

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejak lama seni telah diasumsikan hal yang memiliki peranan penting untuk menghasilkan sumber daya yang kreatif, seni merupakan tambahan bagi mata pelajaran akademik, sebagai program khusus bagi anak-anak berbakat, atau kegiatan ekstrakurikuler. Penulis buku *Becoming Knowledge: The Evolution of Art Education Curriculum*, Denny Palmer Wolf menyatakan bahwa penelitian dalam pendidikan seni telah secara konsisten menunjukkan bahwa seni merupakan suatu bentuk pengetahuan khusus yang memerlukan dukungan dan tuntutan kerja serta menghasilkan semacam empati, pemahaman, dan keterampilan yang sama dengan yang terdapat pada pelajaran seperti kimia dan kewarganegaraan. (Karyono, n.d.) mengutarakan asumsi bahwa fakta pendidikan merupakan proses sosio-kultural didasari atas pengujian kritis peran budaya dalam kehidupan manusia yang sangat diperlukan untuk memahami dan mengontrol proses edukatif.

Dalam Pendidikan setara Sekolah Menengah Atas, seni merupakan mata pelajaran yang dikategorikan ke dalam rumpun seni dan budaya yang mengedepankan aspek keterampilan dalam berkarya. Pelajaran seni yang merupakan mata pelajaran wajib yang menjadi bagian dari struktur kurikulum yang diajarkan pada kelas 10, 11 dan 12 dengan alokasi waktu 72 jam pelajaran per tahun untuk kelas 10 dan 11, 64 jam pelajaran per tahun untuk kelas 12.

Pelajaran Seni di sekolah mengandung pembelajaran dari seni rupa, seni musik dan seni tari. Khususnya pada Seni Rupa di kelas 12 biasanya merupakan tahap akhir dari kurikulum Seni Rupa yang diberikan kepada peserta didik. Pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep, teknik, dan ekspresi dalam seni rupa. Materi yang diajarkan dalam pelajaran Seni Rupa kelas 12 biasanya mencakup berbagai topik seperti Sejarah Seni Rupa, pemahaman konsep, Teknik seni rupa yang diantaranya lukis dan kriya, kreativitas dan ekspresi, serta penilaian dan pameran, .

Sekolah Menengah Atas khususnya kelas 12 berada pada titik krusial dalam merencanakan masa depan peserta didik. Dengan kata lain kelas 12 sedang berada

Yukki Setiawan, 2024

PENERAPAN KETERAMPILAN SENI RUPA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENUMBUHKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS XII DI SMA NEGERI 16 KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

di persimpangan yang harus memilih antara melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi (perguruan tinggi) atau memilih untuk berwirausaha/bekerja. Kurangnya pembekalan dalam mempersiapkan pilihan tersebut dapat menimbulkan ketidakterarahan akan apa yang seharusnya peserta didik tempuh dan hadapi selepas mereka menyelesaikan sekolah, maka dari itu selama pelajaran Seni khususnya di Seni Rupa di kelas 12, siswa juga diharapkan untuk mengembangkan portofolio seni yang mencakup berbagai karya mereka. Portofolio yang dapat digunakan untuk melamar ke perguruan tinggi atau program seni terkait setelah lulus sekolah menengah atas bahkan bisa berguna bagi mereka yang memilih untuk bekerja atau berwirausaha.

Pembelajaran Seni Rupa di SMA dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya, hal ini akan menjadikan fungsi seni rupa bisa menjadi hal yang beragam yang tentunya akan berguna sesuai dengan peruntukannya, begitupula antara pembelajaran seni rupa dengan pelajaran PKWU. Seperti dikemukakan oleh Hadisubroto dalam (Trianto, 2015) yang menyatakan bahwa:

Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna (Trianto, 2015).

Meskipun Seni Rupa dan kewirausahaan mungkin terlihat berbeda, namun ada aspek-aspek tertentu dalam pembelajaran Seni Rupa yang dapat membangun keterampilan kewirausahaan pada peserta didik seperti halnya pada kreativitas dan Inovasi. Hal ini penting dalam kewirausahaan, di mana kemampuan untuk berpikir kreatif dan menciptakan ide-ide baru adalah kunci untuk mengembangkan bisnis atau produk yang unik dan menarik.

