market: A European Perspective', ed. Koenraad Van Cleempoel (Belgium: Journal of Interior Design, 2015).
- Ruengam, Porntip, 'Modeling of Cooperative/Collaborative Learning Technique: A case study of Interior Architecture Program', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 105 (2013), *Faculty of Architecture, Planning & Surveying Reviews*, CC BY-NC-ND license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017).
- Sipahioglu, Isil R., 'Opening the 'Black-Box' of Interior Design Education: The Assessment of Basic Design Project Work', *Procedia – social and Behavioral Sciences* 51 (2012), Reviewers: CC BY-NC-ND license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017).
- Tavsan, Filiz & Elif Sonmez, 'Interaction of Fashion and Interior Design Styles in Interior Architecture Education; Workshop Study', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 89 (2013), *Faculty of Education Reviews*, CC BY-NC license, www.sciencedirect.com (diakses 18 Desember 2017).
- Tuglu, Umut K., 'The Contribution of Workshops on formal Interior Architecture Education', *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 152 (2014), The Organizing Committee of the ERPA Congress 2014 Reviewers, CC BY-NC-ND license, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>. (diakses 18 Desember 2018).

LAMPIRAN

1. DESAIN PEMBELAJARAN
2. SATUAN ACARA PERKULIAHAN
3. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
4. ALAT EVALUASI
5. UJI 't'
6. NILAI MATA KULIAH MERENCANA INTERIOR 3 DALAM 5 (LIMA) TAHUN, Tahun Akademik 2010/2011 hingga 2014/2015
7. Lembar Validasi dan Uji Oleh pakar

LAMPIRAN 1

DESAIN PEMBELAJARAN

MATA KULIAH MERENCANA INTERIOR 3

DESAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH MERENCANA INTERIOR 3

Pengembangan desain pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah merencana interior 3 pada prodi desain interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Trisakti, Jakarta mengacu pada model desain pembelajaran Dick and Carey dimana pada langka ke-enam dikombinasikan dengan konsep pemikiran desain interior dan pembelajaran berbasis proyek.

Dalam melakukan langkah-langkah desain tersebut sebelumnya melakukan beberapa tahapan terkait dengan materi yang diberikan dan diterapkan untuk menyelesaikan progres tugas sesuai dengan format tugas yang diberikan, antara lain

A. Studi Banding

Pada awal penelitian, peneliti mencoba mengumpulkan informasi-informasi terkait dengan masukkan sistem dan materi pembelajaran dari prodi desain interior Universitas lain yang setara, dalam hal ini adalah UUniversitas Tarumanegara dan Universitas Bina Nusantara. Adapun informasi yang peneliti peroleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1 – Perbandingan 3 Prodi pada 3 Universitas

No.	Universitas	Semester	SKS	sistem
1	Universitas Trisakti	Ganjil/Genap	6	- Diselenggarakan setiap semester - system studio - Bimbingan kelompok - Praktika - 14 kali tatap muka - Evaluasi 1-3 - 2 kelas paralel, DI 1 dan DI 2 - Jml. Mahasiswa ± 14-18 per kelas
2	Universitas Tarumanagara	Genap (4)	4	- Diselenggarakan setiap semester genap (4) - sistem studio - Bimbingan kelompok

				<ul style="list-style-type: none"> - Praktika - 11-12 kali tatap muka, penyenggaraan UTS perkuliahan ditiadakan - Penilaian: Portofolio, Presentasi hasil suvei, UTS dan UAS - 3 kelas parallel: A,B dan C - Jlh. Mahasiswa ± 40-45 per kelas
3	Universitas Bina Nusantara	Ganjil/ Genap	6	<ul style="list-style-type: none"> - Diselenggarakan setiap semester genap dan ganjil - sistem studio - Bimbingan kelompok - Praktika - 14 kali tatap muka - Evaluasi: presentasi hasil survey, Portofolio, UTS dan UAS - 3 kelas parallel - Jml. Mahasiswa ± 20-30 per kelas

Dari data pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

- Dari waktu penyelenggaraan, Usakti dan Binus lebih menguntungkan mahasiswa.
- Jumlah tatap muka, Usakti dan Binus sesuai dengan ketentuan Dikti.
- Jumlah mahasiswa untuk Usakti dan Binus lebih baik → untuk monitoring kemajuan mahasiswa.
- Untuk Untar dan Binus, mahasiswa mempunyai buku acuan sebagai pedoman penyelenggaraan perkuliahan dan progres tugas yang harus diselesaikan sedangkan Usakti belum mempunyai buku pedoman.

Kesimpulan yang diperoleh dari data diatas adalah kekurangan dari prodi DI Usakti adalah:

1. Belum adanya buku pedoman sebagai petunjuk teknis untuk: materi pembelajaran, dosen dan mahasiswa.

2. Belum ada format untuk menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan.

B. Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran dan Menetapkan TIU

Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menetapkan tujuan instruksional umum adalah dasar untuk melakukan proses pembelajaran. Selama ini, proses pembelajaran mata kuliah MI 3 pada prodi DI, FSRD – Usakti masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dimana:

1. Dosen pengampu sebagai penentu kebijakan terkait dengan proses dan materi pembelajaran yang diberikan.
2. Dosen pembimbing kelompok masih terbatas sebagai dosen pembimbing.
3. Penilaian hanya meliputi: portofolio, UTS dan UAS.
4. Tidak ada evaluasi untuk memonitor kemajuan progres tugas yang harus diselesaikan.

TIU mata kuliah MI 3 adalah bahwa setiap mahasiswa mampu merencanakan dan mendesain interior sebuah toko seluas $\pm 200 - 250 \text{ m}^2$ pada bangunan komersial (Mall) dengan benar, tepat waktu dan representatif.

Dengan kondisi demikian maka perlu adanya buku pedoman sebagai petunjuk teknis untuk: materi pembelajaran, dosen pembimbing dan mahasiswa terkait dengan pembelajaran untuk mata kuliah merencana interior pada prodi DI, FSRD –Usakti agar TIU dapat tercapai lebih optimal,

maka perlu adanya tujuan melakukan identifikasi kebutuhan instruksional, antara lain:

1. Adanya persamaan persepsi terkait dengan pemahaman dalam penguasaan materi dan TIU pembelajaran mata kuliah MI3.
2. Adanya persamaan persepsi terkait dengan buku pedoman dosen dalam pemahaman materi pembelajaran untuk dosen pembimbing dalam proses bimbingan terhadap mahasiswa untuk menyelesaikan progres tugas.
3. Adanya persamaan persepsi terkait dengan buku pedoman mahasiswa sebagai petunjuk teknis dalam memahami materi pembelajaran dan untuk menyelesaikan progres tugas.

C. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Mahasiswa

Merupakan tahap untuk mengetahui perilaku dan karakteristik mahasiswa prodi DI yang menempuh pembelajaran mata kuliah MI3, dengan memberikan tes awal yang bertujuan: 'untuk melihat persamaan persepsi dan kemampuan pemahaman terkait dengan desain interior sebuah ruang'.

Tes awal ini diberikan pada saat pertemuan pertama pembelajaran mata kuliah MI3 bahwa setiap mahasiswa diminta untuk membuat sketsa perspektif tentang suasana sebuah toko pada kertas A3 dengan penilaian yang dibagi dalam tiga kelompok nilai: tinggi (80-100), sedang (65-79) dan rendah (50-64).

Hasil penilaian ini nantinya digabungkan serta dipergunakan untuk pembagian kelompok bimbingan, dengan demikian pembagian kelompok bimbingan ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal.

D. Melakukan Analisis Pembelajaran

Tahap analisis pembelajaran ini merupakan tahap perubahan dari perilaku umum menjadi perilaku khusus, dimana analisis pembelajaran dihubungkan dengan hasil mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal mahasiswa yang mengikuti pembelajaran mata kuliah MI3. Atas dasar hasil analisis ini dipergunakan untuk menentukan tujuan instruksional khusus atau TIK.

Dalam perencanaan dan mendesain sebuah interior, konsep pemikiran didasari atas: Input – proses – output yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1. Input**, tahap ini merupakan tahap mengumpulkan informasi terkait proses pembelajaran mata kuliah MI 3, antara lain:
 - a. Lima tahun terakhir dengan data nilai yang diperoleh mahasiswa tidak optimal (data nilai terlampir).
 - b. Masukan dari dosen-dosen pembimbing dan pengampu pembelajaran mata kuliah merencana interior.
 - c. Data berupa informasi dari kuesioner *one to one* dan *small group* dari mahasiswa yang sudah lulus pembelajaran mata kuliah MI 3

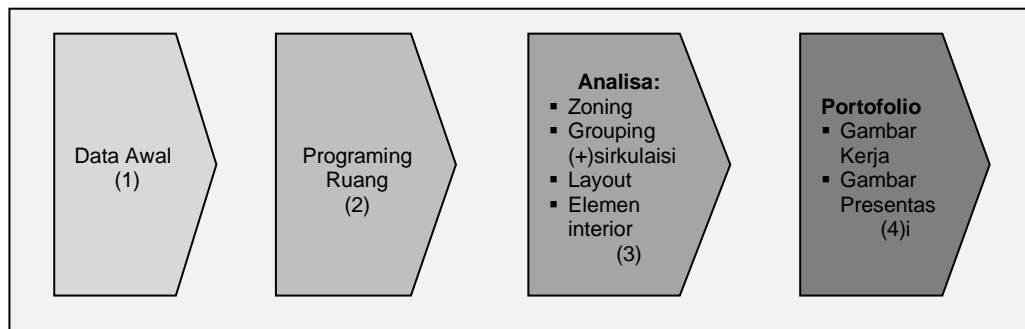
terkait kesulitan memahami dan mengerjakan progres tugas yang harus diselesaikan karena tidak ada buku pedoman sebagai petunjuk teknik untuk mengerjakan secara mandiri.

2. Proses, merupakan tahap analisa terkait dengan informasi atau masukan terkait dengan kondisi pembelajaran mata kuliah MI 3 dengan validasi-validasi pakar desain instruksional, materi atau konten pembelajaran mata kuliah merencana interior dan media dalam aplikasinya pada uji *one to one*, *small group* dan kelompok besar, yaitu:

- a. Ahli desain instruksional TP, yaitu Dr. Ir. Rusmono, M.Pd dan Dr. Khaerudin, M.Pd.
- b. Ahli materi pembelajaran mata kuliah merencana interior: Drs. Aing Nayadilaga, MT., dan Drs. Azis Tirtaatmadja, MT.
- c. Ahli media; Dr. Robinson Situmorang, M.Pd., dan Dr. Ariesto Hadi Sutopo, MMSI.

3. Output, masukan-masukan yang diperoleh dilakukan revisi untuk perbaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Dalam menyelesaikan progres tugas pembelajaran mata kuliah merencana interior harus berurutan seperti bagan berikut:



Bagan 1 – Analisa Pembelajaran mata kuliah MI 3

Keterangan bagan 1:

➔ Data awal, dimana setiap mahasiswa mengumpulkan informasi-informasi dari literatur, website, dan data survei lapangan.

➔ Programing ruang, dimana setiap mahasiswa melakukan studi dan analisa terkait dengan: diagram aktivitas dan fasilitas pengguna (Kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas pengguna), rekapitulasi kebutuhan ruang, diagram matriks dan diagram gelembung.

➔ Analisa terkait dengan denah perencanaan dan desain toko yang akan dipergunakan, antara lain alternatif: zoning, grouping (+) sirkulasi pengguna, layout dan alternatif penerapan elemen interior (lantai, dinding dan plafond) terkait dengan tema yang diangkat.

➔ Portofolio, dimana mahasiswa menyelesaikan kelengkapan portofolio berupa:

Gambar Kerja, layout furniture, rencana elemen interior (lantai, dinding dan plafond), gambar potongan, Konstruksi bangunan dalam implementasinya pada elemen interior dan desain mebel.

Gambar Presentasi, layout ruang khusus atau area jual, gambar tampak, gambar perspektif, skema bahan dan warna, skema furnitur dan axonometri.

E. Menulis Tujuan Instruksional Khusus atau TIK

TIK mata kuliah MI 3 menyangkut strategi, metode, desain dan evaluasi pengembangan pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3. Dalam merumuskan TIK dalam sebuah pembelajaran, seperti juga pembelajaran pada mata kuliah MI 3 harus mengandung unsur ABCD:

A → *Audience*, dalam hal ini adalah setiap mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran.

B → *Behaviour*, dalam hal ini adalah perilaku yang spesifik setelah selesai mengikuti proses pembelajaran mata kuliah MI 3.

C → *Condition*, dalam hal ini terkait dengan pemahaman mahasiswa dalam menyelesaikan tes, evaluasi atau ujian.

D → *Degree*, dalam hal ini terkait dengan tingkat penguasaan (batasan nilai yang ada pada Prodi DI, FSRD – Usakti) yaitu:

A → 80 - 100

A- → 77 – 79,99

B+ → 74 – 76,99

B → 68 – 73,99

B- → 65 – 67,99

C+ → 62 – 64,99

C → 56 – 61,99

D → 46 – 55,99

E → ≤ 45,99

F. Menulis Tes Acuan Patokan

Tes acuan patokan merupakan tahap yang dipergunakan untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa terkait dengan pembelajaran pada mata kuliah MI 3 dalam TIK.

Tes acuan patokan ini disusun untuk tes formatif (*post test* dan *past test*) sebagai petunjuk pada bagian-bagian dari pembelajaran mata kuliah MI 3 yang sulit untuk dipahami serta digunakan sebagai umpan balik untuk mahasiswa dalam setiap proses pembelajarannya. Tes acuan patokan pada pembelajaran mata kuliah MI 3 dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 2 – Tabel Tes Acuan Patokan mata kuliah MI 3

No	DAFTAR PERILAKU (TIK)	POKOK BAHASAN	KEGIATAN						JENIS TES	JML. BUTIR TES
			C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6		
1	Data awal	Flip Chart:							Presentasi	2
		a. Data literature, website, artikel		√						
		b. Data survey lapangan: dokumentasi, wawancara, sketsa dan pengukuran								
2	Evaluasi 1	Programing Ruang:							Presentasi	3
		a. Diagram aktivitas dan fasilitas								
		b. Rekapitulasi kebutuhan ruang			√					
		c. Diagram matriks								
3	Evaluasi 2	Desain Konseptual							Presentasi	3
		a. Programing Ruang								
		b. Skematik konsep								
		c. Studi Zoning			√					
		d. Studi Grouping (+) sirkulasi								
		e. Studi layout								
	f. Elemen interior									
4	UTS	Ujian Tengah Semester			√			Ujian	1	
5	Evaluasi 3	Kelengkapan Portofolio								
		a. Programing Ruang								

		b.Studi dan analisa: zoning, grouping, layout, elemen interior			√				Presentasi	6
		c.Gambar kerja dan presentasi								
		d.Axonometri								
		e.Skema bahan dan warna								
		f.Maket								
6	UAS	Ujian Akhir Semester			√				Ujian	1

Untuk pembobotan dari kriteria tes acuan patokan pada pembelajaran mata kuliah MI 3 adalah sebagai berikut:

Tabel 3 – Pembobotan Tes Acuan Patokan

No	PEMBOBOTAN	(%)	TES ACUAN PATOKAN
1	Data Awal	10	<p>TES FORMATIF, UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT</p> <p>1. Tes Formatif , antara lain: Bentuk tes formatif terkait data awal adalah dalam bentuk presentasi kelompok dalam bentuk <i>'flip chart'</i> yang meliputi aspek-aspek:</p> <ol style="list-style-type: none"> Lingkungan: lokasi, arsitektur, <i>front of the shop, main entrance</i> toko. Interior: struktur organisasi, program ruang, struktur organisasi ruang, sirkulasi, layout dan elemen interior. Utilitas bangunan: elektrik, sanitasi, keamanan dan komunikasi. Konstruksi bangunan, terkait dengan penerapannya pada elemen interior. Desain mebel Estetika Perilaku pengguna (pengelola, pramuniaga dan konsumen). <p>2. Untuk umpan balik Unpan balik, setiap kelompok bimbingan menjelaskan dan membandingkan 3 lokasi survey lapangan dan membandingkan dengan data literatur. Setiap kelompok mempresentasikan dalam bentuk <i>flip chart</i> sesuai dengan aspek-aspek bahasan.</p> <p>3. Tindak lanjut Dari ke-tiga toko yang berbeda, setiap kelompok menjelaskan kesimpulan sebagai data acuan yang nantinya dapat dipergunakan untuk</p>

