

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah di antaranya terdiri atas kelompok mata pelajaran estetika. Kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan, kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan tersebut mencakup apresiasi dan ekspresi baik dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis.

Berdasarkan kurikulum 2004 pendidikan seni budaya memiliki sifat multilingual, multidimensial dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensial bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap keragaman budaya lokal maupun global sebagai wujud pembentukan sikap menghargai,

bertoleransi, demokratis, beradab serta harus mampu hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Pendidikan seni budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi yang harmonis dalam logika, rasa estetik, artistik dan etika dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa dalam mencapai kecerdasan emosional (*Emotional Quotient*), kecerdasan intelektual (*Intelligence Quotient*), kecerdasan adversitas (*Adversity Quotient*), kecerdasan kreatifitas (*Creativity Quotient*) serta kecerdasan spiritual dan moral (*Spiritual Quotient*) dengan cara mempelajari elemen-elemen prinsip, proses dan teknik berkarya sesuai dengan nilai-nilai budaya dan keindahan serta sesuai dengan konteks sosial masyarakat sebagai sarana untuk menumbuhkembangkan sikap saling memahami, menghargai dan menghormati. Pendidikan seni juga memiliki peranan dalam pengembangan kreatifitas, kepekaan rasa indrawi serta kemampuan berkesenian melalui pendekatan belajar seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni.

Tujuan mata pelajaran seni budaya berdasarkan kurikulum 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan menampilkan peran serta dalam seni budaya pada tingkat lokal, regional maupun global.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) jenjang pendidikan dasar dan menengah dikembangkan oleh sekolah dan komite sekolah berpedoman pada standar kompetensi lulusan dan standar isi serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kurikulum dikembangkan berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan

peserta didik dan lingkungannya, beragam dan terpadu, tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, relevan dengan kebutuhan kehidupan, menyeluruh dan berkesinambungan, belajar sepanjang hayat, seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Dasar-dasar tersebut di atas hendaknya diimplementasikan dalam penyusunan KTSP termasuk pada penyusunan materi pembelajaran seni budaya (seni rupa). Penjabaran Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai bagian dari pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dilakukan melalui pengembangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Silabus merupakan penjabaran secara umum dengan mengembangkan SK dan KD menjadi indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian. Sebagai bagian dari langkah pengembangan silabus, pengembangan indikator merupakan langkah strategis yang berpengaruh pada kualitas pembelajaran di kelas. Kemampuan guru dan sekolah dalam mengembangkan indikator berpengaruh pada kualitas kompetensi peserta didik di sekolah tersebut. Dalam PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, diisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar. Dengan demikian, guru diharapkan untuk mengembangkan materi pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dan

acuan pembelajaran. Pada lampiran Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, diatur tentang berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik, baik yang bersifat kompetensi inti maupun kompetensi mata pelajaran. Bagi guru pada satuan pendidikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), baik dalam tuntutan kompetensi pedagogik maupun kompetensi profesional, berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam mengembangkan sumber belajar/materi pembelajaran.

KTSP sebagai paradigma baru dalam dunia pendidikan memberi otonomi untuk penentuan kurikulum sesuai dengan konteks komunitas di mana sekolah itu berada. KTSP memberi peluang pada guru untuk menyusun materi pembelajaran sesuai dengan kultural di mana sekolah itu berada. Sehubungan dengan hal itu maka terbuka peluang untuk mengembangkan materi pembelajaran seni rupa dengan mengangkat *local genius* menjadi materi pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat. Heterogenitas budaya yang tersebar di nusantara melahirkan keragaman kesenian dapat dijadikan materi pembelajaran bagi siswa sekaligus sebagai salah satu bentuk transformasi kebudayaan melalui lembaga pendidikan formal. Langkah ini dapat juga dijadikan sebagai salah satu terobosan dalam menyikapi kekhawatiran-kekhawatiran tentang kurangnya apresiasi generasi muda terhadap kebudayaan nusantara khususnya kesenian daerah yang sifatnya tradisional seperti banyak diungkapkan dalam media masa. Artikel yang ditulis M. Ahmad Jalidu (<http://jalidu.multiply.com/journal/item/2>, 30 November 2009) mengatakan bahwa “Dahsyatnya pengaruh budaya barat, pop dan gencarnya kampanye hidup modern,

