

# **PENERAPAN METODE *PROJECT BASED LAERNING* UNTUK MENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN NIRMANA BAGI MAHASISWA DKV**

**Enny Nurcahyawati**

Universitas Indraprasta

*Email: ennienucahya@gmail.com*

**Yakub**

Universitas Buddhi Dharma Tangerang

*Y4kub@yahoo.com*

## **Abstrak**

Pengamatan ini didasarkan pada hasil belajar mahasiswa dalam belajar *nirmana* yang belum maksimal. Dikarenakan proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh pendidik. Pendidik masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu pola pengajaran pendidik masih memberikan informasi dan contoh, tapi tidak memberikan kebebasan mengembangkan ide kreatif mahasiswa. *Nirmana* adalah ilmu yang mempelajari tentang bahasa rupa, baik 2 (2D) dimensional maupun 3 (3D) dimensional. *Nirmana* mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam mengorganisir unsur atau elemen agar menjadi *karya seni yang bukan hanya bagus tapi bermakna*, apabila dalam penyampaianya menggunakan metode/model *Problem Based Learning* (PBL). Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Metode/model PBL (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar *nirmana*. Jenis penelitian ini adalah pengamatan dan analisis, menggunakan pendekatan kualitatif

**Kata kunci : Metode *Project based learning* , Nirmana**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran nirmana (*desain dasar*) merupakan matakuliah wajib bagi mahasiswa *Desain Komunikasi Visual* (DKV). Nirmana pada dasarnya berkaitan dengan persepsi indera penglihatan (*visual*) melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan sehingga menjadi kesatuan yang dapat diapresiasi. Matakuliah Nirmana mempersiapkan mahasiswa DKV agar memiliki ketajaman dan kepekaan terhadap unsur-unsur *visual* yang merupakan inti dari disiplin seni dan desain serta cabang-cabangnya. Dalam pelaksanaannya, kurikulum Nirmana tidak serta merta bisa diterapkan pada semua program studi. Jurnal ini bertujuan mendiskusikan formulasi strategi pembelajaran bagi Program Studi DKV agar dapat berjalan lebih optimal.

Mahasiswa zaman modern diharuskan mampu berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi membidik baik berpikir kritis maupun berpikir kreatif. Mahasiswa DKV harus menguasai keterampilan berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi. Kemampuan berpikir dengan jelas dan *imajinatif*, bermain logika dan mencari alternatif *imajinatif* dari ide-ide konvensional (Browne & Keeley, 1990 dalam Elaine B Johnson (2012: 183).

Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru.

Berpikir kreatif dan berpikir kritis adalah modal utama bagi mahasiswa DKV untuk mencapai keberhasilan mahasiswa dalam menguasai teknik pembuatan nirmana. Mahasiswa diharapkan memiliki pengertian, dapat

mengasah keterampilan, dan mempertajam kepekaan terhadap segala sesuatu yang menyangkut desain. Oleh karena itu nirmana harus dipelajari dengan melakukan banyak latihan secara terus menerus dengan metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemdikbud, 2013).

*Project Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Model pembelajaran inovatif yang memberi kondisi belajar aktif kepada mahasiswa dalam kondisi dunia nyata (Arends 2004 dalam Martinis Yamin, 2012:17). Mahasiswa akan dapat mempergunakan daya pikirannya dengan bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik mahasiswa akan menjadi lebih teratur, teliti, dan mendorong daya ingatnya, sehingga benar-benar menghayati seni rupa dan seni desain dengan baik.

Pemahaman dan penguasaan konsep nirmana sangat penting, karena nirmana merupakan ilmu yang mempelajari tentang bahasa rupa, *baik 2 Dimensional (2D)* maupun *3 Dimensional (3D)*. Nirmana mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni. Dalam mengorganisir unsur atau elemen agar menjadi karya seni yang bukan hanya bagus tapi bermakna. Dengan memahami dan menguasai konsep-konsep penting dalam nirmana, (1) mahasiswa dipermudah dalam menjawab berbagai model obyek-obyek yang membutuhkan imajinatif dan kreatif yang tinggi. (2) Mahasiswa harus mampu mengimplementasikan konsep-konsep penting ke dalam satu kesatuan yang utuh di dalam sebuah karya. (3) Mahasiswa

harus memperhatikan mutu dari karya dengan mutu nilai guna seni rupa harus mempunyai nilai artistik yang tinggi, mempunyai nilai fungsi, terbuat dari bahan yang bermutu, memiliki nilai guna dan nilai artistik, dengan kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis, sehingga mahasiswa DKV tidak diragukan lagi dalam hasil pengerjaan proyek.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa *nirmana* merupakan suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang. Sedangkan pembelajaran *nirmana* pada hakikatnya adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang (mahasiswa) melaksanakan kegiatan belajar *nirmana*, dan proses tersebut berpusat pada pendidik mengajar *nirmana*. Pembelajaran *nirmana* seharusnya mampu menanamkan konsep *nirmana* secara jelas, tepat dan akurat kepada mahasiswa sesuai dengan jenjangnya.