			<p>menyelesaikan tugas selanjutnya, secara:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Makro: lokasi, lingkungan, masyarakat. b. Mikro: arsitektur, interior dan fasilitas bangunan.
2	Programing Ruang	15	<p>TES FORMATIF, UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT</p> <p>1. Tes Formatif:</p> <p>Tes formatif berupa penilaian pembuatan programming ruang, setiap mahasiswa harus mampu menyelesaikan secara mandiri dan akan dinilai oleh teman satu kelompok dan dosen pembimbing:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan diagram aktivitas dan fasilitas, dengan memperhitungkan kebutuhan ruang gerak berdasarkan kebutuhan secara ergonomi dan antropometri pengguna. b. Rekapitulasi kebutuhan luas ruang, menghitung jumlah atau rekap dari: <ol style="list-style-type: none"> 1) luas ruang sesuai dengan perhitungan diagram aktivitas dan fasilitas 2) (+) sirkulasi pengguna \pm 15-20%. Rekapitulasi kebutuhan ruang ini merupakan denah terhitung. c. Diagram matriks \rightarrow mempresentasikan hubungan zona sesuai dengan pengelompokan area-area kegiatan seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1) zona semi publik, yaitu: area jual 2) Zona semi privat, yaitu: area pembayaran 3) Zona privat, yaitu: area pengelola dan penyimpanan. d. Diagram gelembung \rightarrow menjelaskan hasil perhitungan dari diagram ak-fas dan berdasarkan hubungan antara zona sesuai dengan prosentase besaran area kegiatan. <p>2. Umpan balik</p> <p>Mempresentasikan sesuai dengan format diagram-diagram programming ruang:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Diagram aktivitas dan fasilitas sesuai dengan perhitungan: area, fasilitas, ukuran, kebutuhan luas ruang secara ergonomic dan antropometri serta sirkulasi

			<p>pengguna.</p> <p>b. Rekapitulasi kebutuhan luas ruang, menjelaskan jumlah perhitungan kebutuhan luas ruangan berdasarkan perhitungan diagram ak-fas.</p> <p>c. Diagram matriks, menjelaskan hubungan kedekatan berdasarkan sirkulasi yang terjadi antar zona.</p> <p>d. Diagram gelembung, menjelaskan hubungan besaran ruang berdasarkan kegiatan yang terjadi pada pengguna.</p> <p>3. Tindak lanjut: Mempresentasikan hasil umpan balik sebagai masukan untuk penerapannya pada denah perancangan dengan rumus berikut <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin: 5px;"> $P = \frac{a \times b}{h}$ </div> , antara lain:</p> <p>a. Menjelaskan kebutuhan luas ruangan sesuai dengan denah perancangan dengan rumus di atas.</p> <p>b. Menjelaskan diagram matriks sesuai dengan luas denah perancangan.</p> <p>c. Menjelaskan diagram gelembung sesuai dengan denah perancangan.</p>
3	Studi dan analisa: - Zoning - Gouping sirkulasi (+) - Layout - Elemen Interior	25	<p>TES FORMATIF, UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT</p> <p>1. Tes Formatif: Berupa tes presentasi evaluasi 1 terkait dengan studi dan analisa Zoning, grouping (+) sirkulasi pengguna, layout dan elemen interior, antara lain:</p> <p>a. Melakukan studi, analisa dan menjelaskan 3 (tiga) alternatif zoning, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kemungkinan letak pintu masuk toko 2) Kedekatan hubungan antar zona kegiatan secara struktur organisasi ruang. 3) Pengelompokkan zona area kegiatan dengan letak pintu masuk. <p>b. Melakukan analisa dan menjelaskan 3 (tiga) alternatif grouping (+) sirkulasi pengguna, antara lain:</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1) Penempatan area display terhadap letak pintu masuk. 2) Hubungan area-area display 3) Sirkulasi pengguna terhadap letak display 4) Hubungan sirkulasi antara pengelompokan area kegiatan. <p>c. Melakukan studi, analisa dan menjelaskan 3 (tiga) alternatif layout, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Letak pintu terhadap area display 2) Letak display dan sirkulasi yang terjadi 3) Letak zona privat (penyimpanan dan ruang pengelola) terhadap kebutuhan sirkulasi. 4) Sirkulasi pengguna (konsumen dan pramuniaga) antara area display dan area pembayaran. <p>d. Melakukan studi dan analisa bahan dan warna terkait dengan tema yang diangkat dengan penerapan elemen interior, seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menjelaskan bahan dan warna penerapan lantai terkait dengan tema yang diangkat. 2) Menjelaskan bahan dan warna penerapan lantai terkait dengan tema yang diangkat. 3) Menjelaskan bahan dan warna penerapan plafond terkait dengan tema yang diangkat. <p>2. Umpan balik: Presentasi dilakukan setiap mahasiswa didepan teman satu kelompok dan dosen pembimbing kelompok, penilaian dilakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen pembimbing kelompok → terkait dengan penilaian dan bimbingan untuk mahasiswa yang mendapat giliran presentasi. b. Teman satu kelompok → hal ini secara tidak langsung memotivasi untuk melakukan dan menyelesaikan progres tugas dengan benar dan memberi masukan sebagai perbaikan. <p>3. Tindak lanjut: Masukkan dari penilaian dilakukan perbaikan dan revisi tugas sehingga progres tugas yang diselesaikan dapat lebih optimal.</p>
--	--	---

4	Portofolio: - Gbr. Potongan - Gbr. Presentasi	35	TES FORMATIF, UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT 1. Tes Formatif: Berupa tes presentasi kelompok, progres tugas yang akan dipresentasikan sebaiknya telah memenuhi indikator keberhasilan pada saat pengerjaan. Berikut ini adalah aspek-aspek untuk anda persiapkan untuk presentasi di depan dosen pembimbing dan teman kelompok bimbingan: a. Menyelesaikan dan menjelaskan gambar potongan dengan benar, tepat waktu dan representatif, yang terkait dengan: 1) Keterangan gambar 2) Notasi ukuran dan bahan 3) Legenda b. Menyelesaikan dan menjelaskan gambar tampak dengan benar, tepat waktu dan representatif, yang terkait dengan: 1) Notasi ukuran 2) Pewarnaan sesuai dengan tema toko yang diangkat. 2. Umpan balik Presentasi dilakukan setiap mahasiswa didepan teman satu kelompok dan dosen pembimbing kelompok, penilaian dilakukan: a. Dosen pembimbing kelompok → terkait dengan penilaian dan bimbingan untuk mahasiswa yang mendapat giliran presentasi. b. Teman satu kelompok → hal ini secara tidak langsung memotivasi untuk melakukan dan menyelesaikan progres tugas dengan benar dan memberi masukan sebagai perbaikan. c. Tindak lanjut: Masukkan dari penilaian dilakukan perbaikan dan revisi tugas sehingga progres tugas yang diselesaikan dapat lebih optimal.
5	▪Perspetif ▪Skema bahan dan warna ▪Axonometri	15	TES FORMATIF, UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT 1. Tes Formatif: Menjelaskan skema bahan dan warna dan penerapannya pada elemen interior terkait dengan kesesuaian dengan tema toko

			<p>yang diangkat dengan indikator-indikator:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Perspektif suasana ruang terkait dengan tema toko yang diangkat. b. Skema bahan dan warna terkait dengan tema toko yang diangkat. c. Axonometri terkait gambar 3D yang terkait dengan skema bahan dan warna sesuai dengan tema toko yang diangkat.
--	--	--	--

G. Menyusun Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan tahap yang disusun terkait dengan pendekatan saat proses pembelajaran dalam rangka mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi dan isi pembelajaran secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga kemampuan mahasiswa akan dalam pemahaman materi yang diberikan lebih efektif dan efisien.

Susunan strategi pembelajaran terkandung perpaduan dari: urutan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, lokasi dan waktu. Urutan kegiatan pembelajaran adalah:

1. Pertama → urutannya terdiri atas: komponen pendahuluan, penyajian dan penutup.
2. Ke-dua → adalah kesesuaian metode pembelajaran terkait dengan cara penyajian materi dan isi pembelajaran mata kuliah MI 3 yang disampaikan kepada mahasiswa.
3. Ke-tiga → adalah media pembelajaran terkait dengan kesesuaian antara alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yaitu dosen dengan penerima pesan yaitu mahasiswa.
4. Ke-empat → adalah kesesuaian waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan jumlah sks (satuan kredit semester).
5. Lokasi → adalah lokasi pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah MI 3.

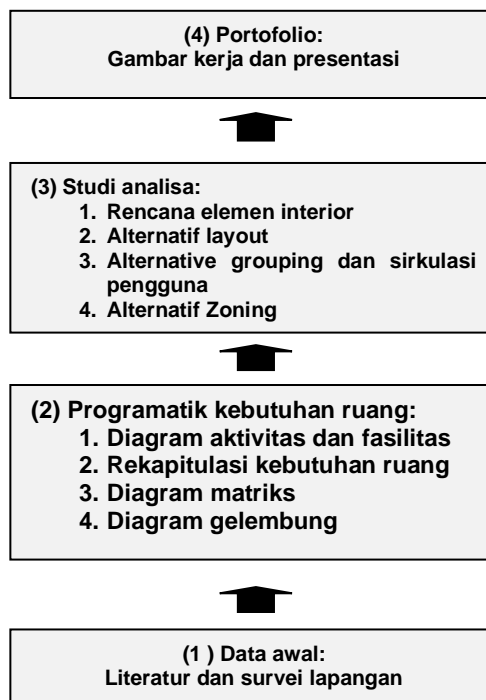
H. Mengembangkan Bahan Pembelajaran

Terkait dengan pengembangan bahan pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 dimana mahasiswa diharapkan mampu bekerja dan menyelesaikan progres tugas secara mandiri atau TIM sesuai dengan jadwal dan format tugas yang ditentukan dengan menggunakan buku ajar, pedoman untuk dosen dan pedoman untuk mahasiswa.

Dengan mengumpulkan bahan dan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai TIK mata kuliah MI 3, konsistensi materi pembelajaran, meneliti kualitas materi dan kesesuaian pelaksanaan yang didesain sebagai strategi pembelajaran. Sebagai dasar untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang relevan dan sesuai adalah: RPS, SAP dan sistem evaluasi. Susunan pengembangan bahan pembelajaran, adalah:

1. Buku ajar untuk pembelajaran mata kuliah MI 3 yang disesuaikan dan relevan dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa prodi DI, FSRD – Usakti, Jakarta.
2. Program pembelajaran, dimana menggunakan gabungan dari model desain pembelajaran Dick and Carey, pembelajaran berbasis proyek dan skema berpikir pembelajaran mata kuliah MI 3 prodi DI, FSRD – Usakti, Jakarta.
3. Materi pembelajaran, dalam hal ini terkait struktur pengelompokan mata kuliah yang terkait dan terkolerasi dengan tahapan dan penguasaan mata kuliah penunjang yang mengikuti dan wajib diambil setiap menempuh mata kuliah merencana interior. Seperti mata kuliah merencana interior 3, struktur pengelompokkan mata kuliah penunjangnya adalah: Desain Mebel II, Konstruksi Bangunan, Gambar Komputer 3D dan Teknik Presentasi Komputer.

4. Kelengkapan notasi dan keterangan gambar sesuai dengan aturan dan format pembelajaran mata kuliah gambar teknik dan gambar desain, termasuk dengan penerapan denah kunci dan tabel legenda.
5. Pengerjaan dan penyelesaian tugas sesuai dengan jadwal dan format tugas sesuai dengan hierarki penyelesaian portofolio seperti berikut:








Bagan 2 – Hierarki Penyelesaian Portofolio

6. Sistem evaluasi dan indikator penilaian, dalam pembelajaran MI 3 ini tidak hanya diperoleh dari komponen nilai: portofolio, UTS dan UAS tetapi juga menerapkan komponen evaluasi 1 – 3 untuk memonitor kemajuan progres tugas yang dikerjakan sesuai dengan jadwal. Mengacu pada rumusan TIK pembelajaran mata kuliah MI 3, maka dapat dirumuskan bahan untuk pengembangan pembelajaran berbasis proyek yaitu:

- 1) Untuk membuat programing ruang, terlebih dahulu melakukan studi terkait dengan karakteristik toko dan produk yang dijual dengan membuat table analisa *flip chart*.
- 2) Hasil dari analisa tabel flip chart dipergunakan untuk membuat programing kebutuhan ruang yang terdiri dari:
 - a. Diagram aktivitas dan fasilitas dengan format berikut:

Tabel 4 – Diagram Aktivitas dan Fasilitas

Pelaku	Aktivitas	Keb. Fasilitas	Dimensi (cm)			Keb. Ruang	Persyaratan Ruang					Besaran Ruang	Zona
			P	L	T		Udara	Lighting	Ergonomi	Keamanan	Akustik		
Pembeli	Memilih Mencari Mencoba membayar	Rak Displai Vitrine Ruang Coba	150 50 100	60 40 100	210 75 210	Area Jual	22°C	250 lux		40 db	CCTV Alarm Pramuniaga	400m ² (+) 20-30%	Semi Publik
Pegawai	Melayani	Rak Displai Vitrine Ruang Coba Gudang	150 50 100	60 40 100	210 75 210	Area Jual	22°C	250 lux		40 db	CCTV Alarm Pramuniaga	400m ² (+) 20-30%	Semi Publik
Manager	Melayani Administrasi	Rak Displai Vitrine Ruang Coba Gudang	150 50 100	60 40 100	210 75 210	Area Jual	22°C	250 lux		40 db	CCTV Alarm Pramuniaga	400m ² (+) 20-30%	Semi Publik
Pembeli	Membayar Tunai Debet Kredit	Meja Kasir Cash register Mesin Debet Mesin Kartu Kredit	100	55	110	Area Jual	22°C	250 lux		40 db	CCTV Alarm Pramuniaga	300m ² (+) 20-30%	Semi Publik
Pegawai	Memeriksa Stock Menyimpan Mengambil	Rak Penyimpanan Box Kemasan Kunci Akses	160	55	110	Area Jual	22°C	250 lux		40 db	CCTV Alarm Pramuniaga	100m ² (+) 20%	Semi Publik

- b. Menghitung kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas dan fasilitas dengan menjumlah perhitungan luas ruangan terhitung (+) sirkulasi pengguna 15% atau 20% = Denah Terhitung. Untuk mentransformasi perhitungan tersebut terhadap denah yang akan dipergunakan atau disebut ‘denah perancangan’ menggunakan rumus berikut:

$$LDP = \frac{LA \times LDP}{DT}$$

Keterangan rumus:

LDT → Luas Denah Terhitung

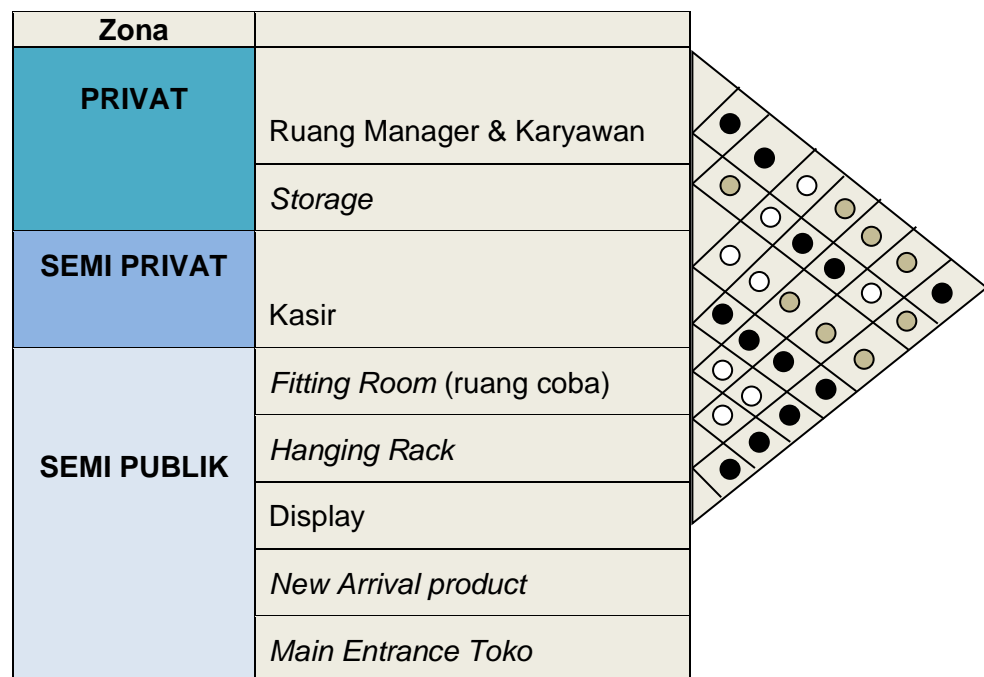
LA → Luas Area

LDP → Denah Perancangan

DT → Denah Terhitung

(Contoh perhitungan ada pada Buku Pedoman Mahasiswa, hal.48)