semakin membuat ciut martabat seni tradisi di mata generasi muda kita”. Artikel lainnya yang ditulis oleh Oto (Harian PELITA Edisi Kamis, 19 Nopember 2009) menyatakan bahwa “Anak yang lahir pada era digital, banyak yang menyebut jadul (jaman dulu) bagi siapa saja yang masih mempertahankan kesenian tradisional, generasi muda seakan-akan gengsi untuk menampilkan kesenian asli daerahnya”. Artikel senada ditulis oleh Tok (Suarasurabaya.net November 7, 2009 by brangwetan) menyatakan bahwa “Kesenian tradisional kita memang kurang diminati anak-anak muda, keberadaan seni tradisional, sampai saat ini disinyalir juga tidak mendapatkan tempat secara khusus dalam materi atau dalam kurikulum belajar para siswa, walaupun ada sangat minim, dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya”. Pendidikan nasional dewasa ini telah terpisah dari kebudayaan, baik kebudayaan daerah maupun kebudayaan nasional (Tilaar. 1999: 177).

Di Tasikmalaya sejak kurikulum 2006 diberlakukan, mata pelajaran muatan lokal seperti keterampilan/kerajinan anyaman yang nota bene mengangkat seni budaya lokal/daerah setempat yang sudah dilaksanakan di sebagian besar sekolah (SMP) diganti dengan mata pelajaran ekonomi syariah dan pendidikan lingkungan hidup. Sehubungan dengan itu maka mata pelajaran seni rupa semakin berperan dalam membentuk sikap apresiatif dan kreatif siswa terhadap seni rupa terapan daerah setempat. Namun sejauh ini berdasarkan studi awal di lapangan, materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya belum mengkhususkan kajiannya pada seni rupa terapan daerah Tasikmalaya, tetapi cenderung masih mengacu pada materi/bahan ajar yang terdapat pada buku sumber yang sifatnya nasional.

Tasikmalaya memiliki ciri khas sebagai kota industri kerajinan tangan (<http://www.imahtasik.com>,12-12-2009), dikenal dengan beragam seni rupa terapan sebagai *local genius*. Produk budaya daerah setempat ini dapat dikembangkan menjadi bahan ajar/materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat di Tasikmalaya. Potensi seni rupa terapan Tasikmalaya diantaranya kriya bordir, alas kaki/kelom geulis, anyaman mendong/bambu/pandan, payung geulis dan batik. Beragam seni rupa terapan tersebut telah menjadi *ikon* Kota Tasikmalaya (<http://www.imahtasik.com>,12-12-2009). *Ikon* adalah citra atau potret/representasi (Budiman. 2005: 61).

Secara konsep, belajar seni diperoleh dengan jalan melakukan interaksi observasi terhadap segala kajian fenomena budaya sosial kemasyarakatan lingkungan alam sekitarnya. Kemudian diadaptasi secara humanis dalam bentuk kehidupan budaya lingkungannya misalnya dalam bentuk pengetahuan, persepsi atau pemahaman, sikap, kebiasaan (adat istiadat) dan kemampuan dalam keahlian berkarya. Materi pembelajaran apresiasi seni rupa yaitu bahan ajar yang dapat mengarahkan siswa untuk mengenal, memahami dan memberikan penghargaan atau tanggapan estetis (*respons estetis*) terhadap karya seni rupa. Materi apresiasi seni pada dasarnya adalah pengenalan tentang konsep atau makna, bentuk dan fungsi seni rupa. Apresiasi seni rupa dapat mencakup materi yang lebih luas, yaitu pengenalan seni rupa dalam konteks berbagai kebudayaan. Materi pembelajaran apresiasi seni pada pendidikan dasar dan menengah meliputi pengenalan terhadap budaya lokal, budaya daerah lain dan budaya mancanegara, baik yang bercorak primitif, tradisional, klasik, moderen, maupun kontemporer. Selain pengenalan

bentuk-bentuk seni rupa, materi apresiasi juga meliputi pengenalan tentang latar belakang sosial, budaya dan sejarah di mana karya seni rupa dihasilkan serta makna-makna dan nilai-nilai pada seni rupa tersebut. Sedangkan materi pembelajaran kreasi seni rupa adalah bahan ajar yang dapat mengarahkan siswa untuk berekspresi kreatif yang dalam praktiknya memberikan kebebasan berekspresi dan memberikan saluran emosi serta memiliki peran dalam mengembangkan mental dan spiritual siswa.

Berdasarkan paparan di atas, perlu kiranya dilakukan pengembangan materi pembelajaran khususnya pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat yang bersumber pada budaya setempat. Dengan demikian, penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat yang bersumber pada salah satu *local genius* Tasikmalaya yaitu kriya anyam pandan.