Melihat hakikat dan karakteristik pembelajaran *nirmana* pendidik perlu mempertimbangkan rancangan tentang keterampilan proses pemecahan masalah *nirmana*, memberikan pengalaman autentik pada mahasiswa, menggunakan model yang dapat meningkatkan keterampilan proses secara autentik.

Menurut Wahyudi dan Kriswandani (2010:53) keterampilan proses merupakan kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada penelitian siswa secara aktif dan kreatif dalam proses memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan saja, tetapi bagaimana proses mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Slameto (2011:7) Model *Project Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi

pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Model *Project Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

## Tinjauan Pustaka

### 1. Metode *Project Based Learning* (PBL)

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh seorang pendidik dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang pendidik tidak dapat melaksanakan tugasnya bila ia tidak menguasai satupun metode mengajar. Menurut *Buck Institute For Education* (BIE) 1999 dalam Trianto (2014:41) *PBL* adalah model pembelajaran yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberikan peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa bernilai dan realistik. *PBL* merupakan pembelajaran *inovatif* yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*) dan menempatkan pendidik sebagai motivator dan fasilitator, dimana mahasiswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Made Wina 2009 dalam Trianto (2014:42) mendefinisikan *Project Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek adalah suatu bentuk kerja memuat tugas-tugas berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang menantang. Tugas mandiri untuk merancang, memecahkan

masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja secara mandiri. Tujuan mandiri yaitu agar mahasiswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapi

Jean Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan (*action*). Perkembangan pengetahuan mahasiswa tergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan pengetahuan itu sendiri merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidak seimbangan dan keadaan keseimbangan (Poedjiadi, 1999;61) dalam Martinis Yamin, 2012: 15).

## 2. Mutu

Tom Peters dkk 1985 (dalam Edward Sallis, 2011: 29) mutu adalah sebuah hal yang berhubungan dengan gairah dan harga diri. Mutu adalah kemampuan (*ability*) yang dimiliki oleh suatu produk atau jasa yang dapat memenuhi kebutuhan atau harapan. Kepuasan (*satisfaction*) pelanggan (*customers*) dalam pendidikan dikelompokkan menjadi *internal customer* dan *external customer* (Nanang Fattah, 2012:2).

Mutu berarti kesesuaian terhadap persyaratan-persyaratan. Persyaratan-persyaratan perlu dispesifikasikan secara jelas sehingga semua orang tahu apa yang diharapkan. Crosby (dalam C. Rudy P., 2012:3). Sedangkan menurut Ahyari dalam Rudy (2012:3), secara umum mutu adalah jumlah dari sifat-sifat produk, seperti daya tahan, kenyamanan pemakaian, daya guna. Mutu selalu diidentifikasi dan dihubungkan dengan kegunaan khusus seperti panjang, lebar, warna, berat dan karakter. Sementara menurut Edward Sallis 2003 (dalam Husaini, 2010:567) mutu adalah menciptakan budaya mutu dimana tujuan

setiap anggota ingin menyenangkan pelanggannya.

## 3. Pembelajaran

Upaya mendapatkan hasil yang maksimal, maka pembelajaran itu perlu dikembangkan dan dikelola secara sistematis, bermutu, dan fungsional. Pemanfaatan berbagai sumber belajar memang selalu dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu *faktor internal* yang berpengaruh dominan dalam proses belajar dan pembelajaran seperti kesadaran, semangat, sikap, minat, kemampuan, keterampilan dan kenyamanan diri bagi penggunaannya; Sedangkan *faktor eksternal* adalah yang berpengaruh terhadap ketersediaan sumber belajar yang bervariasi, banyak, kemudahan akses terhadap sumber belajar, proses pembelajaran, ruang, sumber daya manusia, serta tradisi dan sistem yang sedang berlaku di sekolah/ lembaga pendidikan.