- c. Diagram Matriks, dari perhitungan rekapitulasi dan mentransformasi ke denah perancangan. Selanjutnya dibuat diagram yang merupakan gambaran kedekatan hubungan antar zona kegiatan, seperti contoh berikut:



Gambar 1 – Diagram Matriks

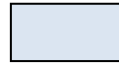
Keterangan Diagram:

Warna pada Zona:

 → Zona Privat



→ Zona Semi Privat



→ Zona Semi Publik

Warna pada hubungan antar area:



→ Sering Berhubungan



→ Kurang Berhubungan



→ Tidak ada Hubungan

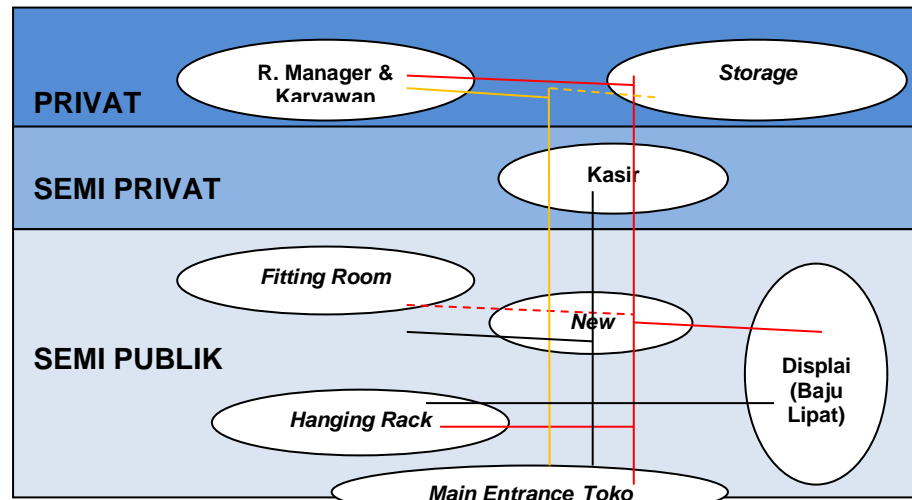
d. Diagram gelembung atau diagram *bubble*, merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antar area kegiatan dengan pengguna yang melakukan transaksi di dalam toko.

Penempatan gambaran area kegiatan yang ada pada diagram gelembung ini sesuai dengan studi dan analisa dari diagram matriks termasuk perkiraan perbandingan besaran luas ruang yang dibutuhkan.

Pengguna yang melakukan kegiatan terkait dengan perencanaan dan desain toko ada tiga, yaitu:

- Pengelola atau pemilik
- Pegawai atau pramuniaga
- Konsumen atau pembeli

Adapun contoh diagram gelembung yang menggambarkan hubungan antara ke-tiga pengguna dalam perencanaan dan mendesain interior toko sebagai berikut:



Gambar 2 – Format Diagram Gelembung atau *Bubble*

Keterangan Notasi:

Warna Zona pada area Kegiatan:



→ Zona Privat, area yang ada pada zona ini adalah: Ruang manager atau pengelola dan ruang penyimpanan (*storage*) produk.



→ Zona Semi Privat, Area yang ada pada zona ini adalah: Kasir.



→ Zona Semi Publik, area yang ada pada zona ini adalah: *Fitting Room*, *Hanging rack*, *New arrival* dan Pintu Masuk toko.

Notasi garis:

— → Sirkulasi Konsumen — → Sirkulasi Pengelola

Atau pemilik toko.

— → Sirkulasi Pegawai - - - - - → Kurang Berhubungan

- 3) Perhitungan denah perancangan dari Progamring sesuai dengan tabel aktivitas dan fasilitas , selanjutnya dibuat studi analisa Zoning. Merupakan analisa yang mempertimbangkan zona kegiatan pada toko dengan pembagian zona privat, semi privat dan semi publik. Hasil analisa dari 3 (tiga) alternative zoning kemudian dikembangkan untuk studi dan analisa Grouping (+) sirkulasi pengguna. Berikut contoh dari studi zoning:



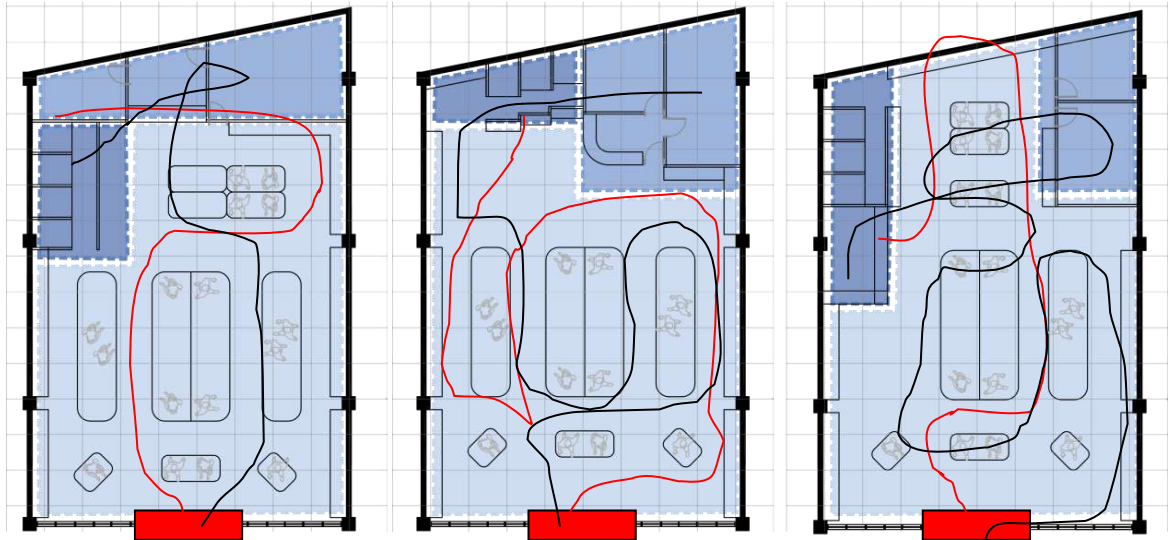
Gambar 3 – Format Studi Analisa Alternatif Zoning

Keterangan Warna:

- Zona Semi Publik, yaitu area jual dan displai produk.
- Zona Semi Privat, area pembayaran atau kasir.
- Zona Privat, ruang Pengelola dan Penyimpanan.
-

→ Pintu Masuk toko

- 4) Studi alternative Grouping dan Sirkulasi Pengguna, analisa dengan mempertimbangkan sirkulasi dari pengguna di dalam toko.



Gambar 4 – Studi Alternatif Grouping dan Sirkulasi Pengguna

Keterangan Notasi:

- → Sirkulasi pengguna di dalam toko.
- → Sirkulasi pengelola dan pegawai toko

- 5) Analisa layout, merupakan analisa dari penempatan area display terhadap posisi dan letak furniture sesuai dengan letak area kegiatan. Berikut adalah contoh format dari alternative layout:

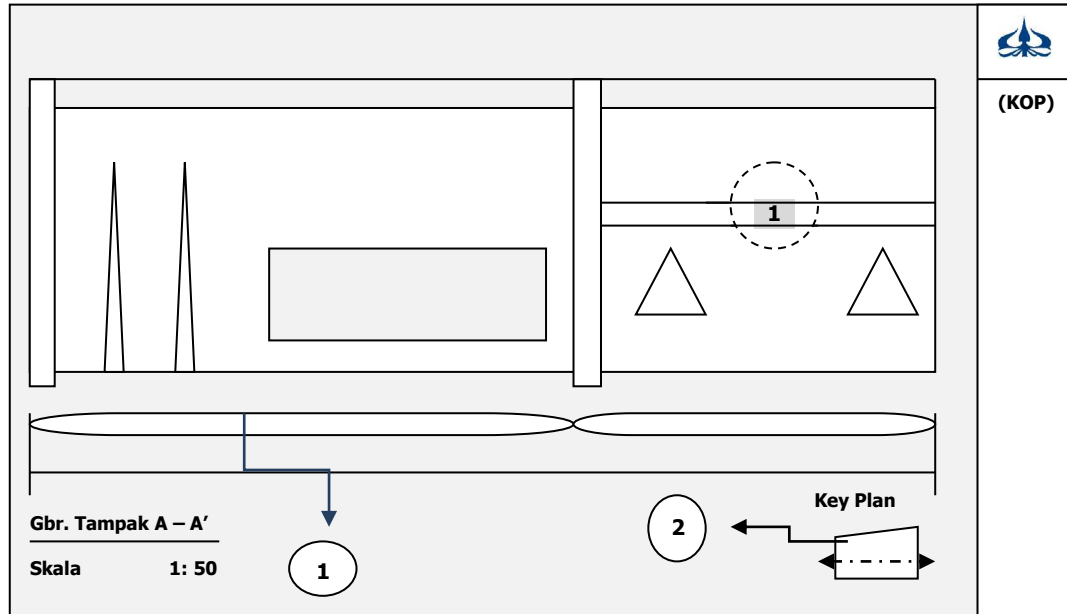


Gambar 5 – Format Analisa Layout

Keterangan Notasi:

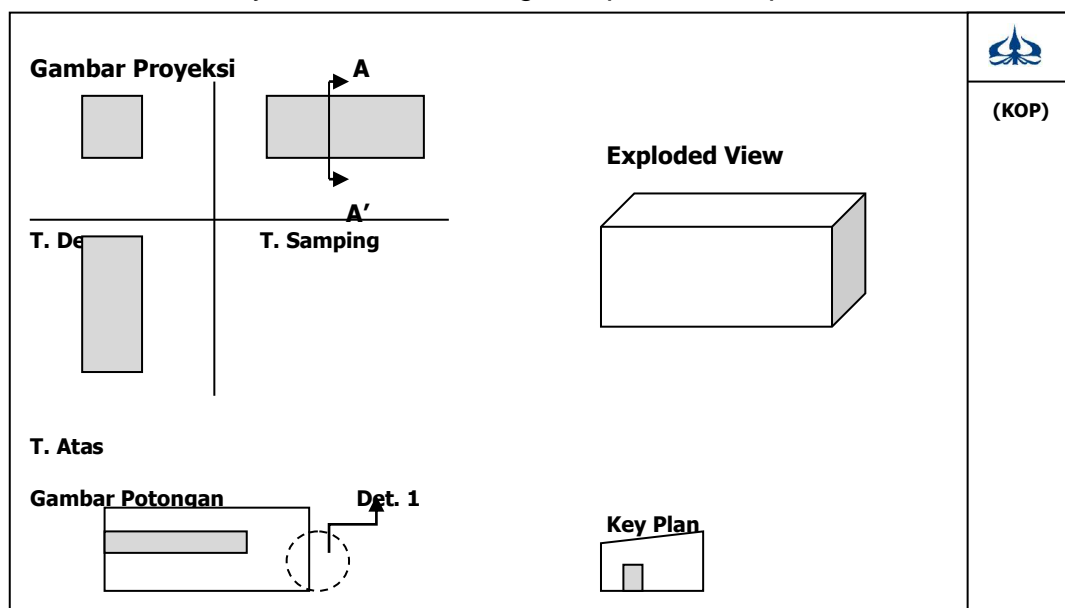
↑ → Pintu masuk Toko

- 6) Elemen interior, merupakan analisa terkait dengan penerapan bahan dan warna sesuai dengan tema toko yang diangkat dan aplikasinya pada: lantai, dinding dan plafond.
- 7) Gambar tampak dan potongan, untuk gambar potongan pada denah layout keseluruhan dan gambar tampak hanya pada denah ruang khusus atau area jual. Gambar ini dilengkapi dengan: denah kunci (*keyplan*), ukuran, keterangan ruang yang terpotong dan bahan dengan contoh format berikut:



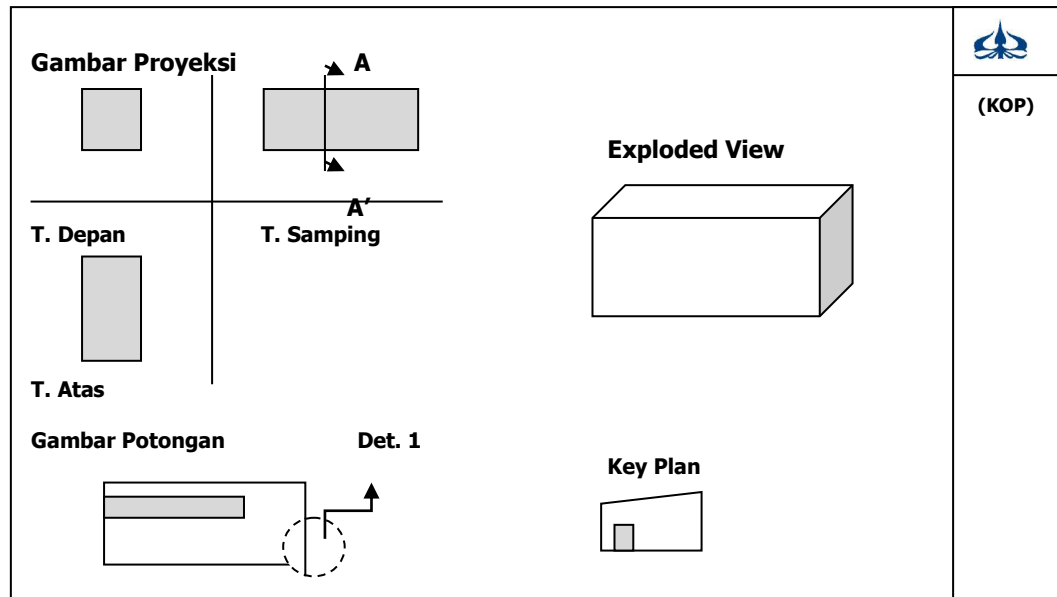
Gambar 6 – Format Gambar Tampak dan Potongan

- 8) Konstruksi bangunan, merupakan gambar konstruksi yang diambil dari detail gambar potongan terkait yang diaplikasikan pada elemen interior, yaitu: lantai, dinding dan plafond. Seperti contoh berikut:



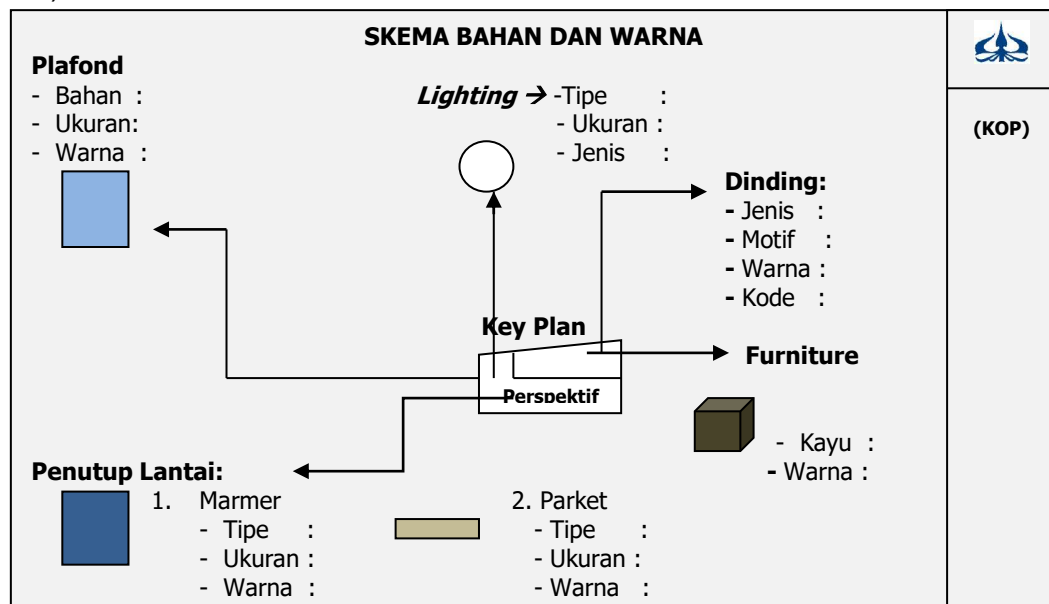
Gambar 7 – Format Gambar Konstruksi Bangunan