Seperti diungkapkan Renzulli dalam (Munandar, 2002) kreativitas seni rupa sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru, yang dapat diterapkan

dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Rhodes dalam (Munandar, 1988) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada diri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4P, yaitu Person (pribadi), di mana tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan; Process (proses), di mana langkah-langkah proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi; Press (dorongan), berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan dan psikologis; dan Product (hasil akhir) yang ditandai dengan orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan, dan teramati (observable). Masalahnya adalah anak masih kesulitan dalam menuangkan idenya dalam menghasilkan suatu produk kreatif.

Pada implementasi Kurikulum 2013 mengharapkan perubahan pola pikir dalam praktik pendidikan dan proses pembelajaran, bukan hanya untuk mengejar pencapaian kesejajaran dengan negara-negara lain, namun juga untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan memberikan bekal kepada generasi penerus bangsa agar mampu beradaptasi dengan perubahan yang berlangsung di lingkungan sekitar dan pada akhirnya mandiri. Oleh karena itu, pola berpikir kreatif perlu ditumbuhkembangkan selama proses pembelajaran, melalui pendekatan saintifik. Hal ini sangat sesuai dengan peran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang mengembangkan keseimbangan antara pencapaian penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap spiritual dan sosial. Berdasarkan hal tersebut, tujuan kurikulum ini adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Werdhaningsih et al., 2018).

Rhodes dalam (Munandar, 1988) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada diri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4P, yaitu Person (pribadi), di mana tindakan kreatif muncul dari keunikan

keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan; *Process* (proses), di mana langkah-langkah proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi; *Press* (dorongan), berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan dan psikologis; dan *Product* (hasil akhir) yang ditandai dengan orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan, dan teramati (*observable*).

Dalam pembelajaran seni rupa peserta didik juga didorong untuk pengembangan produk yang berbasis seni, yang dalam pembelajarannya peserta didik diajarkan untuk mengembangkan produk berbasis seni yang orisinal. Proses ini melibatkan pemahaman pasar, analisis kebutuhan dan preferensi audiens, serta perencanaan dan pengembangan produk yang sesuai. Keterampilan ini dapat diterapkan dalam konteks kewirausahaan, di mana peserta didik belajar untuk mengembangkan produk atau jasa yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pasar.

Pemasaran juga terdapat dalam Pembelajaran Seni Rupa, hal tersebut mencakup pembelajaran tentang cara mempresentasikan dan mempromosikan karya seni mereka lewat pameran. Memikirkan strategi pemasaran yang efektif, dan membangun citra yang kuat. Pembelajaran tersebut sangat penting dan berguna jika diterapkan kedalam kegiatan kewirausahaan.

Dalam kurikulum merdeka peserta didik di dorong untuk terlibat dalam proyek pelajar Pancasila, yang mana proyek tersebut mendorong peserta didik dalam pengelolaan Proyek yang melibatkan peserta didik dalam perencanaan, pengorganisasian, dan pengelolaan sumber daya. Hal ini melibatkan keterampilan manajemen proyek yang akan menjadi unsur penting dalam kewirausahaan, di mana peserta didik harus mampu mengelola proyek bisnis mereka dengan efisien dan efektif.

Kemandirian dan Inisiatif dalam pembelajaran Seni Rupa dapat membantu peserta didik mengembangkan kemandirian dan inisiatif dalam proses menciptakan karya dan ide mereka sendiri, peserta didik belajar untuk mengambil inisiatif, mengatasi tantangan, dan mengambil tanggung jawab atas apa yang mereka tuju.

Hal tersebut penting dalam kewirausahaan, di mana peserta didik perlu memiliki kemandirian dan inisiatif untuk memulai dan menjalankan bisnis mereka sendiri.

