

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan formal tingkat akhir yang bertujuan untuk mencipta sebuah produk karya maupun gagasan sesuai dengan kurikulum 2013 bagi para peserta didik (Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud 2016). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memberikan bekal kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mempersiapkan lulusan ke dunia kerja agar lebih kompetitif dan memiliki kompetensi sehingga tidak kalah bersaing dengan tenaga kerja asing yang mulai ramai memasuki dunia kerja di Indonesia.

SMK Negeri 14 Bandung merupakan sekolah yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kompetensi keahlian dan bidang keahlian kriya yaitu Kriya Kayu, Kriya Tekstil, Kriya Kulit, Kriya Keramik, dan Kriya Logam. Kompetensi yang dimiliki SMK Negeri 14 Bandung merupakan bidang keahlian kriya yang dikhususkan untuk peserta didik dalam ruang lingkup seni kerajinan yang di dalamnya memuat mata pelajaran produktif yang meliputi dasar desain, gambar desain, gambar bentuk, nirmana, pengetahuan bahan dan desain produk. Mata pelajaran tersebut merupakan bekal bagi peserta didik untuk dapat mengetahui dan memahami bidang seni kerajinan terutama dalam bidang keahlian yang digelutinya termasuk dalam kompetensi dasar bidang keahlian Kriya Kayu, kompetensi ini dibekali kepada peserta didik dengan tujuan mempersiapkan peserta didik dalam dunia kerja kelak untuk dapat memanfaatkan ilmu dan kompetensi yang didapatkan selama menjadi peserta didik di Kriya Kayu.

Kompetensi Kriya Kayu merupakan bidang keahlian produktif yang di dalamnya terdapat mata pelajaran desain produk, mata pelajaran tersebut memberikan

pengetahuan kepada peserta didik mengenai perancangan produk, pengetahuan bahan, dan pengemasan produk jadi. Pengetahuan pada mata pelajaran

desain produk memberikan motivasi kepada peserta didik untuk membuat sebuah karya maupun produk sesuai dengan bidang keahlian kriya khususnya Kriya Kayu yang tentu saja memiliki bahan baku utama dalam pembuatan produk yang akan dirancang dan dibuat oleh peserta didik yaitu berbagai macam jenis kayu. Penggunaan bahan baku kayu dalam pembuatan produk pada mata pelajaran desain produk tentu saja menghasilkan limbah praktik produksi pembuatan karya ataupun produknya. Limbah tersebut dapat memberikan dampak jika tidak diolah dengan baik terutama dapat berdampak buruk bagi bengkel atau kelas tempat berlangsungnya proses pembelajaran produktif bidang keahlian Kriya Kayu karena dapat terjadi penumpukan limbah sisa kayu praktik.

Limbah kayu merupakan sisa dari praktik pembuatan karya dan produk Kriya Kayu yang menghasilkan limbah berupa potongan kayu dan serutan kayu pada pembelajaran desain produk di bidang keahlian Kriya Kayu. Sumadiwangsa dan Widarmana (1982) menyatakan bahwa jenis limbah kayu yang dihasilkan dari praktik industri antara lain berupa dolok (*log end*), sisa kupasan (*log core*), sisa kupasan *veneer*, lembaran (*veneer*), yang rusak, sisa potongan pinggir kayu lapis, serbuk gergaji (*saw dust*), dan serbuk pengamplasan. Hasil observasi ketika Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) menunjukkan adanya kekurangan dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan dengan baik media realia dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang membuka wawasan mengenai pendidikan ramah lingkungan. Pemanfaatan limbah kayu masih jarang dimaksimalkan sebagai bahan dasar pembuatan kerajinan, kondisi ini memungkinkan penumpukan limbah kayu yang semakin banyak jika tidak ada penanganan khusus dan tindak lanjut untuk upaya menjaga lingkungan terutama lingkungan sekolah tempat praktik produksi.

Upaya untuk menjaga lingkungan ini dapat berupa memanfaatkan limbah kayu praktik produksi pada bidang keahlian Kriya Kayu yang berbasis ramah lingkungan (*Eco*) yang bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. Sejalan dengan pendapat Dumanauw (1990) ramah lingkungan berarti segala sesuatu yang tidak menyebabkan

kerusakan lingkungan, baik itu tindakan, keputusan, inovasi, program, dan semua hal yang menyangkut lingkungan, sehingga bumi dan alam sekitar kita tetap terjaga, lingkungan sekitar tempat kita tinggal tetap bersih, sehat, nyaman dan layak untuk ditempati.

Produk yang berbasis ramah lingkungan berupa produk media pembelajaran APE untuk anak usia prasekolah meliputi piramida angka dan susunan geometris yang diharapkan dapat memberdayakan limbah kayu menjadi barang yang bermanfaat dan memiliki nilai pendidikan juga nilai estetika bagi peserta didik dan juga guru yang mengampu pada mata pelajaran desain produk. Pendapat tersebut didapat karena guru belum memiliki produk Kriya Kayu bagi peserta didik sehingga perlu adanya perancangan produk Kriya Kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk berbahan limbah kayu di SMK Negeri 14 Bandung.

Melalui produk ramah lingkungan (*Eco*) menurut Hendriyani (2014), seorang guru dapat berpikir secara kreatif untuk dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi, mata pelajaran, dan kondisi peserta didik di kelas, sehingga permasalahan limbah kayu hasil praktik produksi kompetensi keahlian Kriya Kayu dapat dikurangi melalui produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMK Negeri 14 Bandung juga dapat dimanfaatkan oleh guru yang bersangkutan untuk membuat media pembelajaran pada mata pelajaran desain produk.

Pemilihan permasalahan limbah kayu menarik perhatian peneliti untuk merancang produk kriya kayu untuk media pembelajaran desain produk di SMK Negeri 14 Bandung karena sejalan dengan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki peneliti terkait sebagai mahasiswa Konsentrasi *Craftmanship* (kriya/kerajinan), khususnya mendalami materi tentang konsep media realia yang diperoleh dari perkuliahan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPTK UPI Bandung.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Guru belum memiliki produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* bagi peserta didik Kriya Kayu SMKN 14 Bandung.
- b. Perlu adanya pengolahan limbah kayu sebagai produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung.
- c. Perlu adanya perancangan produk kriya berbasis *Eco-Kreatif* berbahan limbah kayu di SMKN 14 Bandung.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini menghasilkan rancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi limbah kayu sebagai bahan perancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung.
- b. Merancang produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* dari limbah kayu untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung.
- c. Melakukan uji kelayakan rancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* sebagai media pembelajaran melalui *Expert Judgment*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai wahana penambah pengetahuan dan konsep keilmuan, khususnya mengenai perancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah implementasi produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung dengan melibatkan guru dan juga peserta didik sehingga memberikan kesadaran mengenai pemanfaatan limbah yang ada di sekitarnya untuk dimanfaatkan menjadi sebuah karya ramah lingkungan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II Kajian Teori

Bab kajian teori berisi tentang landasan teori yang meliputi konsep dasar tentang media dan perancangan media realia berbasis *Eco-Kreatif*.

BAB III Metode Penelitian

Bab metode penelitian berisi desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab temuan dan pembahasan berisi deskripsi data, analisis data, hasil pengujian penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab simpulan dan rekomendasi berisi hasil penelitian yang disimpulkan dan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN