

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kriya kayu merupakan salah satu mata kuliah dalam Program Studi Pendidikan Seni Rupa UPI yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kompetensi mahasiswa calon guru seni kriya kayu, khususnya karena mata kuliah ini membekali mereka dengan pemahaman dan keterampilan terkait desain dan pembuatan produk kriya kayu. Kompetensi ini sangat penting mengingat para lulusan nantinya akan mampu dan mengajarkan mata pelajaran kriya kayu di tingkat pendidikan menengah kejuruan. Menurut Enget, (2016, hlm.5) Kriya Kayu adalah hasil karya manusia yang dibuat dengan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan, sehingga kriya kayu sering disebut juga sebagai kerajinan tangan.

Namun, proses pembelajaran kriya kayu di Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), seringkali menghadapi tantangan dalam hal fasilitas dan metode pembelajaran. Pada tahun-tahun sebelumnya, pembelajaran kriya kayu di Pendidikan Seni Rupa UPI hanya berfokus pada perancangan produk tanpa didukung dengan fasilitas peralatan dan mesin yang memadai untuk praktik pembuatan produk. Akibatnya, mahasiswa hanya terlibat dalam proses desain, tanpa pengalaman langsung dalam pembuatan produk sehingga proses perancangan pun menjadi fokus utama. Hal ini menyebabkan kurangnya keterampilan teknis mahasiswa dalam mengolah kayu. Selain itu di mata kuliah kriya kayu juga mahasiswa memiliki banyak penurunan nilai bahkan kelulusan karena tidak bisa memenuhi standarisasi kriya kayu.

Pada tahun 2024, Pendidikan Seni Rupa UPI telah memiliki berbagai peralatan dan mesin pendukung yang memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembuatan produk kriya kayu. Namun, meskipun mahasiswa bisa praktik langsung dalam proses pembuatan produk kriya kayu, masih juga banyak mahasiswa yang tidak lulus di Mata Kuliah Kriya Kayu ini.

Setelah diamati yang menjadi permasalahan yaitu proses asistensi rancangan yang merupakan tahap yang paling panjang dan krusial dalam keseluruhan

pembelajaran di mata kuliah kriya kayu. Dalam proses ini, mahasiswa harus melakukan analisis mendalam terhadap barang yang akan dimasukkan ke dalam produk, membuat rancangan desain yang sesuai, dan memastikan kesesuaian ukuran serta fungsi produk. Namun, berdasarkan wawancara dengan mahasiswa dan dosen, proses asistensi rancangan ini menghadapi sejumlah kendala signifikan, seperti lamanya proses bimbingan, hambatan dalam analisis desain, dan kurangnya efisiensi dalam interaksi antara mahasiswa dan dosen.

Menurut Kolb (1984, hlm. 32), perancangan pembelajaran yang efektif harus memfasilitasi keempat tahap pembelajaran eksperiensial: pengalaman konkret, observasi reflektif, pembentukan konsep abstrak, dan eksperimen aktif. Siklus ini menggambarkan bagaimana individu belajar dari pengalaman dengan merefleksikan dan menggeneralisasi pengalaman ke dalam konsep yang kemudian diuji dalam situasi nyata. Model ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, bukan sekedar penerimaan informasi pasif, agar pembelajaran menjadi bermakna dan aplikatif. Fungsi utama pembelajaran ini adalah menghubungkan pengalaman dengan pemikiran abstrak dan tindakan nyata yang berdampak pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dalam konteks kriya kayu di Program Pendidikan Seni Rupa UPI, perlu ada penyesuaian metode asistensi yang lebih terstruktur untuk memastikan mahasiswa dapat melalui seluruh siklus pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan model asistensi rancangan yang lebih efektif berdasarkan prinsip-prinsip *experiential learning*, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah kriya kayu.

Sebelumnya sudah ada penelitian terdahulu diantaranya:

1. Matono et al., (2022) Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* sebagai Program Sekolah Ramah Anak di Homy School Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

Penelitian ini menegaskan efektivitas model experiential learning dalam konteks pendidikan usia dini sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan holistik. Pendekatan ini sangat relevan untuk diaplikasikan dalam konteks pembelajaran kriya kayu di pendidikan seni, khususnya untuk mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik serta pengembangan keterampilan teknis melalui pengalaman belajar langsung.

2. Kurniawan, (2021) Perancangan Desain Cenderamata "Kacapi Indung Sebagai Alternatif Icon Jawa Barat".

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan produk kriya cenderamata dengan pendekatan budaya yang mendalam. Hal ini sejalan dengan upaya pelestarian budaya melalui inovasi desain yang relevan bagi pendidikan seni kriya, khususnya dalam konteks studi kriya kayu maupun kriya budaya.

3. Purnomo, (2019) Perancangan Produk Kriya Interior Berbahan Limbah Kayu di Kota Bandung.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kriya interior berbahan bahan daur ulang, khususnya limbah kayu, yang sejalan dengan upaya pelestarian lingkungan dan inovasi produk kriya. Hasil ini dapat menjadi landasan penting dalam penelitian kriya kayu berbasis sustainability dan desain kreatif di bidang pendidikan seni kriya.

4. Sutianah, (2022) Peningkatan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrated Teaching and Learning Berbasis Job Skills di SMK. Universitas Siliwangi.

Penelitian menekankan pentingnya pembelajaran terintegrasi sebagai solusi untuk mengembangkan keterampilan kerja yang sesuai dengan kebutuhan pasar.

5. Fajar Kurniawan, (2022) Representasi Burung Ruai dalam Konteks Liminalitas Tradisi Kalimantan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu. Universitas Sarjanawiyata Tamanpeserta didik Yogyakarta.