Berbeda dengan SMA di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) peserta didik dipersiapkan untuk bisa menjadi seorang pribadi yang memiliki keahlian terarah dan kemampuan dalam mengarungi dunia kerja, meskipun di era sekarang sudah banyak para lulusan dari SMK yang akhirnya meneruskan ke universitas sebagai tempat mereka mempertajam kemampuan dan pengetahuan mereka selama pembelajaran di SMK. Sedangkan peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) hanya dipersiapkan untuk menghadapi jenjang sekolah yang lebih tinggi yaitu Universitas atau Perguruan tinggi. Namun jika melihat kondisinya ternyata pada kenyataannya banyak peserta didik setelah menyelesaikan Pendidikan mereka di SMA justru tidak mampu melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang di targetkan, penyebabnya bisa dengan latar belakang yang beragam, ekonomi menjadi salah satu factor yang paling besar presentasinya sebagai penyebab lulusan SMA tidak melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Sebagaimana dari mereka yang tidak melanjutkan ada yang memilih bekerja dan berwirausaha dengan kemampuan seadanya tanpa bisa memilih karir apa yang bisa mereka tempuh. ini tentu saja menjadi hal yang cukup serius dalam hal menentukan Langkah dan masa depan bagi mereka lulusan SMA yang tidak melanjutkan ke Universitas atau perguruan tinggi.

Dari hasil pemetaan terhadap pilihan karir siswa kelas XII yang dilakukan tim Bimbingan dan Konseling sekolah (BK) di Sekolah Menengah Atas Negeri 16 Bandung pada tahun 2022/2023 memiliki presentase kelulusan mencapai 99,9% akan tetapi memiliki presentase sebesar 72% atau 278 siswa siswa yang berminat melanjutkan ke taraf pendidikan yang tinggi, sementara sisanya sebesar 28% atau 109 siswa memilih untuk berwirausaha atau bekerja.



Gambar 1.1. Grafik Pilihan Karir Siswa

Dari hasil pemetaan tersebut didapatkan pula hasil pilihan bidang karir yang menjadi pilihan siswa untuk berwirausaha atau bekerja yang terbagi kedalam beberapa pilihan karir, yaitu :

Tabel 1. 1. Pilihan Bidang Karir Siswa

| no | Bidang Pilihan Karir | Jumlah Siswa |
|----|----------------------|----------------|
| 1 | Teknik | 25 orang siswa |
| 2 | Keterampilan | 33 orang siswa |
| 3 | Jasa | 20 orang siswa |
| 4 | Perkantoran | 31 orang siswa |

Hal ini tentu saja menjadi perhatian yang serius bagi dunia Pendidikan khususnya SMA Negeri 16 Bandung untuk bergerak mempersiapkan segala aspek agar apapun yang akan ditempuh atau diminati oleh peserta didiknya menjadi pilihan yang terbaik.

Dalam menyikapi hal diatas dan adanya celah hubungan antara pembelajaran Seni Rupa dan kewirausahaan yang bisa dimanfaatkan, sekolah dapat memperkenalkan elemen-elemen keterampilan seni rupa kedalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, seperti proyek pengembangan bisnis kreatif atau pengajaran tentang aspek-aspek keterampilan seni rupa dalam berwirausaha.

Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kewirausahaan mereka melalui pengalaman Seni Rupa khususnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya dukungan yang salah satu diantaranya pengembangan materi keterampilan seni rupa ini sebagai materi pendukung dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di tingkat SMA. Hal tersebut sangat baik dalam menumbuhkan jiwa wirausaha yang kreatif dan mampu bersaing dengan menghasilkan produk yang memiliki nilai ekonomi, Modul seni rupa yang digunakan di Sekolah Menengah Atas belum mengacu kepada tujuan kewirausahaan dan tidak memicu minat kewirausahaan serta minimnya sumber pembelajaran terkait keterampilan seni rupa dalam mengembangkan minat kewirausahaan menjadi salah satu hal yang harus diupayakan untuk mengembangkan minat kewirausahaan peserta didik di SMA Negeri. Menurut Surahman dalam (Prastowo, 2015) menyatakan bahwa modul adalah program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari secara individu oleh peserta didik.