- 9) Mebel, merupakan kelengkapan gambar kerja untuk portofolio berupa gambar orthogonal atau proyeksi. Gambar dilengkapi dengan notasi keterangan bahan dan ukuran seperti contoh berikut:



Gambar 8 – Format Desain Mebel

- 10) Skema bahan dan warna



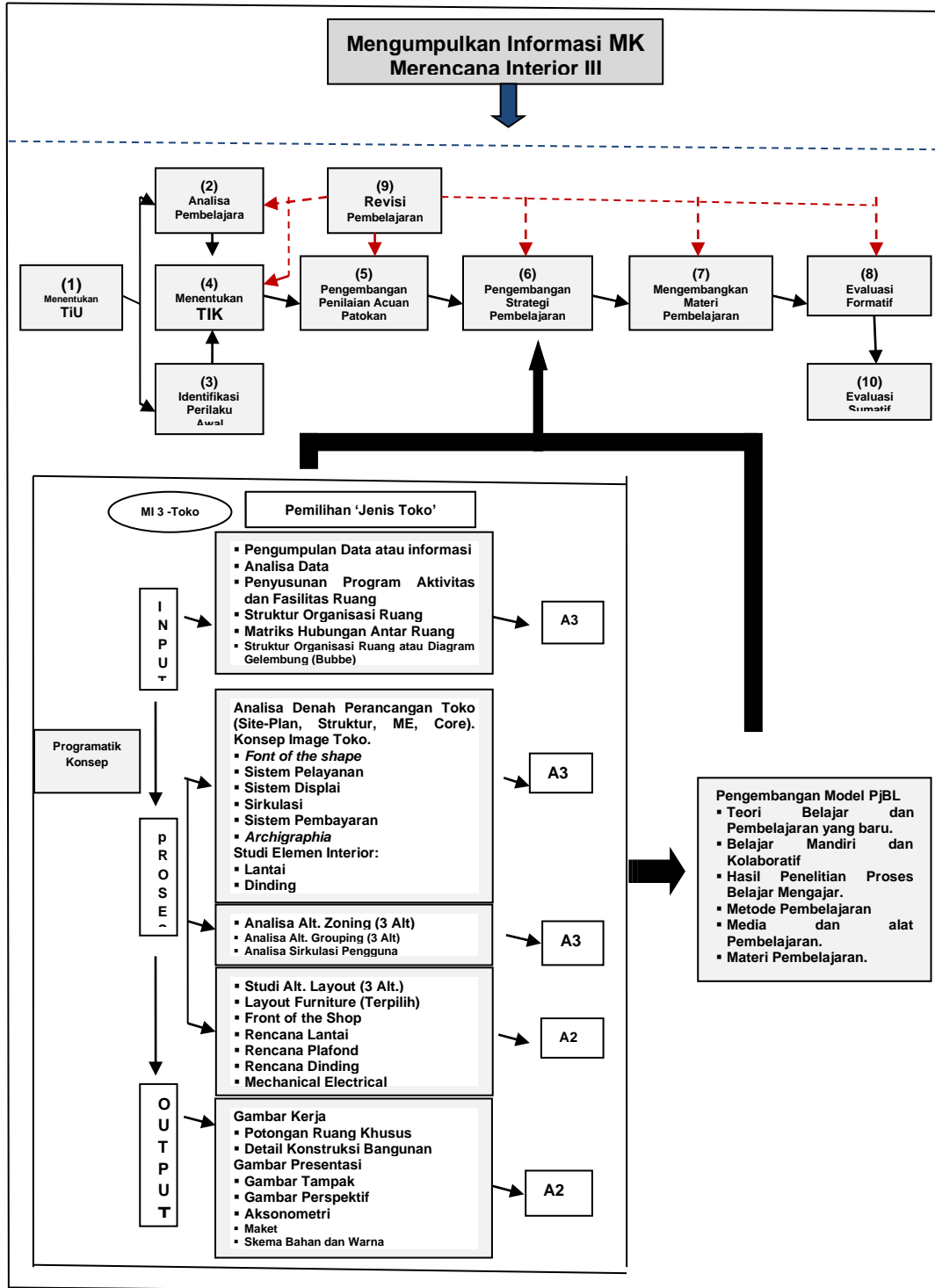
Gambar 9 – Skema Bahan dan Warna

I. Menyusun Desain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Evaluasi ini disusun untuk memonitor kemajuan progres tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa serta mengevaluasi kelengkapan dan tahapan dari progres tugas yang diselesaikan. Sesuai dengan judul penelitian, evaluasi tidak hanya 4 (empat) komponen nilai seperti: Kehadiran, Pekerjaan Rumah, UTS dan UAS saja, pada penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah MI 3 ditambah 3 (tiga) evaluasi seperti: (bentuk evaluasi ada pada lembar lampiran 4)

- a. Presentasi *Flip Chart*
- b. Evaluasi 1 dan 2 dilakukan sebelum pelaksanaan UTS
- c. Evaluasi 3 dilakukan sebelum pelaksanaan UAS

J. Sistem Instruksional atau Pembelajaran



Bagan 3 – Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata kuliah
MI 3

LAMPIRAN 2

SAP
(SATUAN ACARA PERKULIAHAN)

MATA KULIAH MERENCANA INTERIOR 3

Tujuan pembelajaran mata kuliah merencana interior 3 dalam penelitian dengan judul 'Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek terkait dengan RPS atau rencana pembelajaran semester untuk Mata Kuliah MI 3' maka satuan acara perkuliahan diimplementasikan seperti tabel berikut:

Tabel 1 – Satuan Acara Perkuliahan MI 3

No.	Keterangan	Minggu ke-
1	Penjelasan materi perkuliahan MI 3 1) Tes kecil 2) Pembagian kelompok 3) Pemilihan judul 4) Jadwal dan Progres tugas	1
2	Penyusunan <i>Flip Chart</i>	2
3	Presentasi hasil survey (kelompok)	3
4	Analisa data terkait produk yang dijual dan karakteristik took, seperti: 1) Sejarah 2) Karakteristik produk	4
5	Programing Ruang: 1) Diagram aktivitas dan fasilitas 2) Rekapitulasi kebutuhan Ruang 3) Diagram Matriks 4) Diagram Gelembung	5
6	Evaluasi 1 Studi dan analisa alternative Zoning Studi dan analisa alternative Grouping dan sirkulasi pengguna	6
7	Studi dan analisa alternative layout	7
8	Ujian Tengah Semester	8
9	Evaluasi hasil UTS	9
10	Evaluasi 2 1) Layout terpilih 2) Studi dan analisa elemen interior (lantai, dinding dan plafond)	10
11	Gambar Tampak dan Potongan	11
12	Konstruksi Bangunan	12
13	Desain Mebel 1) Gambar Orthogonal 2) Potongan 3) Detail	13
14	Skema bahan dan warna	14
15	Evaluasi 3 dan persiapan UAS	15

16	Ujian Akhir Semester	16
----	----------------------	----

Keterangan tabel 1 di atas adalah dari jumlah pertemuan pada semua pembelajaran di prodi termasuk mata kuliah MI 3 mengacu kalender akademik fakultas dan Universitas, dan dapat dijabarkan pada RPS mata kuliah MI 3.

LAMPIRAN 3

RPS
(RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER)

MATA KULIAH
MERENCANA INTERIOR 3

Tabel – Rencana Pembelajaran Semester atau RPS

Tabel – RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah: MI 3	Semester	: 4	Kode	DEI 647	SKS	: 6
Prodi: Desain Interior	Dosen:	TIM Dosen				
Capaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. (CP 1.8) Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik. 2. (CP 1.9) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. 3. (CP 1.11) Adaptif terhadap perkembangan ilmu dan teknologi 4. (CP 1.12) Memiliki kepribadian yang baik dalam menyelesaikan tugasnya, bertanggung jawab serta berbudi luhur sesuai nilai luhur Universitas Trisakti (Taqwa, tekun, trampil; Asih Asah Asuh; satria, setia dan sportif). 5. (CP 2.2) Memahami teoritentang: Budaya, perilaku, sejarah Arsitektur dan Gaya. 6. (CP 2.3) Memahami teori tentang: Elemen desain, Prinsip desain, estetika dan warna. 7. (CP 2.6) Memahami konsep teoretis tentang proses perancangan interior. 8. (CP 3.1) Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sesuai bidang keahliannya. 9. (CP 3.9) Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah Plagiasi. 10.(CP 4.2) Mampu menyusun dan menerapkan konsep rancangan dan mendesain secara-gis, kritis, sistematis, inovatif dan kreatif berdasarkan integrasi hasil kajian (aspek perilaku, kebutuhan, teknis dan hal lain terkait desain interior) 11.(CP 4.4) Mampu bekerja sama dengan TIM dalam mengelola proyek di bidang desain 12.(CP 4.5) Mampu menyampaikan gagasan dalam bentuk verbal. 13.(CP 4.6) Mampu menyampaikan gagasan secara visual. 					

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
1	Mahasiswa mampu memahami interior sebuah toko pada Bangunan Komersial	Deskripsi MK MI 3 – tes kecil – Pembagian kel. dan peminatan – Pembimbing – Pemilihan judul – <i>Time Schedule</i>	- Ceramah - Studio - Bimbingan kelompok - Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>)	360 60 (5 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% 25% 100%
2	Mahasiswa mampu mengumpulkan, mengelompokkan dan menyusun hasil data awal (literature) dan survey lapangan dalam bentuk <i>Flip chart</i>	2.Deskripsi tentang Flip Chart <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumpulkan dan mengelompokkan ▪ Menyusun <i>flip chart</i> dalam bentuk PPT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kelompok ▪ Kolaborasi (TIM) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% 25% 100%

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
3	Kemampuan mahasiswa memahami dan berkolaborasi (kelompok) mempresentasikan hasil survey dalam bentuk PPT.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi survey secara kelompok. ▪ Sesuai dengan aspek: lingkungan, Fisika, Tek. Bang., Konst. Bang., Mebel dan estetika. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
4	Mahasiswa mampu menganalisa data toko sesuai dengan denah perancangan yang diajukan berkaitan dengan (jenis barang, pengguna, system pelayanan, bentuk display dan system penyimpanan).	3.Membuat diagram pengelompokan berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis barang ▪ Pengguna ▪ System pelayanan ▪ System display ▪ Penyimpanan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
5	Mahasiswa mampu membuat dan menyelesaikan progress tugas dan membuat programming ruang.	4.Programing ruang: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diagram Akfas ▪ Rekapitulasi ▪ Diagram Matrik ▪ Diagram gelembung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi 1 ▪ Mahasiswa mampu menyelesaikan progress tugas (analisa alternative Zoning, grouping + sirkulasi pengguna sesuai dengan format 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi 1 ▪ Studi-studi (Zoning dan grouping + sirkulasi pengguna) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
7	Mahasiswa mampu menganalisa studi alternative layout furniture sesuai dengan konsep dan tema toko	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studi alt. layout dan analisa materi untuk persiapan UTS ▪ Mereview pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Bahan: seluruh materi pembelajaran yang sudah diberikan selama 7 (tujuh) minggu	Bentuk evaluasi: Ujian praktika dan mandiri	360 (6 x 60)	Pemahaman teori yang sudah diberikan	100%
9	Mahasiswa mampu memahami kesalahan dan kekurangan dari hasil UTS	Bahan materi UTS dan konsultasi bimbingan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja ▪ 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
10	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi 2 ▪ Mahasiswa mampu mengintegrasikan hasil studi keputusan akhir layout furniture dan elemen interior 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi 2 ▪ 6.Konsep perencanaan Interior (KPI): ▪ Layout terpilih ▪ Rencana elemen interior 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	120 (2 x 60) 240 (4 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
11	Mahasiswa mampu menerjemahkan denah layout ke dalam gambar tampak dan potongan dengan skala kerja sesuai dengan format tugas.	7.Potofolio <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gbr. Tampak (keyplan, keterangan ukuran, warna sesuai dengan tema) ▪ Gbr. Potongan (keyplan, keterangan gambar, ukuran dan detail konst.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
12	Mahasiswa mampu menerjemahkan gambar konstruksi interior dari gambar potongan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konstruksi sambungan ▪ Material dan ukuran ▪ Teknik penggambaran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
13	Mahasiswa mampu menerjemahkan gambar perencanaan dan desain mebel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar Orthogonal ▪ Gambar Potongan ▪ Gambar detail konstruksi sambungan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
14	Mahasiswa mampu memahami perencanaan, desain, skema bahan dan warna.	Memilih material elemen interior (lantai, dinding dan plafond)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	360 (6 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi 3 ▪ Mahasiswa mampu menyelesaikan progress tugas portofolio dengan benar, representative dan tepat waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi 3 ▪ Portofolio; gambar kerja dan gambar presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian evaluasi 3 ▪ Studio ▪ Bimbingan kel. ▪ Mandiri (<i>discovery learning and self directed</i>) 	120 (2 x 60) 240 (4 x 60)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penguasaan materi yang disajikan ▪ Perhatian terhadap materi pembelajaran ▪ Disiplin etika ▪ Keaktifan di dalam kelas ▪ Keaktifan di dalam bimbingan ▪ Kemandirian dalam bekerja 	20% 15% 20% 20% <u>25%</u> 100%
16	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ujian Akhir Semester ▪ Mahasiswa mampu menguasai seluruh materi pembelajaran dan menerjemahkan dalam bentuk portofolio 	Seluruh materi dan bahan pembelajaran selama 1 (satu) semester	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolokium ▪ Ujian Praktika mandiri 	360 (6 x 60)	Pemahaman teori dan teknis gambar sesuai dengan format dan konsep yang ditentukan	100%

Referensi:

1. Ballast, david K, *Interior Design Reference Manual*, 1992, Proffesional Publications Inc.
2. Coleman, Cindy ed, *Interior Design Handbook of Professional Practice*, 2002, Mc Graw Hill.
3. J Pamudji Suptandar, **Perancangan Tata Ruang Dalam, 2003**, Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
4. Newfert, Erns, Tjahyadi, Sunarto, *Data Arsitek*, 2004, Jakarta: Erlangga.
5. Panero, Julius & Zelnik, Martin, *Dimensi manusia dan Ruang Interior*, 2005, Jakarta: Erlangga.
6. Pile, F. John, *Interior Design*, 1995, New York: Harry N Abrahams, Inc. Publishers.
7. Pena, William, *Problem Seeking an Architectural Programming Primer*, 2003, Boston: Cahners Book International Inc.