Menurut Duffy dan Jonassen (1992;22) mengatakan bahwa pemanfaatan berbagai sumber belajar merupakan upaya pemecahan masalah belajar. Sedangkan peran teknologi pendidikan sebagai pemecahan masalah belajar dapat terjadi dalam bentuk sumber belajar yang dirancang, dipilih dan/atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar. Sumber-sumber belajar tersebut diidentifikasi sebagai pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar

Sementara menurut Seels dan Richey (1994, hal. 65-66) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan dicirikan dengan pemanfaatan sumber belajar seluas mungkin untuk kebutuhan belajar dan dalam upaya untuk mendapat hasil belajar yang maksimal, maka sumber belajar tersebut perlu dikembangkan dan dikelola secara sistematis, baik, dan fungsional.

Sedangkan Menurut Percival dan Ellington (1993: 71-72) bahwa dalam pembelajaran model *konvensional*, dan dari sekian banyak sumber belajar yang

ada, ternyata hanya buku teks yang merupakan sumber belajar yang dimanfaatkan selain tenaga pengajar itu sendiri. Sedangkan mengenai sumber belajar yang beraneka ragam pada umumnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Senada Percival dan Ellington. McIsaac dan Gunawardena (1996:78) menjelaskan bahwa sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam jenis dan bentuknya. Sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pelajar dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan peserta didik

#### 4. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan sikap dan keterampilan mahasiswa melalui interaksi mahasiswa dengan lingkungan belajar yang pada hakikatnya mempelajari lambang-lambang verbal dan visual. Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan mahasiswa lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pengajaran. Visualisasi mencoba menggambarkan hakikat suatu pesan dalam bentuk menyerupai sebenarnya (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2015:8).

Pada dasarnya tidak ada bentuk media visual yang sepenuhnya *realistik*, nyata, dan kongkret disebabkan adanya tingkat realisme isi pesan yang akan disampaikan. Suatu objek atau kegiatan nyata yang dipelajari selalu mempunyai aspek-aspek yang tidak bisa dinyatakan seluruhnya secara ilustratif sekalipun melalui bentuk tiga dimensi atau gambar hidup. Dengan demikian visualisasi suatu objek atau kejadian tersusun secara

kontinum mulai dari yang realistik sampai kepada yang paling abstrak (Nana sudjana dan Ahmad Rivai (2015:8)

Menurut Rakhmat Supriyono (2010: 9) desain grafis belakangan lebih sering disebut DKV karena memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan *visual* seperti; tipografi. Ilustrasi, warna, garis, *layout* dengan bantuan teknologi, istilah DKV dianggap lebih dapat menampung perkembangan grafis yang semakin luas, tidak terbatas pada penggunaan unsur-unsur grafis.

#### 5. Nirmana

Menurut Sadjiman (2010: 4) *nirmana* adalah bidang seni rupa murni yang meliputi; seni lukis, patung, dan grafis. Bidang desain yang meliputi; desain interior, grafis atau komunikasi visual, desain produk; serta bidang seni kriya yang meliputi kriya kayu, logam, tekstil, kulit, keramik. Selain itu, ilmu dasar seni rupa dan desain diterapkan untuk tata taman, busana, arsitektur yang memerlukan Nilai-nilai keindahan.

Masih menurut Sadjiman (2010:6) nirmana ialah sekedar menyusun unsur-unsur seni rupa dan desain atas dasar prinsip-prinsip seni dan desain untuk memperoleh karya seni rupa dan desain yang memiliki nilai keindahan. Nirmana bisa juga diartikan ‘tanpa rupa’ atau ‘tanpa ujud’ yang memiliki maksud bahwa berkarya nirmana hanyalah sekedar belajar menata rupa untuk memperoleh keindahan tanpa bermaksud untuk meeujudkan menjadi suatu bentuk benda tertentu.

Sementara menurut Bambang I., dan Priscilla T., (2013:3) nirmana berarti tidak ada pikiran lain. Sesuatu yang telah dirancang, disusun, ditata atau dikomposisikan dengan baik dari hasil pemikiran menjadi sebuah karya yang mengikuti pola keindahan. Karya yang disusun atau di tata ini merupakan suatu

rupa atau wujud yang dinikmati dalam bentuk visual.

Menurut John Dewey (2009:217) seni rupa memberikan pengalaman-pengalaman (1) pengalaman grafis (menggambar), (2) pengalaman susunan (*desain*), (3) pengalaman psikologis (*apresiasi*), dan (4) pengalaman khromatis (warna).