Dengan maksud mengembangkan proses pembelajaran lebih menarik, aktif dan interaktif. Pembelajaran melalui pengembangan pembelajaran keterampilan seni rupa merupakan salah satu strategi dalam menyampaikan materi lebih efisien dan dapat menumbuhkan jiwa berwirausaha yang lebih kreatif dan dapat mengatasi kendala dalam menemukan dan memicu kekreatifan dalam berwirausaha sehingga menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan dapat menghasilkan produk yang bernilai ekonomi,

(Barnawi & Arifin, 2012) menjelaskan, sejak usia dini hendaknya peserta didik mulai diajarkan kreativitas dan kemandirian dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan imajinasinya melalui berbagai macam kegiatan dari yang sederhana menuju kompleks, mudah ke sulit, mengelola diri sehingga mampu menghidupi dirinya sendiri. Jika demikian maka anak akan dapat berfikir untuk memberikan manfaat bagi orang lain, merasa dirinya berharga bagi orang lain dan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan upaya untuk membentuk generasi yang berkarakter dengan pembelajaran yang berbasis entrepreneurship.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini akan mengembangkan rancangan pembelajaran dengan judul **“penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa kelas xii di SMA Negeri 16 kota Bandung”** Dengan harapan pembelajaran akan berjalan dengan baik, peserta didik dapat menemukan dan memahami materi seni rupa dalam penumbuhan jiwa kewirausahaan secara utuh untuk meningkatkan mutu dan kualitas serta manjadi bekal yang berharga buat peserta didik setelah lulus kelak.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi jiwa kewirausahaan siswa sebelum penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU siswa kelas XII di SMA Negeri 16 kota Bandung.
2. Bagaimana proses penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa kelas XII di SMA Negeri 16 kota Bandung.
3. Bagaimana hasil penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa kelas XII di SMA Negeri 16 kota Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kondisi jiwa kewirausahaan siswa sebelum penerapan keterampilan seni rupa pada pembelajaran PKWU siswa kelas XII di SMA Negeri 16 kota Bandung.
2. Mendeskripsikan proses penerapan keterampilan seni rupa untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa kelas XII di SMA Negeri 16 kota Bandung
3. Mendeskripsikan hasil penerapan keterampilan seni rupa untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa kelas XII di SMA Negeri 16 kota Bandung

1.4 Manfaat dan Signifikansi Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menggali dan mengkaji tentang bagaimana pengembangan modul elektronik seni grafis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Peneliti, mendapat pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa SMA Bandung.
2. Peserta didik, membantu peserta didik memahami materi seni rupa yang telah ada untuk meningkatkan minat kewirausahaan peserta didik SMA.
3. Tenaga Pendidik, menambah pengetahuan dan wawasan tenaga pendidik dalam hal pengetahuan dan seni rupa yang telah ada untuk meningkatkan minat kewirausahaan peserta didik SMA.
4. Kepala Sekolah, masukan secara materi dan bahan untuk pembinaan dalam rangka meningkatkan kualitas dan profesional tenaga pendidik seni rupa yang telah ada untuk meningkatkan minat kewirausahaan peserta didik SMA.
5. Sekolah, memberi kontribusi dan menambah kajian pustaka mengenai pengembangan penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa di SMA
6. Program Studi Pendidikan Seni SPs dan UPI, menambah referensi mengenai penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan di SMA
7. Masyarakat, memberi gambaran dan informasi tentang pengembangan modul seni rupa yang telah ada untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada peserta didik SMA.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

1. Pendahuluan

Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitaian, Tujuan Penelitian, Manfaaf dan Signifikansi Penelitian, Struktur Organisasi Tesis.

2. Kajian Pustaka

Pembelajaran Seni Rupa, Jiwa Kewirausahaan, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir.

3. Metode Penelitian

Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Lokasi Penelitian, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Jadwal Penelitian.

4. Temuan dan Pembahasan

Temuan, Pembahasan

5. Simpulan dan Implikasi

Simpulan dan Implikasi