LAMPIRAN 4

ALAT EVALUASI

MATA KULIAH
MERENCANA INTERIOR 3

Bentuk-bentuk tes formatif yang diimplementasikan dalam penelitian dengan judul 'Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mata Kuliah MI 3' adalah sebagai berikut:

1. Presentasi *Flip Chart*, merupakan evaluasi hasil survei lapangan yang dipresentasikan secara berkelompok dengan penilaian aspek-aspek:
 - a. Lingkungan: lokasi, arsitektur, *front of the shop*, *main entrance shop*.
 - b. Interior: struktur organisasi toko, struktur organisasi ruang, sirkulasi pengguna (pengelola, pramuniaga dan konsumen), layout furnitur, elemen interior (lantai, dinding dan plafond)
 - c. Fisika Bangunan yang terkait tata: suara, udara dan pencahayaan.
 - d. Utilitas bangunan: elektrik, sanitasi, keamanan dan komunikasi
 - e. Konstruksi bangunan
 - f. Estetika
 - g. Mebel
 - h. Perilaku pengguna
2. Evaluasi 1, merupakan penilaian yang terkait dengan kelengkapan progres tugas:
 - a. Karakteristik toko dan produk yang dijual
 - b. Progaming kebutuhan ruang
 - c. Konsep skematik dengan tahapan: *mind mapping* → *image* → Tema yang diangkat untuk perencanaan dan desain interior toko yang akan dirancang.
3. Evaluasi 2, merupakan penilaian yang terkait dengan kelengkapan progres tugas:
 - a. Progaming kebutuhan ruang
 - b. Konsep rancangan

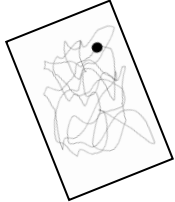

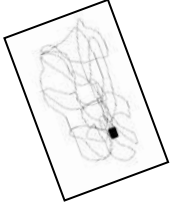
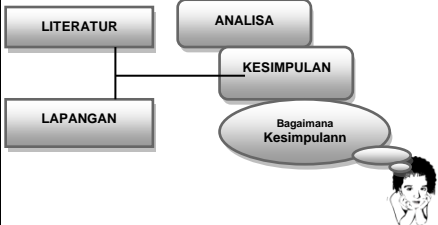



- c. Studi dan analisa: zoning; grouping dan sirkulasi pengguna; layout dan penerapan elemen interior (lantai, dinding dan plafond).
4. Evaluasi 3, merupakan penilaian yang terkait dengan kelengkapan progres tugas:
 - a. Programing kebutuhan ruang.
 - b. Studi dan analisa: zoning; grouping dan sirkulasi pengguna; layout dan penerapan elemen interior (lantai, dinding dan plafond).
 - c. Kelengkapan portofolio yang terdiri:
 - 1) Gambar Kerja:
 - a) Layout furnitur
 - b) Rencana elemen interior: lantai, dinding dan plafond
 - c) Rencana mekanikal elektrikal
 - d) Gambar Potongan
 - e) Konstruksi bangunan
 - f) Desain mebel
 - 2) Gambar Presentasi
 - a) Layout ruang khusus atau area jual
 - b) Gambar tampak
 - c) Sketsa perspektif
 - d) Axonometri
 - 3) Skema bahan dan warna
 - 4) Maket




5. Ujian Tengah Semester

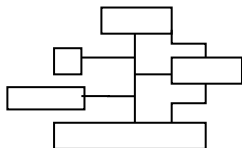
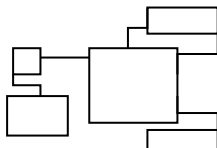
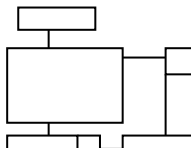
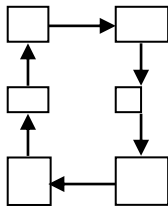
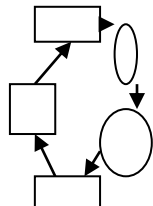
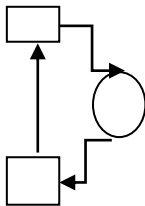
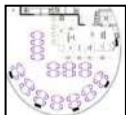

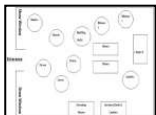
6. Ujian Akhir Semester


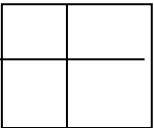
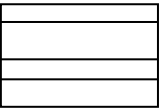
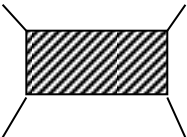
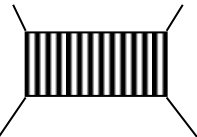
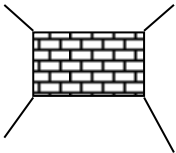
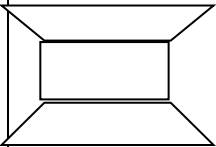
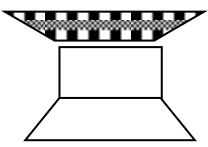
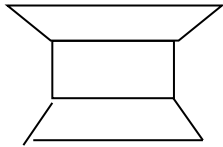
Untuk contoh evaluasi-evaluasi di atas dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:





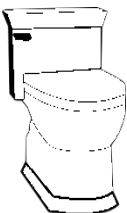


Tabel 1 - Format 'Flip Chart'


No	ASPEK	TOKO yang DISURVEI			ANALISA	KESIMPULAN
		Toko 'A'	Toko 'B'	Toko 'C'		
1	LINGKUNGAN	 Site Plan	 Site Plan	 Site Plan	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisa lokasi toko yang satu dengan yang lainnya Analisa berdasarkan literatur yang sudah dikumpulkan sebelumnya. 	Menyimpulkan hasil analisa Lokasi yang dilihat dari: (+) Kelebihan (-) Kekurangan
A	LOKASI	Penjelasan Lokasi 'Toko' yang di survei: <ul style="list-style-type: none"> Kondisi Lingkungan (Fisik) Lingkungan kehidupan sosial dan Budaya pengguna (Konsumen) 				
B	ARSITEKTUR	 http://www.clker.com	 http://www.clker.com	 http://www.clker.com	Pembahasan mengenai Arsitektur Bangunan yang sudah ada (Data Literatur)	
		Penjelasan mengenai Arsitektur Bangunan <ul style="list-style-type: none"> Jenis bangunan Gaya Struktur bangunan 				

No	ASPEK	Toko yang Disurvei			ANALISA	KESIMPULAN
		TOKO 'A'	TOKO 'B'	TOKO 'C'		
C	<i>Front OF THE shop</i>	 http://www.clker.com	 http://www.clker.com	 http://www.clker.com	Analisa mengenai data-data yang diperoleh: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis Toko ▪ Jenis barang yang dijual. ▪ Dan sebagainya. 	Bagaimana karakter tampak depan (Muka) 'Toko' apakah sesuai dengan jenis barang yang dijual.
		Penjelasan mengenai bagaimana tampak Muka 'Toko' yang di survei. Dijelaskan sesuai dengan data yang saudara peroleh.				
D	<i>MAIN ENTRANCE 'TOKO'</i>	Penjelasan mengenai bagaimana pintu masuk 'Toko' tersebut, seperti: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ukuran ▪ Letak atau Posisi ▪ Bentuk ▪ Dan sebagainya. 			Analisa khusus mengenai pintu masuk ditinjau dari ukuran, letak, sirkulasi di dalam gedung dan sebagainya.	Kesimpulan berdasarkan analisa antara literatur dan kondisi di lapangan
2	INTERIOR	Penjelasan mengenai ruang-ruang yang ada (terprogram) di dalam 'Toko' yang saudara survei			Analisa mengenai program ruang dan dibandingkan dengan data Literatur.	Kesimpulan mengenai: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Program ruang yang ada. ▪ Ruang (yang Kurang)
A	STRUKTUR ORGANISASI					
B	PROGRAM RUANG					

NO.	ASPEK	Toko yang Disurvei			ANALISA	KESIMPULAN
		TOKO 'A'	TOKO 'B'	TOKO 'C'		
C	STRUKTUR ORGANISASI RUANG				Analisa mengenai struktur organisasi ruang tiap toko yang disurvei, dibandingkan dengan literatur.	Kesimpulan mengenai struktur organisasi ruang : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kekurangannya ▪ Kelebihannya
D	FLOW atau SIRKULASI				Analisa sirkulasi di dalam toko yang di survei, dibandingkan dengan sirkulasi ideal yang memenuhi syarat	Kesimpulan mengenai sirkulasi di dalam toko yang di surveil, ditinjau dari alur, ruang gerak dan sebagainya.
		Penjelasan mengenai sirkulasi di dalam toko yang saudara survei : alur sirkulasi, volume, besaran ruang sirkulasi dan sebagainya.				
E	LAY OUT FURNITUR	 http://sigiarchitect.com	 http://rahmatyani.files	 http://3.bp.blogspot.com	Analisa lay out toko yang di surveil, dibandingkan dengan kondisi ideal ditinjau dari pengelompokan jenis barang, sirkulasi dan sebagainya.	Kesimpulan <i>lay out</i> toko yang di surveil, dibandingkan dengan persyaratan di dalam literature. Kemukakan bagaimana kekurangan dan kelebihan
		Penjelasan lay out furniture dalam kondisi yang sebenarnya, ditinjau dari pengelompokan jenis barang, sirkulasi dan sebagainya.				

No.	ASPEK	Toko yang Disurvey			ANALISA	KESIMPULAN
		TOKO 'A'	TOKO 'B'	TOKO 'C'		
F	FLOOR	 www.archivisionstudio.com/			Analisa lantai berdasarkan kriteria dalam perencanaan toko	Kesimpulan mengenai penggunaan bahan lantai, bentuk pola dan sebagainya.
		Penjelasan mengenai lantai di dalam toko yang di survey : bahan, pola (<i>pattern</i>), karakter dan sebagainya.				
G	WALL				Analisa mengenai dinding, dibandingkan dengan kriteria dalam literatur ditinjau dari bahan, warna, bentuk, pola dan sebagainya	Kesimpulan mengenai dinding, sesuai dengan yang ada di dalam pembahasan, kemukakan kekurangan dan kelebihan nya
		Penjelasan mengenai dinding di dalam toko yang di survei : bahan, pola, warna, karakter garis dan sebagainya.				
H	CEILING				Analisa Ceiling : *pola, bahan, warna, dsb dibandingkan dengan kriteria yang ada	Kesimpulan : <i>Ceiling</i> yang bagai manakah yang dinilai mendekati karakter, dan suasana yang diinginkan.
		Penjelasan mengenai <i>ceiling</i> pada toko : *pola, bahan, warna, kesan (suasana yang ditimbulkan)				

No	ASPEK	Toko yang Disurvey			ANALISA	KESIMPULAN
		TOKO 'A'	TOKO 'B'	TOKO 'C'		
3	FISIKA BANGUNAN				Analisa tata suara, penghawaan dan pencahayaan dibandingkan dengan kriteria yang ada, sesuai dengan kebutuhan	Kesimpulan : penghawaan, pencahayaan, dan akustik yang bagaimanakah yang dinilai paling baik (dalam arti mendekati Kriteria yang ditentukan)
A	TATA SUARA	http://www.clker.com	http://www.clker.com	http://www.clker.com		
B	TATA UDARA	http://www.clker.com	http://www.clker.com	http://www.clker.com		
C	TATA CAHAYA	Penjelasan mengenai bagaimana penataan akustik, penataan cahaya dan penghawaan				
4	UTILITAS BANGUNAN				Analisa secara umum berdasarkan literatur yang diperoleh	Kesimpulan mengenai system <i>mechanical electrical</i> (M-E)
A	ELEKTRIKAL	http://www.clker.com	http://www.clker.com			
B	SANITASI	http://www.clker.com	http://www.clker.com			
C	SECURITY	Analisa secara umum berdasarkan literatur yang diperoleh				
D	KOMUNIKASI					

No	ASPEK	ASPEK Yang di Analisa
5	KONSTRUKSI BANGUNAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan mengenai konstruksi bangunan yang khusus atau khas di dalam interior toko dan <i>window display</i>
6	DESAIN MEBEL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan mengenai bentuk dan konstruksi mebel yang ada di dalam toko tersebut : vitrin, lemari atau rak, kursi tunggu, dll (yang paling penting)
7	ESTETIKA ▪ Citra Ruang ▪ Archigraphia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan mengenai citra ruang, suasana ruang yang terasa di dalam toko serta karakter ruang, sesuai dengan jenis barang yang dijual
8	CUSTOMER BEHAVIOUR	<div style="text-align: center;">  <p data-bbox="1178 1040 1451 1068">http://www.clker.com</p> </div>
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan mengenai penerapan simbol, <i>sign</i>, atau desain grafis lainnya pada luar dan dalam toko, apakah grafis tersebut memperkuat karakter ruang dan sebagainya.

8

**CUSTOMER
BEHAVIOUR**

Penjelasan mengenai kebiasaan atau perilaku (pengguna) yang dilakukan:

- Konsumen atau pembeli
- Pegawai
- Pemilik atau manajer Toko.


FORM PENILAIAN 'FLIP CHART'

Judul Toko :

Dosen Pembimbing :


No	Nama Mahasiswa	NIM	Nilai Presentasi (30%)	Nilai Penguasaan (30%)	Nilai Pertanyaan (20%)	Nilai Etika (20%)
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Jakarta,, 20..


Dosen yang Menilai

(nama.....)

Tabel 3 - **Format Evaluasi 1**

 FORM PENILAIAN EVALUASI I Mata Kuliah: Merencana Interior 3 Semester Gasal/ Genap (20 .../20..				
Mata kuliah : Merencana Interior III Dosen : NIM/ Nama : Judul Toko : Jumlah asistensi :				
No.	Komponen Penilaian	Check list (%)	Nilai	Catatan Dosen
1	Kelengkapan Data: (jenis toko yang dipilih) Data awal: - Deskripsi toko (jenis, spesifikasi, lokasi) - Data pengguna (Pemilik, pembeli, pramuniaga) - Data system display - System sirkulasi - Perilaku pengguna	30%		
2	Programatic Ruang: - Tabel Program aktivitas dan Fasilitas - Rekapitulasi kebutuhan ruang - Diagram Bubble - Diagram Matriks	40%		
3	Image → Konsep Tema, Gaya dan Citra - Analisa Konsep yang diusung - Studi elemen interior <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik dan tuntutan rencana lantai • Karakteristik dan tuntutan rencana dinding • Karakteristik dan tuntutan palfond 	30 %		
Hari/ Tgl. : Dosen Penguji : Nilai Evaluasi : TTd. Mahasiswa: Nilai (Mhs) : 				

Tabel 4 - **Format Evaluasi II**

 FORM PENILAIAN EVALUASI II Mata Kuliah: Merencana Interior 3			
Dosen : NIM/ Nama : Judul Toko : Jumlah asistensi :			
No	KOMPONEN PENILAIAN	Check list (%)	CATATAN DOSEN PENGUJI
1	PROGRAM (Programing) <ul style="list-style-type: none"> • Program Ruang dan Analisa Pengguna • Matriks Hubungan antar Ruang • Tabel Program Aktivitas dan Fasilitas Besaran Ruang • Tabel Rekapitulasi Kebutuhan Ruang • Diagram Gelembung <ol style="list-style-type: none"> 1. Hubungan antar ruang 2. Sirkulasi Pengguna 	30%	
2	KONSEP RANCANGAN / DESAIN KONSEPTUAL <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Tema, Citra, Gaya, Studi Image • Konsep Warna • Konsep Bentuk • Konsep Furniture • Konsep Elemen Interior (lantai, dinding, plafon) • Konsep ME dan Keselamatan 	35%	
3	Studi dan Konsep Aplikasi Elemen Interior <ul style="list-style-type: none"> • Studi Pengembangan Area (Zoning) • Studi Pengelompokan Ruang (Gruping) dan Pola Sirkulasi • Studi <i>layout</i>, dianalisa dan layout terpilih dibuat analisa studi: <ul style="list-style-type: none"> - Rencana lantai - Rencana <i>plafond</i> - Rencana <i>Wall treatment</i> - Rencana Mekanikal dan Elektrikal 	35%	
<ul style="list-style-type: none"> • HARI / TGL : • DOSEN PENGUJI : • NILAI EVALUASI : 			

Tabel 5 - Contoh - Soal Ujian Tengah Semester



JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TRISAKTI

UJIAN TENGAH SEMESTER GENAP 2013/2014

MATA UJIAN	: MERENCANA INTERIOR III
SEMESTER/PS	: 4 DI
DOSEN PENGUJI	: TIM DOSEN
HARI/TANGGAL	:
WAKTU	:
RUANG	:
SIFAT UJIAN	: OPEN BOOK (PRAKTIKA)
JUMLAH MAHASISWA	: MHS
JENIS LBR. JAWABAN	: A2 dan A3

Soal:

Anda diminta untuk membuat gagasan konsep skematis dan programming ruang perencanaan toko yang anda rencanakan secara sistematis dalam bentuk bagan atau *mind Mapping* (boleh pilih salah satu) serta kerjakan format dan kelengkapan penyelesaiannya dibawah ini:


1. Konsep skematik dan programming ruang, secara runtun dan informative
2. Studi Zoning dan Gouping + sirkulasi terpilih (lengkapi dengan pertimbangan analisisnya.
3. Buatlah sketsa desain ruang publiknya dengan dua sudut yang berbeda (area *Window display* dan area *display*).