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah ini dikembangkan berdasarkan dasar pemikiran berikut ini:

1. PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar/materi pembelajaran.

2. Lampiran Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, diatur tentang berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik, baik yang bersifat kompetensi inti maupun kompetensi mata pelajaran. Bagi guru pada satuan pendidikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), baik dalam tuntutan kompetensi pedagogik maupun kompetensi profesional, berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam mengembangkan sumber belajar/materi pembelajaran.
3. Apresiasi dan kreasi generasi muda/siswa terhadap seni budaya daerahnya yang kurang seperti dipaparkan dalam beberapa artikel di media masa.
4. Mata pelajaran muatan lokal keterampilan pada tingkat SMP sudah dihapus.
5. Materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat untuk tingkat SMP di Tasikmalaya saat ini belum memadai.

Dengan demikian perlu adanya pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hal itu, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *“Bagaimana pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di kota Tasikmalaya?* Untuk lebih jelasnya, maka rumusan masalah dapat diuraikan menjadi tiga pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimanakah bahan, alat, bentuk, fungsi, teknik dan estetika kriya anyam pandan Tasikmalaya?
2. Bagaimanakah pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya?
3. Bagaimanakah strategi implementasi pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk:

1. Mendeskripsikan bahan, alat, bentuk, fungsi, teknik dan estetika kriya anyam pandan Tasikmalaya.
2. Mengungkapkan dan menjelaskan pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya.
3. Menggambarkan dan menjelaskan strategi implementasi pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan.

D. MANFAAT PENELITIAN

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi khasanah keilmuan seni rupa dan pendidikan seni rupa. Melalui pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat yang mengangkat produk budaya setempat menjadi bahan ajar/materi pembelajaran diharapkan para siswa/generasi muda lebih mengenal, memahami

dan menghargai serta dapat mengembangkan kebudayaan daerahnya, sehingga melalui pengembangan materi pembelajaran ini tercipta transmisi budaya.

Secara khusus hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat bagi Perkembangan Pendidikan Seni

- a. Memperkaya materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat.
- b. Melestarikan *local genius* Tasikmalaya dengan cara transmisi kebudayaan kepada generasi muda/siswa yang dilakukan melalui lembaga pendidikan formal.

2. Manfaat bagi Siswa

- a. Meningkatkan apresiasi siswa terhadap seni rupa terapan daerah setempat.
- b. Meningkatkan kreasi siswa dalam pengembangan seni rupa terapan daerah setempat.

3. Manfaat bagi guru

- a. Memperluas wawasan tentang seni rupa terapan daerah setempat khususnya kriya anyam pandan.
- b. Memperoleh pengetahuan tentang strategi implementasi pengembangan materi pembelajaran.

4. Manfaat bagi Peneliti

- a. Memperluas wawasan secara teoritis dan praktis tentang budaya daerah setempat.

- b. Memperluas wawasan secara teoritis dan praktis tentang pengembangan materi pembelajaran.
- c. Memperluas wawasan secara teoritis dan praktis tentang proses pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat.

5. Manfaat Bagi Masyarakat Perajin Anyam Pandan

- a. Menambah wawasan secara teoritis dan praktis tentang kriya anyam pandan.
- b. Memberikan sumbangan ide dan gagasan untuk pengembangan kriya anyam Pandan.

6. Manfaat bagi Pemerintah Daerah

- a. Memberikan sumbangan pemikiran tentang potensi seni budaya daerah setempat yang perlu dilestarikan.
- b. Membuka peluang untuk bekerjasama melakukan kegiatan terpadu dengan pihak pelaksana pendidikan guna bersama-sama membina generasi muda dalam melestarikan budaya daerah setempat.

E. STUDI PUSTAKA

Lingkup pembelajaran yang terdiri dari materi, pendekatan, model, metoda, media dan evaluasi tidak pernah lepas dari perhatian para pelaku dan pemerhati pendidikan. Berbagai upaya dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Masalah pembelajaran dikaji oleh Ratnawati (2007), kajian ini berupa tesis pada Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia. Ratnawati

mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang merupakan perpaduan antara dua aspek yang saling mempengaruhi, yaitu aspek belajar yang dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik dan aspek mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Proses belajar yang terjadi berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik sebagai subjek yang berperan membangun pengetahuan, sedangkan proses mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kedua aspek ini akan terjadi secara bersamaan dan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan dalam proses interaksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa di saat pembelajaran berlangsung.

Yessica (2007) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif yaitu interaksi yang sadar akan tujuan artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada perencanaan pembelajaran.