## PEMBAHASAN

### Nirmana Menjadi Matakuliah Wajib Mahasiswa DKV

Nirmana (desain dasar) merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa DKV. Pembahasan pada tingkat perencanaan dimulai dari penemuan masalah kemudian direncanakan tindakan kelas. Secara terperinci langkah-langkah pada tahapan ini dimulai dari hal penemuan masalah di lapangan, yakni dalam perkuliahan.

Pemilihan masalah selanjutnya berdasarkan pemahaman akan karakteristik Program Studi DKV, yang memiliki kebutuhan berbeda dari matakuliah lainnya. Dalam tahap ini terdapat dua aspek utama yang perlu mendapat perhatian lebih, yaitu; aspek kedalaman (*depth*) dan aspek ilusi gerak (*motion*). Perumusan tindakan berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, hingga tindakan-tindakan yang akan dilakukan adalah mengamati karya-karya mahasiswa, kemudian dibuat pengembangannya di masa mendatang. Langkah tindakan berikutnya adalah, menambahkan materi tersebut di atas ke dalam materi ajar secara proporsional tanpa mengurangi substansi Matakuliah Nirmana. Setelah kedua langkah tindakan ini, maka dapat dilakukan sosialisasi baik kepada tim dosen dan mahasiswa, mengenai pentingnya ke dalam mata kuliah Nirmana pada Program Studi DKV.

Kemampuan mahasiswa dalam menangkap materi nirmana juga sangat beragam dan tak luput dari kesenjangan,

sehingga menambah kompleksitas pembelajaran. Bagi kebanyakan mahasiswa, nirmana hanya seperti *trial and error* dalam rangkaian usaha untuk memahami ekspresi visual dan bukan berdasarkan pemahaman akademik tertentu untuk memahami dan menghasilkan suatu karya. Akibatnya, banyak karya mahasiswa yang dangkal dan menganggap nirmana sebagai mata kuliah yang bisa disepelekan.

Nirmana pada dasarnya berkaitan dengan persepsi indera penglihatan (*visual*) melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, atau kemiripan, sehingga menjadi kesatuan yang dapat diapresiasi. Mata kuliah Nirmana mempersiapkan mahasiswa DKV agar memiliki ketajaman dan kepekaan terhadap unsur-unsur visual dan merupakan inti dari disiplin seni dan desain beserta cabang cabangnya. Dalam pelaksanaannya, kurikulum nirmana tidak serta merta bisa diterapkan pada semua program studi. Pada tulisan ini bertujuan mendiskusikan formulasi strategi pembelajaran bagi Program Studi DKV agar dapat berjalan lebih optimal.

### Metode *Project Based Learning* untuk meningkatkan mutu pembelajaran nirmana

Metode *project based learning* berupa pemberian tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan secara individual maupun kelompok. Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berpikir. Dengan metode ini mahasiswa dibiasakan untuk bisa mandiri dalam bekerja dan dalam mengeksplor kreavitis dalam bekerja. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memberikan ide baru atau gagasan baru dalam menyelesaikan masalah. Orang-orang kreatif bersikap positif terhadap pemecahan masalah. Mahasiswa menganggap masalah sebagai suatu tantangan, kesempatan untuk

memperoleh pengalaman baru, dan suatu pengayaan perbendaharaan sarana berpikir suatu pengalaman belajar.

Melalui *project based learning*, mahasiswa akan bekerja di dalam tim, menemukan keterampilan merencanakan, mengorganisasi, bernegosiasi, dan membuat *consensus* tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggung jawab, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan dipresentasikan secara ilmiah. Metode *project based learning* yang dikonstruksikan dari prinsip pembelajaran konstruktivis diduga dapat menumbuhkan nilai-nilai yang hendak dibangun dalam *soft skills*.

Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu mengaplikasikan nirmana dalam lingkungan di luar kelas atau dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *nirmana* masih mengalami kesulitan. Ada beberapa hambatan yang dialami pengajar bidang nirmana dalam melaksanakan pembelajaran berstandar nirmana. Sebagai contoh adalah tidak dapat terlaksananya beberapa kompetensi dasar dalam matakuliah dikarenakan tidak tersedianya fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran, misalnya untuk mengadakan pameran tidak tersedia ruang pameran atau ruang khusus nirmana. Selain itu juga pada beberapa media pembelajaran yang sulit diperoleh oleh pendidik dan juga mahasiswa.