Kelengkapan format:


- Lengkapi image-image yang mendukung konsep perencanaan anda (tempel dan sertakan sumbernya)
- 2 sketsa perspektif (media warna bebas)

----- Good luck dan be carefull -----

Tabel 6 - Format Evaluasi III

 FORM PENILAIAN EVALUASI III Mata Kuliah: Merencana Interior 3			
Dosen : NIM/ Nama : Judul Toko : Jumlah asistensi :			
No.	KOMPONEN PENILAIAN	Check List (%)	Cat.Dosen Penguji
1	Kelengkapan Programing <ul style="list-style-type: none"> • Tabel Program Aktivitas dan Fasilitas Besaran Ruang • Rekapitulasi Kebutuhan Ruang • Diagram Matriks • Diagram <i>Bubble</i> (hubungan antar ruang berdasarkan Zona) 	20%	
2	Studi-studi <ul style="list-style-type: none"> • Studi Zoning + analisa (3 alt.) • Studi Grouping + sirkulasi pengguna → dianalisa (3 alt.) • Studi layout + dianalisa (3 alt.) • Rencana elemen interior dari layout terpilih <ul style="list-style-type: none"> - Lantai - Dinding - <i>Plafond</i> ▪ Rencana <i>Mechanical electrical</i> 	25%	
3	Kelengkapan Gambar Kerja : <ul style="list-style-type: none"> • Layout + furniture • Gambar Potongan (4 sisi), skala 1: 50 • Rencana Lantai, skala 1: 50 • Rencana Plafond, skala 1: 50 • Wall treatment, skala 1: 50 • Desain mebel khusus (Gambar tampak, Gambar Potongan dan detail konstruksi 2 buah) • Konstruksi bangunan (diambil dari gambar Potongan) 2 buah, skala 1: 2 Kelengkapan Gambar Presentasi: <ul style="list-style-type: none"> • Layout berwarna, skala 1: 50 • Gambar Tampak 4 sisi, skala 1: 50 • Gambar Perspektif 5 buah yang meliputi: <ul style="list-style-type: none"> - Window Display, pilih sesuai dengan karakteristik Toko (Transparan, Semi Transparan atau Tertutup) → skala 1: 20 - Area jual (<i>hanging rack</i>) - Area Jual (<i>Vitrin</i>) - Area sirkulasi Area Pembayaran	40%	
4	Gambar Axonometri (sudut 30 – 45), skala 1: 50	5%	
5	Skema bahan dan Warna	5%	
6	Maket skala 1: 50 (di cek waktu UAS)	5%	
<ul style="list-style-type: none"> • HARI / TGL : : • DOSEN PENGUJI : : • NILAI EVALUASI : : Cat: Evaluasi III akan dilakukan ulang pada saat UAS dengan komponen <i>check list</i> yang sama			

Tabel 7 - Contoh - Soal Ujian Tengah Semester

	JURUSAN DESAIN
	FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN UNIVERSITAS TRISAKTI
<u>UJIAN TENGAH SEMESTER GENAP 2013/2014</u>	
MATA UJIAN	: MERENCANA INTERIOR III
SEMESTER/PS	: 4 DI
DOSEN PENGUJI	: TIM DOSEN
HARI/TANGGAL	:
WAKTU	:
RUANG	:
SIFAT UJIAN	: OPEN BOOK (PRAKTIKA)
JUMLAH MAHASISWA	: MHS
JENIS LBR. JAWABAN	: A2 dan A3
Soal:	
<p>Anda diminta untuk membuat gagasan konsep skematis dan programming ruang perencanaan toko yang anda rencanakan secara sistematis dalam bentuk bagan atau <i>mind Mapping</i> (boleh pilih salah satu) serta kerjakan format dan kelengkapan penyelesaiannya dibawah ini:</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 4. Konsep skematik dan programming ruang, secara runtun dan informative 5. Studi Zoning dan Gouping + sirkulasi terpilih (lengkapi dengan pertimbangan analisisnya. 6. Buatlah sketsa desain ruang publiknya dengan dua sudut yang berbeda (<i>area Window display</i> dan <i>area display</i>). 	
<u>Kelengkapan format:</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - Lengkapi image-image yang mendukung konsep perencanaan anda (tempel dan sertakan sumbernya - 2 sketsa perspektif (media warna bebas) 	
----- <i>Good luck dan be carefull</i> -----	



FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TRISAKTI

UJIAN AKHIR SEMESTER GASAL 2016-2017

MATA UJIAN : *Shop and Store Interior Design*

KODE MK : DEI 647

SEMESTER / PS : 3 DI 1

DOSEN PENGUJI : TIM Dosen

1. Dra. Asih Retno D., M.Ds., M.Pd

2. Dra. Zoya Natalia K.

3. Polin Marsahala, S.Sn., M.Ds

HARI/TANGGAL : Selasa & Rabu, 24 & 25 Januari 2017

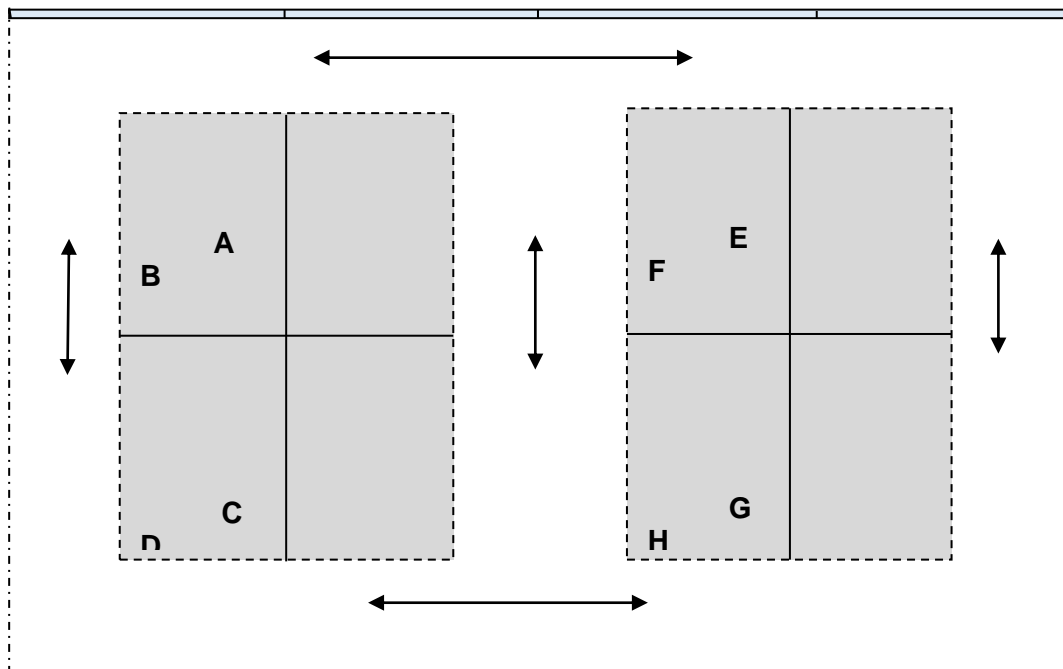
WAKTU: 10.30 – 15.30

RUANG: AP. 105

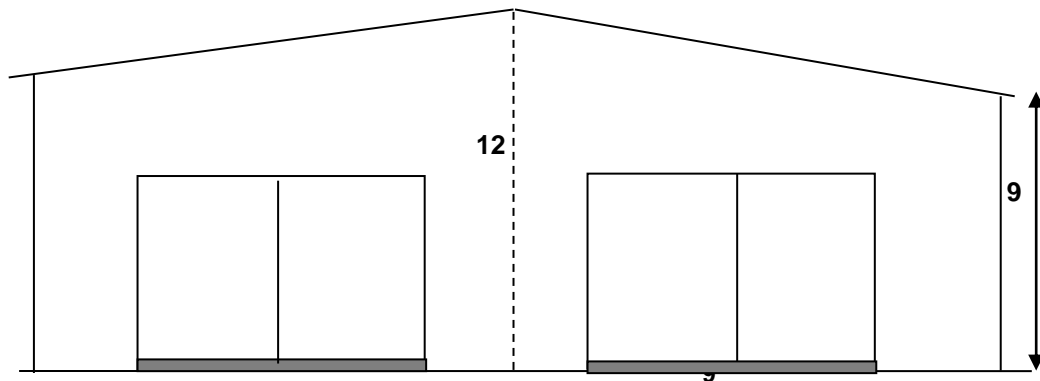
SIFAT UJIAN : Praktika, Kertas A2

soal:

Buatlah sebuah rancangan dan desain lengkap ruang jual pada sebuah area pameran dengan luas ruang tenant $\pm (4 \times 5)\text{m}^2$ dengan area pamer sebagai berikut:




Gambar Denah Ruang Pamer



Tampak ruang pamer

Diketahui:

1. Luas area  $(4 \times 5) \text{ m}^2$, anda boleh menggunakan lebih dari 1 area pamer
2. Dinding pembatas antar area pamer dapat:
 - a. Menggunakan dinding partisi gypsum dengan rangka *hollow* $(2 \times 4) \text{ cm}$ dan $(4 \times 4) \text{ cm}$. (2)
 - b. Penutup lantai yang tersedia, karpet tile $(50 \times 50) \text{ cm}$ yang dapat anda ganti
 - c. Tinggi plafond area pamer $\pm 9 \text{ m}$, tetapi anda bias abaikan dan sesuaikan dengan tema yang anda angkat.
 - d. Konsep desain, anda dapat menggunakan konsep tugas anda.
 - e. Tinggi lantai area pamer (+) 10 cm , bahan lantai papan.

Yang perlu anda ketahui adalah:

- Waktu anda terbatas, kelengkapan yang harus anda selesaikan adalah:
 1. Sketsa dengan dengan skal $1: 50$ dan 'berwarna'
 2. Satu buah gambar tampak, skala $1: 20 \rightarrow$ berwarna
 3. Satu buah sketsa perspektif \rightarrow berwarna.
- Gambar lengkap dengan: notasi, keterangan (terkait dengan material) dan ukuran.

----- be honest dear and good luck -----

LAMPIRAN 5

Uji 't
(Menguji efektivitas dan relevansi)

MATA KULIAH
MERENCANA INTERIOR 3

UJI EFEKTIVITAS ONE TO ONE

1. UNTUK 3 MAHASISWA

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.999 ^a	.999	.997	.26726

a. Predictors: (Constant), Pre

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	52.595	1	52.595	736.333	.023 ^a
	Residual	.071	1	.071		
	Total	52.667	2			

a. Predictors: (Constant), Pre

b. Dependent Variable: Post

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.310	2.438		5.459	.115
	Pre	1.119	.041	.999	27.135	.023

a. Dependent Variable: Post

2. (KELOMPOK KECIL) UNTUK 9 ORANG MAHASISWA

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.678 ^a	.460	.383	5.00641

a. Predictors: (Constant), Pre

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	149.440	1	149.440	5.962	.045 ^a
	Residual	175.449	7	25.064		
	Total	324.889	8			

a. Predictors: (Constant), Pre

b. Dependent Variable: Post

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.974	24.276		.782	.460
	Pre	1.199	.491	.678	2.442	.045

a. Dependent Variable: Post

3. UJI COBA LAPANGAN 1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.563 ^a	.317	.264	4.80768

a. Predictors: (Constant), Pre

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	139.254	1	139.254	6.025	.029 ^a
	Residual	300.479	13	23.114		
	Total	439.733	14			

a. Predictors: (Constant), Pre

b. Dependent Variable: Post

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	51.849	10.780		4.810	.000
	Pre	.590	.240	.563	2.455	.029

a. Dependent Variable: Post

4. UJI LAPANGAN 2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.383 ^a	.147	.118	4.12891

a. Predictors: (Constant), Pre

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	85.159	1	85.159	4.995	.033 ^a
	Residual	494.390	29	17.048		
	Total	579.548	30			

a. Predictors: (Constant), Pre

b. Dependent Variable: Post

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	66.286	5.995		11.058	.000
	Pre	.320	.143	.383	2.235	.033

a. Dependent Variable: Post

LAMPIRAN 6

Transkrip Nilai Mahasiswa
5 Tahun Terakhir Th. Akademik
(2010/2011 – 2014/2015)

MATA KULIAH
MERENCANA INTERIOR 3



DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III

Kelas : 4 DI 2

Tahun Akademik : 2010/2011 Ganjil

Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 45%	ETS 25%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.05.034	Hanggita Ningtias	53.00	56.00	50.00	50.00	52.85	D
2	091.05.055	Muchlis Abdullah Syakir	73.00	68.00	65.00	62.00	66.00	B-
3	091.05.079	Starry Flamy Remada	60.00	58.00	75.00	68.00	64.85	C+
4	091.05.092	Yudith Prima Asti	68.00	20.00	65.00	68.00	45.65	E
5	091.08.032	Prasetyo Nugroho	73.00	35.00	70.00	0.00	36.90	E
6	091.08.033	Pretty Christin	73.00	60.00	66.00	62.00	62.65	C+

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)

EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)

ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)

EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00

A- = 77.00 - 79.99

B+ = 74.00 - 76.99

B = 68.00 - 73.99

B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99

C = 56.00 - 61.99

D = 46.00 - 55.99

E = 0.00 - 45.99

MG = *Missing Grade*

IN = *Incomplete*

Pengajar, 25/1/2011

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
Tahun Akademik : 2010/2011 Ganjil

Kelas : 4 DI 1
Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 45%	ETS 25%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.06.001	Achmad fauzan	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	E
2	091.06.005	Aji Fajar S	68.00	30.00	60.00	0.00	31.90	E
3	091.06.011	Arifandi Maulana Lumaela	73.00	47.00	65.00	52.00	54.05	D
4	091.07.017	Fryska Triana Rahayu	73.00	57.00	55.00	60.00	58.05	C
5	091.08.009	Deasy Yulianti Susanto	90.00	60.00	63.00	65.00	63.50	C+

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)

EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)

ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)

EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00

A- = 77.00 - 79.99

B+ = 74.00 - 76.99

B = 68.00 - 73.99

B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99

C = 56.00 - 61.99

D = 46.00 - 55.99

E = 0.00 - 45.99

MG = *Missing Grade*

IN = *Incomplete*

Pengajar: 25/1/2011

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2010/2011 Genap

Kelas : 4 DI 1
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.06.005	Aji Fajar S	33.00	0.00	61.00	0.00	13.85	E
2	091.06.011	Arifandi Maulana Lumaela	53.00	0.00	64.00	0.00	15.45	E
3	091.09.004	Benedicta Eksela Pridenta	93.00	63.00	62.00	70.00	66.05	B-
4	091.09.006	Danny Christy Parulian	46.00	0.00	64.00	0.00	15.10	E
5	091.09.008	Dinda Maulidya Shantidewi	93.00	50.00	68.00	70.00	60.75	C
6	091.09.010	Friska Marselina	93.00	59.00	68.00	73.00	66.00	B-
7	091.09.011	Frizca Cynthia Utami	88.00	74.00	70.00	78.00	74.90	B+
8	091.09.013	Garvinska Debora Mianuli	88.00	59.00	69.00	65.00	63.95	C+
9	091.09.015	Hutama Limarta	88.00	68.00	67.00	70.00	69.30	B
10	091.09.016	Irene Felly Tjen	88.00	85.00	73.00	78.00	81.00	A
11	091.09.017	Jane Elviani	93.00	60.00	75.00	78.00	69.15	B
12	091.09.003	Arief Wicaksana Malaya	46.00	0.00	55.00	0.00	13.30	E
13	091.08.044	Audi Afiani Rahmat	33.00	0.00	0.00	0.00	1.65	E
14	091.05.092	Yudith Prima Asti	40.00	0.00	62.00	0.00	14.40	E
15	091.08.021	Hendra Prasetya H	80.00	48.00	60.00	67.00	56.75	C
16	091.08.032	Prasetyo Nugroho	73.00	58.00	72.00	65.00	63.30	C+
17	091.08.045	Bunga Annisa Indira Putri	80.00	68.00	58.00	63.00	65.35	B-
18	091.05.034	Hanggita Ningtias	31.00	60.00	53.00	65.00	58.40	C
19	091.07.060	Shiela Dika F Zaman	60.00	53.00	59.00	65.00	57.55	C
20	091.07.062	Rosaline Elizabeth	68.00	52.00	61.00	62.00	57.10	C

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00
 A- = 77.00 - 79.99
 B+ = 74.00 - 76.99
 B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = Missing Grade
 IN = Incomplete

Pengajar,

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,)





TRISAKTI UNIVERSITY
FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
 FACULTY OF ARTS AND DESIGN

DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2010/2011 Genap

Kelas : 4 DI 2
 Pengajar : ZOYA NATALIA KASIM, SSN.