Pelaksanaan metode apresiasi dan proses kreasi dalam pembelajaran pendidikan seni rupa dianalisis oleh Atmoko (2009). Analisis ini berupa tesis pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. Atmoko menganalisis (1) Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa (lukis) yang disusun oleh guru telah sesuai dengan aturan KTSP (2) Metode Pembelajaran Seni Rupa (lukis) yang dilakukan oleh guru bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin di capai dan yang paling sesuai atau cocok adalah dengan metode apresiasi dan proses kreasi (Demonstrasi dan

eksperimen) (3) Evaluasi yang mengacu pada ranah psikomotor dengan kritik holistik serta menggunakan kriteria tema pokok, bentuk, isi atau makna dan kreativitas, penilaian afektif dilakukan melalui pengamatan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Penelitian tentang pembelajaran apresiasi seni rupa menggunakan presentasi visual dilakukan oleh Bahtiar (2008). Penelitian ini berupa tesis pada Program Program Pascasarjana UNS Solo. Bahtiar memaparkan bahwa salah satu kegiatan pokok di sekolah adalah proses pembelajaran, oleh karenanya guru memiliki peran yang sangat penting. Guru harus mampu menjabarkan pokok-pokok tujuan pembelajaran yang kemudian mentransformasikannya kepada siswa. Pada era teknologi informasi dan komunikasi guru dituntut untuk mampu memahami dan memanfaatkannya. Teknologi informasi dan komunikasi berbasis komputer mengandung berbagai presentasi visual yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Presentasi multimedia dapat membantu pembelajaran secara audio visual yang dapat didesain dengan memanfaatkan animasi, warna, suara dan pengembangan materi pembelajaran melalui pemanfaatan jaringan internet. Namun kenyataannya masih terdapat guru yang belum memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media, dapat meningkatkan dan mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran.

Dari beberapa kajian di atas, tergambarlah berbagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan memperbaiki materi, pendekatan, model, metode dan media pembelajaran. Namun

kajian khusus mengenai pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat yang dilakukan dengan cara mengkonversi hasil pengumpulan data tentang seni rupa terapan yang berada di daerah yang bersangkutan (*local genius*) belum terungkap. Dengan demikian penelitian ini akan mencoba mengembangkan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya dengan cara mengkonversikan hasil pengumpulan data tentang kriya anyam pandan Tasikmalaya menjadi materi pembelajaran.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik bagi perkembangan pendidikan seni, siswa, guru, peneliti, masyarakat perajin anyam pandan maupun pemerintahan daerah. Pada bab ini diuraikan pula mengenai studi pustaka dan sistematika penulisan. Pendahuluan yang baik adalah yang mampu membangkitkan minat pembaca atas topik yang dipilih, mengembangkan masalah yang mengarah pada penelitian, menempatkan konteks pustaka ilmiah yang lebih luas dan mencapai sasaran pembaca tertentu (Patilima. 2007: 28).

Bab II berisi kajian teori yang terdiri dari teori-teori dan konsep yang menjadi landasan dalam penelitian ini (menjawab pertanyaan penelitian secara teoritis). Landasan teori adalah teori-teori yang relevan yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti, sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotesis)

serta penyusunan instrumen penelitian (Prawira, 2008: 13). Teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini meliputi konsep dan prinsip seni rupa terapan, konsep budaya daerah setempat, materi pembelajaran, apresiasi, kreasi dan pengembangan materi pembelajaran.

Bab III berisi metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat. Pada bab ini juga dicantumkan subyek penelitian, tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisa data yang digunakan.

Bab IV berisi data dan analisis data, hasil analisis serta pembahasan mengenai bahan, alat, bentuk, fungsi, teknik dan estetik kriya anyam pandan Tasikmalaya.

Bab V berisi pembahasan tentang pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan mulai dari penentuan potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk sampai pada diseminasi dan implementasi/pembuatan produk masal.