Penelitian ini menekankan pentingnya seni kriya sebagai media untuk melestarikan budaya dan meningkatkan kesadaran lingkungan, dengan burung Ruai sebagai ikon sentral yang menginspirasi perenungan mendalam tentang hubungan manusia dengan alam

6. Rudiatna, (2022) Strategi Peningkatan Kompetensi Peserta didik melalui Penerapan New Teaching Factory pada Kompetensi Keahlian Kriya Kayu SMK Negeri 14 Bandung. *Journal of Educational and Language Research*.

Teaching factory di SMK Negeri 14 Bandung berhasil meningkatkan kompetensi peserta didik melalui pendekatan berbasis industri. Produk peserta didik memiliki kualitas tinggi dan diterima pasar. Penelitian ini menekankan pentingnya evaluasi dan kemitraan dengan dunia industri untuk keberlanjutan program. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan inovasi produk, menyesuaikan dengan kebutuhan pasar, dan mempromosikan hasil karya peserta didik ke tingkat nasional.

7. Triani & Choandi, (2020) Studio Inovasi dan Kreatif Kerajinan Kayu. Universitas Tarumanagara.

Penelitian ini menegaskan pentingnya menciptakan ruang kreatif yang menghubungkan generasi muda dengan dunia kerajinan kayu, memperkuat sektor ekonomi kreatif, serta melestarikan seni dan budaya melalui inovasi berbasis komunitas.

Dengan mengadopsi dan mengintegrasikan temuan-temuan spesifik dari penelitian terdahulu tersebut, model pembelajaran yang dikembangkan akan mampu meningkatkan efektivitas perancangan produk kriya kayu di Pendidikan Seni Rupa UPI dengan pendekatan yang komprehensif dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya menguatkan aspek teknis dan kreatif mahasiswa, tetapi juga menanamkan nilai budaya, inovasi bahan ramah lingkungan, serta keterhubungan dunia pendidikan dengan praktik industri. Oleh sebab itu, judul penelitian "Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Perancangan dalam Mata Kuliah Kriya Kayu di Pendidikan Seni Rupa UPI" sangat tepat dan relevan sebagai fokus kajian.

Teten Setiawan, 2025

MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PERANCANGAN DALAM MATA KULIAH KRIYA KAYU DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di Prodi PSR FPSD UPI, sehingga mampu mencetak lulusan calon guru yang kompeten dan memiliki keterampilan sehingga siap terjun mengajar ke Sekolah Menengah Kejuruan maupun industri kriya kayu.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses perancangan mahasiswa dalam Mata Kuliah Kriya Kayu di program studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI?
2. Bagaimana implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses perancangan mahasiswa dalam Mata Kuliah Kriya Kayu di program studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI?
3. Bagaimana Peningkatan efektivitas dan efisiensi proses perancangan mahasiswa dalam Mata Kuliah Kriya Kayu di program studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI dengan menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan pengembangan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses perancangan mahasiswa dalam Mata Kuliah Kriya Kayu di program studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses perancangan mahasiswa dalam Mata Kuliah Kriya Kayu di program studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan efektivitas dan efisiensi proses perancangan mahasiswa dalam Mata Kuliah Kriya Kayu di program studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI dengan menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning*.

Teten Setiawan, 2025

MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PERANCANGAN DALAM MATA KULIAH KRIYA KAYU DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

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

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara keilmuan diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang pedagogi kriya kayu, khususnya melalui Pengembangan Model Pembelajaran *Experiential Learning* yang terintegrasi dengan Project-Based Learning dan Studio-Based Learning, guna peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di mata kuliah Kriya Kayu yang relevan berdasarkan standarisasi kriya kayu. Penelitian ini juga akan menjadi referensi penting dalam pengembangan kurikulum kriya kayu di tingkat pendidikan tinggi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat bagi diri Pribadi:

Pengembangan Pengetahuan: Penelitian ini akan meningkatkan pemahaman penulis mengenai proses perancangan yang lebih efektif dan efisien dalam produksi kriya kayu, serta bagaimana teori dapat diterapkan dalam praktik.

1.4.2.2 Manfaat bagi Prodi PSR FPSD UPI:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Dengan adanya fasilitas dan peralatan baru, serta metode pengajaran yang lebih terstruktur, kualitas pembelajaran di Prodi PSR FPSD UPI dapat ditingkatkan.

1.4.2.3 Manfaat bagi Mahasiswa:

1. Keterampilan Praktis: Mahasiswa akan mendapatkan kesempatan lebih banyak untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan praktis dalam pembuatan kriya kayu, dengan menggunakan peralatan yang memadai.
2. Pemahaman Mendalam: Mahasiswa dapat memahami dengan lebih baik proses pembuatan kriya kayu, dari perancangan hingga produk akhir, sehingga meningkatkan kualitas karya mereka.

1.4.2.4 Manfaat bagi lembaga:

Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Pendidikan Seni Rupa UPI melalui pengembangan kurikulum yang lebih integratif dan berbasis praktik.

1.4.2.5 Manfaat bagi pemerintah:

Mendukung program pemerintah dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif dan pelestarian seni kriya sebagai warisan budaya.

1.4.2.6 Manfaat bagi masyarakat:

Mendukung pelestarian dan pengembangan seni kriya kayu sebagai warisan budaya dengan inovasi desain yang lebih relevan dan berdampak ekonomi.

1.5 Struktur /Organisasi penulisan

1. Pendahuluan

Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian dan struktur/organisasi penulisan.

2. Kajian Pustaka

Pembelajaran Seni kriya, Kriya Kayu, Desain Rancangan Kriya , Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.

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

5. Simpulan dan Implikasi