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 40%	ETS 25%	EAS 30%	TOTAL 100%	
1	091.07.023	Linkan Adinda Palenewen	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	E
2	091.07.036	Putri Elfira Patandung	94.00	60.00	56.00	50.00	57.70	C
3	091.10.023	Nandiwardhana	94.00	54.00	56.00	55.00	56.80	C
4	091.09.024	Meidilina D	86.00	48.00	65.00	50.00	54.75	D
5	091.09.025	Mercy Karen	94.00	78.00	75.00	75.00	77.15	A-
6	091.09.027	Nadya Safitri	80.00	50.00	58.00	50.00	53.50	D
7	091.09.028	Noveria Windy Maharani R	100.00	56.00	70.00	65.00	64.40	C+
8	091.09.029	Rani Agustina Rahmat	66.00	0.00	56.00	0.00	17.30	E
9	091.09.031	Ruci Ambaryani	86.00	65.00	65.00	58.00	63.95	C+
10	091.09.032	Sarah Nauli Tobing	100.00	56.00	65.00	58.00	61.05	C
11	091.09.033	Sekar Miranti	100.00	60.00	75.00	56.00	64.55	C+
12	091.09.035	Selvi Keniapurna	100.00	60.00	60.00	60.00	62.00	C+
13	091.09.037	Setta Fandy Ardyasta	86.00	50.00	62.00	60.00	57.80	C
14	091.09.039	Siti Haizarani	86.00	56.00	65.00	60.00	60.95	C
15	091.09.040	Tania Marsha	100.00	68.00	70.00	75.00	72.20	B
16	091.09.041	Tesya Tasliatul'um	100.00	60.00	70.00	58.00	63.90	C+
17	091.09.042	Teuku Ali Imran	86.00	56.00	60.00	60.00	59.70	C
18	091.09.044	Vinda Paramitha	86.00	50.00	70.00	60.00	59.80	C
19	091.09.048	Ellin Damayanti	94.00	63.00	56.00	72.00	65.50	B-
20	091.09.049	Mafaez Andri Faragus	100.00	45.00	56.00	57.00	54.10	D
21	091.09.050	Singgarniari Seftia A	100.00	60.00	70.00	57.00	63.60	C+
22	091.09.045	Vivien Vallendri	100.00	75.00	75.00	70.00	74.75	B+

EK : Evaluasi Kehadiran (Absency Evaluation)
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (Home Work Evaluation)
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (Mid Test Evaluation)
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (Final Test Evaluation)

A = 80.00 - 100.00
 A- = 77.00 - 79.99
 B+ = 74.00 - 76.99
 B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = Missing Grade
 IN = Incomplete

Pengajar,

1/2 - 2011

(ZOYA NATALIA KASIM, SSN.)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2011/2012 Ganjil

Kelas : 4 DI 1
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.07.048	Tiara Anindya Satyawati	73.00	41.00	65.00	65.00	53.40	D
2	091.08.044	Audi Afiari Rahmat	86.00	78.00	72.00	70.00	75.20	B+
3	091.09.001	Adissa Cahya Fazia	100.00	58.00	73.00	58.00	63.10	C+
4	091.06.005	Aji Fajar S	73.00	56.00	70.00	67.00	62.40	C+
5	091.06.011	Arifandi Maulana Lumaela	60.00	60.00	58.00	60.00	59.60	C
6	091.09.021	Listya Yunistie	100.00	42.00	70.00	56.00	54.00	D
7	091.09.003	Arief Wicaksana Malaya	80.00	45.00	70.00	57.00	54.75	D
8	091.09.006	Danny Christy Parulian	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	E

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)

EF : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)

ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)

EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00

A- = 77.00 - 79.99

B+ = 74.00 - 76.99

B = 68.00 - 73.99

B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99

C = 56.00 - 61.99

D = 46.00 - 55.99

E = 0.00 - 45.99

MG = *Missing Grade*

IN = *Incomplete*

Pengajar,

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA, S)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2011/2012 Ganjil

Kelas : 4 DI 2
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.09.024	Meidilina D	86.00	62.00	63.00	60.00	62.90	C+
2	091.09.027	Nadya Safitri	86.00	62.00	70.00	65.00	65.55	B-
3	091.09.029	Rani Agustina Rahmat	80.00	59.00	60.00	60.00	60.50	C
4	091.09.049	Mafaez Andri Faragus	100.00	56.00	60.00	58.00	59.50	C

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)

EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)

ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)

EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00

A- = 77.00 - 79.99

B+ = 74.00 - 76.99

B = 68.00 - 73.99

B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99

C = 56.00 - 61.99

D = 46.00 - 55.99

E = 0.00 - 45.99

MG = *Missing Grade*

IN = *Incomplete*

Pengajar,

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,)



DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2011/2012 Genap

Kelas : 4 DI 1
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.09.003	Arief Wicaksana Malaya	85.00	50.00	60.00	74.00	59.75	C
2	091.09.006	Danny Christy Parulian	57.00	54.00	68.00	60.00	58.45	C
3	091.09.021	Listya Yunistie	85.00	30.00	70.00	0.00	33.25	E
4	091.07.006	Cynthia Hidayat	57.00	40.00	58.00	69.00	51.70	D
5	091.07.014	Eka Setiadi Nugroho	92.00	57.00	62.00	62.00	61.00	C
6	091.10.015	Esperanza Tiara	92.00	60.00	59.00	68.00	63.40	C+
7	091.10.007	Ashri Darani	85.00	64.00	73.00	69.00	68.10	B
8	091.10.011	Danti Rahmayani	92.00	50.00	60.00	60.00	56.60	C
9	091.10.003	Amalia Dwi Wahyuni	100.00	64.00	68.00	63.00	66.35	B-
10	091.10.005	Anggita Larasati	85.00	58.00	65.00	71.00	64.00	C+
11	091.10.006	Arif Riskiawan Putra	85.00	58.00	75.00	69.00	65.50	B-
12	091.10.014	Eka Andriyani	100.00	55.00	73.00	60.00	62.10	C+
13	091.10.016	Farah Rahmawati Gozali	85.00	63.00	63.00	67.00	65.10	B-
14	091.10.018	Fitria Anjar Kusumawati	100.00	60.00	68.00	60.00	63.60	C+
15	091.10.020	Lupita Prininta	100.00	65.00	70.00	69.00	68.75	B
16	091.09.005	Cindranestri Putri	78.00	55.00	70.00	60.00	60.40	C
17	091.10.009	Beauty Vabiola Alen	100.00	53.00	73.00	64.00	62.10	C+

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00
 A- = 77.00 - 79.99
 B+ = 74.00 - 76.99
 B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = Missing Grade
 IN = Incomplete

Pengajar,

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,)





TRISAKTI UNIVERSITY
FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
 FACULTY OF ARTS AND DESIGN

DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2011/2012 Genap

Kelas : 4 DI 2
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.05.092	Yudith Prima Asti	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	E
2	091.09.046	Wimeyda Puti	71.00	44.00	63.00	58.00	52.65	D
3	091.10.032	Sarah Dermawan	64.00	30.00	56.00	0.00	29.40	E
4	091.10.037	Yovie Tandius	78.00	35.00	62.00	0.00	33.80	E
5	091.10.022	Michelle Sonya Koeswoyo	85.00	30.00	72.00	0.00	33.65	E
6	091.07.048	Tiara Anindya Satyawati	57.00	30.00	59.00	0.00	29.65	E

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00
 A- = 77.00 - 79.99
 B+ = 74.00 - 76.99
 B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = Missing Grade
 IN = Incomplete

Pengajar, 27/6/12

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2012/2013 Ganjil

Kelas : 4 DI 1
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA, MDS

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.09.022	Maharani Nurmala Sari	70.00	30.00	52.00	0.00	28.90	E
2	091.10.002	Ahmad Fauzan	80.00	65.00	56.00	60.00	62.70	C+
3	091.09.021	Listya Yunistie	90.00	58.00	65.00	69.00	63.75	C+
4	091.07.006	Cynthia Hidayat	80.00	56.00	53.00	60.00	57.60	C
5	091.07.048	Tiara Anindya Satyawati	55.00	40.00	66.00	0.00	35.95	E
6	091.10.022	Michelle Sonya Koeswoyo	85.00	60.00	63.00	75.00	65.60	B-
7	091.10.037	Yovie Tandius	90.00	59.00	60.00	72.00	64.00	C+
8	091.10.032	Sarah Dermawan	90.00	60.00	60.00	75.00	65.25	B-
9	091.10.030	Rizqi Ardiansyah	100.00	58.00	53.00	60.00	59.60	C
10	091.09.043	Ulfa Rosalina	95.00	68.00	62.00	80.00	71.15	B
11	091.09.046	Wimeyda Puti	75.00	40.00	69.00	0.00	37.55	E

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00
 A- = 77.00 - 79.99
 B+ = 74.00 - 76.99
 B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 48.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = Missing Grade
 IN = Incomplete

Pengajar,

5/2/13.

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA,
 MDS)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2012/2013 Genap

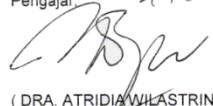
Kelas : 4 DI 1
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA, MDS

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.11.019	Liliyana Djap	92.00	77.00	75.00	77.00	77.35	A-
2	091.11.020	Lirris Anggita Lubis	100.00	62.00	68.00	75.00	68.35	B
3	091.11.008	Desy Rifanny	100.00	50.00	59.00	60.00	56.80	C
4	091.11.003	Amanda Tasya P	71.00	30.00	63.00	0.00	31.15	E
5	091.11.007	Citta Warasatwika	100.00	60.00	66.00	72.00	66.20	B-
6	091.11.005	Anindyo Rifki Pranaya	92.00	57.00	74.00	63.00	63.65	C+
7	091.11.013	Ery Yulita	92.00	56.00	48.00	68.00	59.20	C
8	091.11.014	Fatimah Hana	85.00	46.00	65.00	58.00	54.75	D
9	091.11.017	Karina Prilia Marshella	78.00	40.00	63.00	60.00	51.50	D
10	091.11.018	Katya Angela Anindita	78.00	45.00	55.00	68.00	54.40	D
11	091.09.022	Maharani Nurmala Sari	43.00	30.00	30.00	0.00	23.15	E

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*) A = 80.00 - 100.00
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*) A- = 77.00 - 79.99
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*) B+ = 74.00 - 76.99
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*) B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = *Missing Grade*
 IN = *Incomplete*

Pengajar

3/7/13

 (DRA. ATRIDIA WILASTRINA,
 MDS)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : DESAIN INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2012/2013 Genap

Kelas : 4 DI 2
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA , MDS

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.11.037	Widy Kurnia Adhanti	100.00	68.00	64.00	66.00	68.30	B
2	091.11.038	Wisnu Bantolo Aji	92.00	65.00	72.00	75.00	70.25	B
3	091.11.040	Aulia Rahman Hakim	92.00	67.00	70.00	66.00	68.60	B
4	091.11.041	Adityarini Rizki Putri	92.00	68.00	64.00	61.00	66.65	B-
5	091.11.043	Desi Iriani Hermawati	78.00	71.00	72.00	73.00	72.05	B
6	091.11.047	Fadila Zamkia Rizanti	92.00	59.00	55.00	63.00	60.85	C
7	091.11.028	Raafi Ramadhana	85.00	47.00	71.00	59.00	56.70	C
8	091.11.030	Retno Damayanti	85.00	82.00	78.00	78.00	80.35	A
9	091.11.031	Reyka Yasa Sulaiman	100.00	68.00	72.00	64.00	69.40	B
10	091.11.034	Syafika Luthfiani Y	78.00	68.00	57.00	70.00	66.80	B-
11	091.11.026	Nurria Hidayati	92.00	76.00	77.00	76.00	77.00	A-
12	091.09.046	Wimeyda Puti	50.00	30.00	69.00	0.00	31.30	E
13	091.07.048	Tiara Anindya Satyawati	15.00	25.00	65.00	0.00	26.25	E

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*)
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*)
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*)
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*)

A = 80.00 - 100.00
 A- = 77.00 - 79.99
 B+ = 74.00 - 76.99
 B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = *Missing Grade*
 IN = *Incomplete*

Pengajar, 3/7/13

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,
 MDS)





UNIVERSITAS TRISAKTI
FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
 FACULTY OF ARTS AND DESIGN

DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : MERENCANA INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2013/2014 Ganjil

Kelas : 4 DI 2
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA , MDS

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.11.025	Novitya Putri Amalia	95.00	65.00	75.00	71.00	70.00	B
2	091.11.022	Mahnita Karlina Adinata	95.00	56.00	73.00	63.00	63.10	C+
3	091.11.027	R A Desti Andika Sarniah	95.00	54.00	57.00	60.00	58.15	C
4	091.11.045	Anindita Farhani	95.00	60.00	70.00	66.00	65.25	B-
5	091.11.035	Veбри Verda	100.00	75.00	70.00	77.00	75.75	B+
6	091.11.036	Venny	85.00	58.00	66.00	63.00	62.20	C+
7	091.10.021	Lutfiari Indah Lestari	75.00	40.00	68.00	58.00	51.85	D
8	091.09.046	Wimeyda Putri	80.00	50.00	60.00	62.00	56.50	C
9	091.07.048	Tiara Anindya Satyawati	55.00	20.00	0.00	0.00	12.75	E

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*) A = 80.00 - 100.00
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*) A- = 77.00 - 79.99
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*) B+ = 74.00 - 76.99
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*) B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = *Missing Grade*
 IN = *Incomplete*

Pengajar,

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,
 MDS)





DAFTAR NILAI

Mata Kuliah : MERENCANA INTERIOR III
 Tahun Akademik : 2013/2014 Ganjil

Kelas : 4 DI 1
 Pengajar : DRA. ATRIDIA WILASTRINA , MDS

NO	NIM	NAMA	NILAI					NILAI HURUF
			EK 5%	EPR 50%	ETS 20%	EAS 25%	TOTAL 100%	
1	091.09.022	Maharani Nurmala Sari	85.00	40.00	65.00	60.00	52.25	D
2	091.11.014	Fatimah Hana	100.00	66.00	68.00	70.00	69.10	B
3	091.11.003	Amanda Tasya P	90.00	78.00	73.00	78.00	77.60	A-
4	091.11.017	Karina Prilia Marshella	80.00	30.00	4.00	0.00	19.80	E
5	091.11.018	Katya Angela Anindita	75.00	30.00	70.00	0.00	32.75	E

EK : Evaluasi Kehadiran (*Absency Evaluation*) A = 80.00 - 100.00
 EPR : Evaluasi Pekerjaan Rumah (*Home Work Evaluation*) A- = 77.00 - 79.99
 ETS : Evaluasi Tengah Semester (*Mid Test Evaluation*) B+ = 74.00 - 76.99
 EAS : Evaluasi Akhir Semester (*Final Test Evaluation*) B = 68.00 - 73.99
 B- = 65.00 - 67.99

C+ = 62.00 - 64.99
 C = 56.00 - 61.99
 D = 46.00 - 55.99
 E = 0.00 - 45.99
 MG = *Missing Grade*
 IN = *Incomplete*

Pengajar

(DRA. ATRIDIA WILASTRINA ,
 MDS)