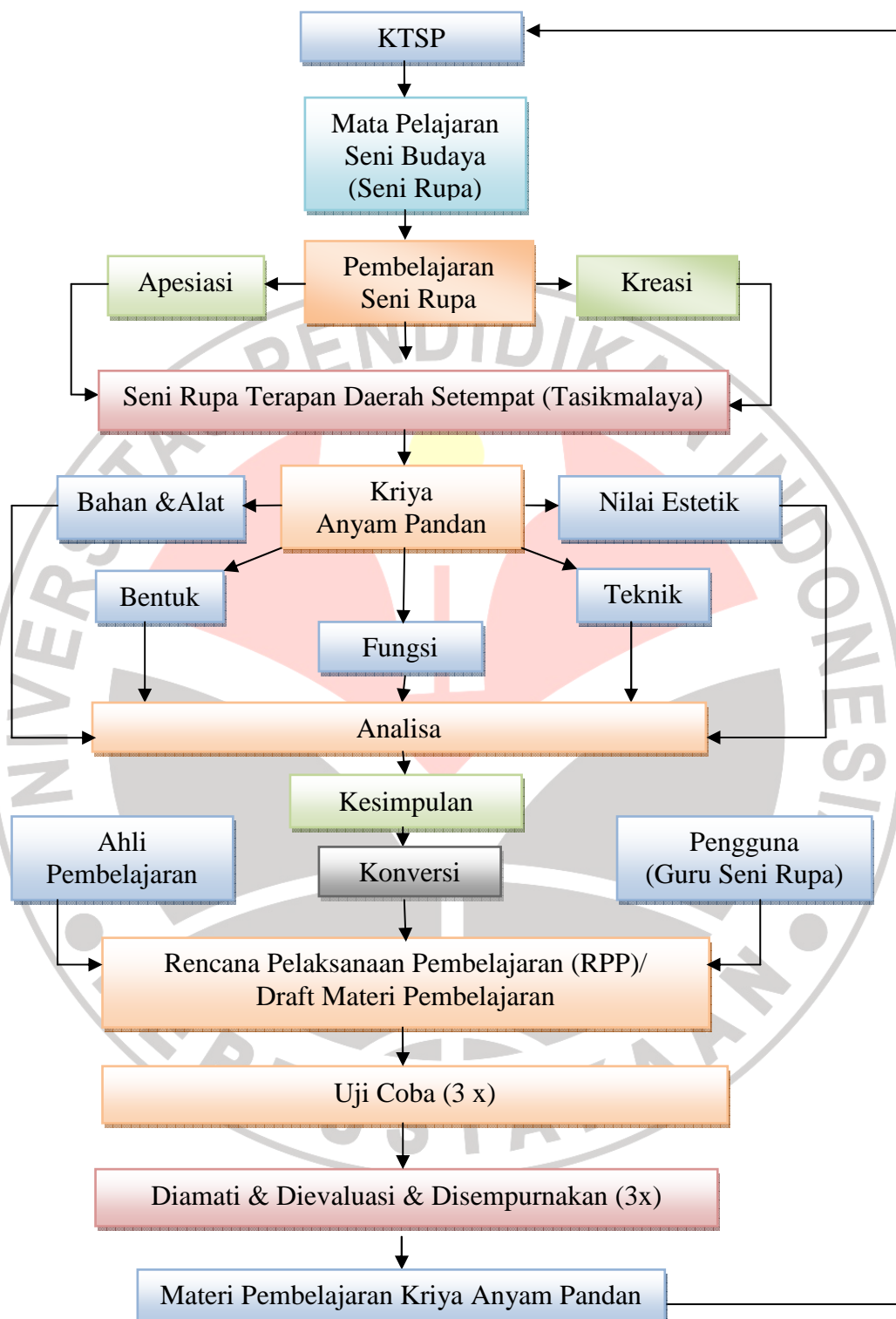
Bab VI adalah kesimpulan yang merupakan penyimpulan yang ditarik atas dasar pembahasan dan hasil temuan (menghasilkan konsep baru). Pada kesimpulan diungkapkan hasil-hasil penelitian untuk menjawab/mengkongkritkan tujuan-tujuan penelitian yang tercantum pada bab I. Sebagai acuan dalam penyusunan kesimpulan hendaknya peneliti memahami penelitian secara keseluruhan sebagai suatu sistem, memahami tujuan penelitian yang akan dicapai,

membedakan antara temuan penelitian dan kesimpulan, menarik kesimpulan dari pembahasan, memiliki cara tertib, teratur dan terarah (Prawira. 2008: 33).

G. KERANGKA BERFIKIR

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan akan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat untuk tingkat SMP di Kota Tasikmalaya yang bersumber pada budaya setempat sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Untuk memenuhi kebutuhan tersebut peneliti melakukan pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat yang bersumber pada salah satu produk budaya setempat yaitu kriya anyam pandan. Hasil penelitian tersebut kemudian dikonversi/disesuaikan berdasarkan panduan pengembangan materi pembelajaran yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan Nasional. Hasil konversi tersebut dibuat dalam bentuk draft kemudian didiskusikan dan dikonsultasikan kepada ahli pembelajaran serta ditanggapi pemakai (guru seni rupa SMP di Kota Tasikmalaya) selanjutnya diujicobakan di 4 SMP. Uji coba dilakukan 3 x putaran, selama uji coba pengembangan materi pembelajaran dilakukan pengamatan dan evaluasi yang hasilnya digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan materi pembelajaran tersebut.

Materi pembelajaran tersebut setelah selesai diujicobakan kemudian disempurnakan dan disosialisasikan.



Bagan 1
Kerangka Berfikir