Kemungkinan lain yang menjadi penyebab tidak dapat dibelajarkan nirmana adalah latar belakang mahasiswa yang kurang kreatif dan tidak mempunyai inovatif. Tidak mau mengamati segala hal disekelilingnya, yang bisa dijadikan contoh nyata untuk pembuatan nirmana, karena nirmana berarti 'tidak berbentuk'. Pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan komposisi yang harmonis, dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra (2D), trimatra

(3D) yang harus mempunyai nilai keindahan atau disebut juga sebagai ilmu tatarupa dasar.

Rendahnya perkembangan kreativitas mahasiswa dalam membuat nirmana yang disebabkan ketidak tepatan metode pembelajaran. Mahasiswa cenderung meniru contoh gambar yang diberikan oleh pengajar. Untuk hal tersebut, maka perlu adanya pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan metode *project based learning* atau metode berbasis proyek. Tujuannya adalah mendeskripsikan aktivitas pendidik dan mahasiswa pada saat kegiatan pembelajaran nirmana dengan menerapkan metode proyek, mendeskripsikan hasil kreativitas mahasiswa setelah proses pembelajaran dengan menerapkan metode proyek.

Akan tetapi meskipun dengan pelaksanaan yang mungkin kurang maksimal, para mahasiswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran nirmana. Berdasarkan pengamatan sebagian besar dari mahasiswa juga mengumpulkan tugas-tugas nirmana tepat pada waktu yang telah ditentukan, dan sebagian besar karya mahasiswa memiliki kualitas yang bagus. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa mutu belajar mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami perubahan dengan metode *project based learning* yang cukup baik. Seiring dengan peningkatan aktivitas belajar, pemahaman mahasiswa terhadap nirmana juga menunjukkan adanya peningkatan.

## PENUTUP

Pendekatan *project based learning* dalam pembelajaran nirmana memberikan perubahan aktivitas belajar dan pemahaman konsep nirmana yang lebih baik. Penerapan pembelajaran nirmana model *project-based learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan cara; (1). Pendidik menyajikan masalah melalui tugas proyek yang harus

dipecahkan bersama dalam kelompok. (2). Pendidik membentuk kelompok belajar yang efektif. (3). Pendidik memberikan nilai tambah pada kelompok yang melakukan pekerjaannya dengan baik dan menjadi kelompok yang solid.

Nirmana mengajarkan tentang unsur atau elemen yang ada pada lukisan atau gambar serta karya estetika seni agar menjadi sebuah karya rupa yang bagus dan bermanfaat bagi orang disekitarnya. Pola pengajaran dapat diawali dengan pemberian teori-teori mengenai “*apa itu nirmana*”, agar mahasiswa mempunyai gambaran dan pemahaman. Selanjutnya mahasiswa diberikan tugas dan latihan secara mandiri dengan mengembangkan ide serta gagasan dengan menerapkan metode *project based learning* yang tentunya secara tidak langsung akan melatih dalam hal teknis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Irawan dan Pricilla Tamara, (2013) *Dasar-dasar Desain*, Jakarta: Griya Kreasi.
- B. Seels dan Richey, R.C., (1994) *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*, Washington, DC: AECT
- C. Rudy Prihantoro, (2012), *Konsep Pengedalian Mutu*, Bandung; Remaja RosdaKarya.
- Dewey John (1934), *Art as Experience*, The Berkeley Publishing Group; New York.
- Edward Sallis, (2011), *Manajemen Mutu terpadu pendidikan*, Jogjakarta: IRCisoD.
- Elaine B. Johnson, (2012), *CTL Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa.
- Fred Percival dan Henry Ellington, (1993). *A Handbook of Educational Technology*, London: Kogan Page.
- Husaini Usman, (2010), *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan Edisi 3*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemdikbud, (2013), *Model Pengembangan Berbasis Proyek (Project Based Learning)*.
- M. S. Mclsaac dan Gunawardena, (1996) *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*, New York: AECT
- Nanang Fatah, (2012), *Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat Supriyono, (2010), *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: ANDI.
- Sadjiman Ebdy Sanyoto, (2010), *Nirmana elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Slameto, (2011), *Sertifikasi Guru Bahan Ajar*, Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany, (2014), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thomas M. Duffy dan David HAL.(1992) *Jonassen, Constructivism and The Technology of Instruction Hillsdale*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
- Wahyudi dan Kriswandani, (2010). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga: UKSW