Universitas Trisakti
Student Information System

FSRD_admin (Faculty Admin) | Bahasa:

- [Home](#)
- [Pengaturan](#)
- [Pendaftaran Mhs Baru](#)
- [Registrasi](#)
- [Records](#)
- [Laporan](#)
- [Ujian](#)
- [Logout](#)

Exam Group Schedule

- [Penjadwalan Ujian](#)
- [Kartu Peserta Ujian](#)

MARK DISTRIBUTION

- [Pembobotan Komponen Nilai](#)
- [Mark Distribution Approval](#)

MARK ENTRY

- [Pemasukan Nilai](#)
- [Exam Status Entry](#)
- [Mark Entry Approval](#)
- [Persetujuan Nilai Angka](#)

EXAMINATION RESULT

- [Print Bulk KHS](#)
- [Transcript](#)

Grade Approval - Student List

- [Approve](#)
- [Cari](#)
- [Back](#)

Course Group Info

Subject : Merencana Interior III * - DS1649
 GroupName : 4DI1
 GroupCode : 01
 Coordinator : Atridia Wilastrina
 Semester : Genap 2013/2014 (R)

Student List

Bil	Nama	NIM	Student Mark	Grade Point	Grade Name	Grade Desc	Grade Status	Exam Status	Action - Approve? <input type="checkbox"/> Check All ?
1.	MAHARANI NURMALA SARI	09109022	18.65	0.00	E	Not Acceptable	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014
2.	LUTFIARI INDAH LESTARI	09110021	51.15	1.00	D	Below Average	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014
3.	KARINA PRILIA MARSELLA	09111017	18.30	0.00	E	Not Acceptable	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014
4.	ALEN RIANTIARNI	09112001	47.90	1.00	D	Below Average	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014
5.	AMANDA PUSPITASARI	09112002	45.85	1.00	D	Below Average	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014
6.	ANINDA MEDINA FITRI	09112004	56.70	2.00	C	Average	Lulus	C	Approved 05-08-2014
7.	ANIS TALIA CORNISHA	09112006	65.05	2.75	B-	Below Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
8.	AYU PRANOWATI	09112009	65.70	2.75	B-	Below Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
9.	AYULITA LARASSARI ANDINI	09112010	68.50	3.00	B	Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
10.	CANDRA PUTRA ASHARI	09112011	59.25	2.00	C	Average	Lulus	C	Approved 05-08-2014
11.	CUT ALIFA FAZA	09112013	69.50	3.00	B	Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
12.	DANAR SETIAWAN DEVINA	09112014	68.10	3.00	B	Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
13.	YASMINE AYURANI DEYNA	09112015	63.00	2.50	C+	Above Average	Lulus	C	Approved 05-08-2014
14.	TALENTY EVANIA	09112016	63.35	2.50	C+	Above Average	Lulus	C	Approved 05-08-2014
15.	DIAH SUSMINARSIH	09112017	53.10	1.00	D	Below Average	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014

UNIVERSITAS TRISAKTI

[http://www.sis.trisakti.ac.id/examination/grade-approval/student-list/..](http://www.sis.trisakti.ac.id/examination/grade-approval/student-list/)

16. DINIYAH - -	09112018	65.70	2.75	B-	Below Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
17. GHASANI ZAHRA PUTRI	09112020	58.05	2.00	C	Average	Lulus	C	Approved 05-08-2014
18. GITA MARRIZKA	09112021	51.50	1.00	D	Below Average	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014
19. HILMAN RAEDI PUTRA	09112024	60.40	2.00	C	Average	Lulus	C	Approved 05-08-2014

Copyright©Universitas Trisakti



Universitas Trisakti
Student Information System

FSRD_admin (Faculty Admin) | Bahasa:

- [Home](#)
- [Pengaturan](#)
- [Pendaftaran Mhs Baru](#)
- [Registrasi](#)
- [Records](#)
- [Laporan](#)
- [Ujian](#)
- [Logout](#)

• **Exam Group Schedule**

- [Penjadwalan Ujian](#)
- [Kartu Peserta Ujian](#)

• **MARK DISTRIBUTION**

- [Pembobotan Komponen Nilai](#)
- [Mark Distribution Approval](#)

• **MARK ENTRY**

- [Pemasukan Nilai](#)
- [Exam Status Entry](#)
- [Mark Entry Approval](#)
- [Persetujuan Nilai Angka](#)

• **EXAMINATION RESULT**

- [Print Bulk KHS](#)
- [Transcript](#)

Grade Approval - Student List

- [Approve](#)
- [Cari](#)
- [Back](#)

Course Group Info
Subject : Merencana Interior III * - DSI649
GroupName : 4DI2
GroupCode : 02
Coordinator : Atridia Wilastrina
Semester : Genap 2013/2014 (R)

Student List

Bil	Nama	NIM	Student Mark	Grade Point	Grade Name	Grade Desc	Grade Status	Exam Status	Action - Approve?
									<input type="checkbox"/> Check All ?
1.	GABRIELL	09109012	0.70	0.00	E	Not Acceptable	Tidak Lulus		<input type="checkbox"/>
2.	MARETHA	09112029	10.60	0.00	E	Not Acceptable	Tidak Lulus		<input type="checkbox"/>
3.	MARIANE MOELYANI TANOR	09112030	65.80	2.75	B-	Below Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
4.	MARISKA AULIA	09112031	65.60	2.75	B-	Below Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
5.	NATASHA KEZZIA	09112032	56.10	2.00	C	Average	Lulus	C	Approved 05-08-2014
6.	PUTRI THEODORA S	09112037	48.05	1.00	D	Below Average	Tidak Lulus	C	Approved 05-08-2014
7.	REZILIA N	09112039	68.60	3.00	B	Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
8.	SITI FEBRINA RAHMADANI	09112042	68.10	3.00	B	Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014
9.	TIARA NUGRANIA	09112045	66.25	2.75	B-	Below Good	Lulus	C	Approved 05-08-2014



SENI RUPA & DESAIN

Tahun Akademik	:	2014/2015
Semester	:	Gasal
Program Studi	:	DI
Kode / Matakuliah	:	DS1649 / Merencana Interior III *
Kelas	:	4 DI
Dosen	:	Atridia Wilastrina

No	Nama	Nim	Kehadiran (5/100 %)	Tugas (50/100 %)	Ujian Tengah Semester (20/100 %)	Ujian Akhir Semester (25/100 %)	Nilai Akhir	Nilai
1	HENDARINI TRI H	09109014	4.64/92.86	28.00/56.00	11.80/59.00	16.25/65.00	60.69	C
2	MAHARANI NURMALA SARI	09109022	3.93/78.57	20.00/40.00	13.00/65.00	14.00/56.00	50.93	D
3	SEKAR PARAMASATYA SWASTI	09109034	3.57/71.43	15.00/30.00	12.00/60.00	0.00/0.00	30.57	E
4	LUTFIARI INDAH LESTARI	09110021	3.93/78.57	28.00/56.00	12.00/60.00	15.75/63.00	59.68	C
5	KARINA PRILIA MARSELLA	09111017	3.93/78.57	30.00/60.00	11.00/55.00	17.50/70.00	62.43	C+
6	ALEN RIANTIARNI	09112001	4.64/92.86	24.00/48.00	12.80/64.00	12.50/50.00	53.94	D
7	AMANDA PUSPITASARI	09112002	4.64/92.86	28.00/56.00	13.00/65.00	15.00/60.00	60.64	C
8	ANIS SYAFIYULLAH	09112005	2.14/42.86	5.00/10.00	0.00/0.00	0.00/0.00	7.14	E
9	DIAH SUSMINARSIH	09112017	4.29/85.71	33.00/66.00	13.60/68.00	18.75/75.00	69.64	B
10	GITA MARRIZKA	09112021	4.64/92.86	31.00/62.00	12.60/63.00	17.00/68.00	65.24	B-
11	MARETHA	09112029	3.57/71.43	32.50/65.00	11.20/56.00	15.75/63.00	63.02	C+
12	PAMELA AYU NADIRA	09112035	3.93/78.57	32.50/65.00	12.00/60.00	17.25/69.00	65.68	B-
13	PIJAR RATU RODENA	09112036	5.00/100.00	28.00/56.00	13.40/67.00	15.00/60.00	61.4	C
14	PUTRI THEODORA S	09112037	4.29/85.71	28.00/56.00	13.00/65.00	14.00/56.00	59.29	C
15	RIANI PRATIWI	09112040	4.64/92.86	28.00/56.00	13.40/67.00	14.25/57.00	60.29	C

16	TSURAYA IKA ARUMSARI	09112046	3.93/78.57	26.00/52.00	10.60/53.00	12.50/50.00	53.03	D
----	-------------------------	----------	------------	-------------	-------------	-------------	-------	---

Distribusi Nilai

Nilai	Jumlah	Percentage
A	0	0
A-	0	0
B+	0	0
B	1	6.25
B-	2	12.5
C+	2	12.5
C	6	37.5
C-	0	0
D+	0	0
D	3	18.75
D-	0	0
E	2	12.5



[Handwritten Signature]
 19/11 16 W
 ATR-IDA-W.

SENI RUPA & DESAIN

Tahun Akademik	: 2014/2015
Semester	: Genap
Program Studi	: DI
Kode / Matakuliah	: DS1649 / Merencana Interior III *
Kelas	: 4 DI 1
Dosen	: Atridia Wilastrina

No	Nama	Nim	Kehadiran (5/100 %)	Tugas (50/100 %)	Ujian Tengah Semester (20/100 %)	Ujian Akhir Semester (25/100 %)	Nilai Akhir	Nilai
1	GABRIELL	09109012	2.50/50.00	5.00/10.00	10.60/53.00	0.00/0.00	18.1	E-1
2	MAHARANI NURMALA SARI	09109022	3.57/71.43	0.00/0.00	0.00/0.00	0.00/0.00	3.57	E-2
3	ANDI AFRA DANASWARA	091101300002	4.29/85.71	35.50/71.00	12.60/63.00	19.25/77.00	71.64	B-8
4	ASFARINA KHOLIS	091101300004	4.64/92.86	35.00/70.00	14.20/71.00	18.00/72.00	71.84	B-9
5	DEASY DEVAYANI	091101300007	4.64/92.86	33.50/67.00	13.00/65.00	15.25/61.00	66.39	B-15
6	ELMA LUCYANA CHRISTIN	091101300010	4.64/92.86	27.00/54.00	13.20/66.00	15.25/61.00	60.09	C
7	FAHRI FAHREZA KINADI	091101300011	4.64/92.86	30.50/61.00	14.40/72.00	16.75/67.00	66.29	B-14
8	IVANIA DESITA	091101300013	4.64/92.86	30.00/60.00	13.80/69.00	14.25/57.00	62.69	C+
9	JOHANA ROSLINAZORA RATUANIK	091101300014	5.00/100.00	35.50/71.00	13.80/69.00	15.75/63.00	70.05	B-10
10	JOYCE RUTH ULITUA	091101300015	5.00/100.00	32.50/65.00	11.80/59.00	14.25/57.00	63.55	C+
11	KARINA APRISIANA	091101300016	4.64/92.86	30.00/60.00	13.60/68.00	14.00/56.00	62.24	C+
12	LAYLA NURINA KARTIKA ISKANDAR	091101300017	4.64/92.86	38.50/77.00	15.40/77.00	19.25/77.00	77.79	A-
13	NADILLA AZHANI	091101300023	4.29/85.71	36.50/73.00	14.00/70.00	20.00/80.00	74.79	B+
14	NAURA GHINA LAYSYA	091101300025	4.64/92.86	36.00/72.00	13.80/69.00	17.75/71.00	72.19	B

15	ALEN RIANTIARNI	09112001	3.93/78.57	25.00/50.00	11.80/59.00	16.75/67.00	57.48	C
16	ANIS SYAFIYULLAH	09112005	3.57/71.43	33.50/67.00	12.00/60.00	20.75/83.00	69.82	B ¹²
17	RAIHAN RIDHO RAHMAN	09112038	3.57/71.43	33.50/67.00	12.60/63.00	17.00/68.00	66.67	B- ¹⁰⁹

Distribusi Nilai

Nilai	Jumlah	Percentage
A	0	0
A-	1	5.8823529411765
B+	1	5.8823529411765
B	5	29.411764705882
B-	3	17.647058823529
C+	3	17.647058823529
C	2	11.764705882353
C-	0	0
D+	0	0
D	0	0
D-	0	0
E	2	11.764705882353



SENI RUPA & DESAIN

Tahun Akademik	: 2014/2015
Semester	: Genap
Program Studi	: DI
Kode / Matakuliah	: DSI649 / Merencana Interior III *
Kelas	: 4 DI 2
Dosen	: Atridia Wilastrina

No	Nama	Nim	Kehadiran (5/100 %)	Tugas (50/100 %)	Ujian Tengah Semester (20/100 %)	Ujian Akhir Semester (25/100 %)	Nilai Akhir	Nilai
1	SEKAR PARAMASATYA SWASTI	09109034	4.29/85.71	0.00/0.00	0.00/0.00	0.00/0.00	4.29	E ₃
2	RIKEYKO AUDRIA	091101300032	4.64/92.86	30.00/60.00	12.60/63.00	15.75/63.00	62.99	C+
3	TAMARA AUDRIANA MELINDA	091101300035	4.29/85.71	29.00/58.00	12.60/63.00	16.75/67.00	62.64	C+
4	TEUKU ZUHRY MAULIZA	091101300036	4.64/92.86	32.50/65.00	13.60/68.00	15.25/61.00	65.99	B- ₁₆
5	VIEDARA DWI FATHLIA	091101300037	4.64/92.86	32.50/65.00	13.00/65.00	15.00/60.00	65.14	B- ₁₇
6	JAGAD KAUTSAR	091101300042	4.29/85.71	32.50/65.00	13.60/68.00	15.50/62.00	65.89	B- ₁₈
7	IRMA SURYANI	091101300044	4.64/92.86	0.00/0.00	0.00/0.00	0.00/0.00	4.64	E ₄
8	SYAIMA	09112044	4.29/85.71	0.00/0.00	0.00/0.00	0.00/0.00	4.29	E ₅
9	TSURAYA IKA ARUMSARI	09112046	4.64/92.86	0.00/0.00	0.00/0.00	0.00/0.00	4.64	E ₆
10	YULIYANA	09112047	3.93/78.57	10.00/20.00	11.60/58.00	5.00/20.00	30.53	E ₇

Distribusi Nilai

Nilai	Jumlah	Percentage
A	0	0



29

(Handwritten signature)

Lampiran 7

Lembar Validasi dan Uji Oleh Pakar

**MATA KULIAH
MERENCANA INTERIOR 3**

TENTANG PENULIS



Asih Retno Dewanti, lahir di Jakarta pada tanggal 23 Oktober 1965. Menikah dengan Budi Prakoso serta mempunyai 2 (dua) putera: dr. Andyan Yugatama (1991) bertugas di RSUD Gunung Jati – Cirebon dan Bhagaskara Adwitiya ST. (1995) Sarjana Arsitektur – Universitas Parahiyangan, Bandung dan sedang menempuh Magister Arsitektur ITB, Bandung.

Mengawali pendidikan Dasar di SD Trisula Pusat – Jakarta dan lulus Tahun 1977; SMP Tarakanita IV – Jakarta dan Lulus Tahun 1981; SMA Negeri IV – Jakarta dan Lulus Tahun 1984.

Menyelesaikan S1 tahun 1992 dari Jurusan Desain (Desain Interior) – Universitas Trisakti, Jakarta dan memperoleh gelar Dra; Tahun 2010, memperoleh gelar Magister Desain Produk (M.Ds) dari Universitas Trisakti – Jakarta dan Tahun 2012 memperoleh gelar Magister Pendidikan, Prodi Teknologi Pendidikan (M.Pd) dari Universitas Negeri Jakarta. Sekarang sedang menyelesaikan disertasinya di Jurusan Teknologi Pendidikan – Universitas Negeri Jakarta.

Mulai tahun 1996 - sekarang menjadi staf pengajar tetap pada Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) – Universitas Trisakti, Jakarta. Penulis juga sebagai staf pengajar dengan status dosen tidak tetap pada FSRD – Universitas Tarumanagara, Jakarta.