

Bab I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pada hakekatnya, suatu kegiatan usaha selalu bertujuan untuk menciptakan produk atau jasa yang baik, berkualitas serta yang terpenting adalah dapat memuaskan selera penggunanya. Namun disamping itu tidak dapat dipungkiri bahwa profit atau keuntungan juga merupakan tujuan penting, agar kegiatan dapat terus berjalan.

Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan kegiatan suatu usaha adalah tenaga kerja. Setiap tenaga kerja dituntut untuk memiliki kemampuan bekerja, bersemangat, berdisiplin dan mempunyai rasa tanggung jawab dan rasa pengabdian yang tinggi. Selanjutnya bahwa setiap tenaga kerja diharapkan mampu bekerja produktif dalam menciptakan suatu karya baru yang berdaya dan berhasil guna.

Namun di lain pihak, suatu unit kegiatan usaha apapun perlu menciptakan iklim dan suasana kerja yang baik, demi terciptanya gairah kerja yang diidamkan. Satu sarana yang dianggap dapat meningkatkan kegairahan dalam bekerja adalah pembinaan (*development*) dan pemeliharaan (*maintenance*) yang baik dan terarah.

Pembinaan yang sesungguhnya sebagai salah satu fungsi manajemen dalam suatu organisasi – termasuk dalam organisasi kegiatan usaha – merupakan upaya

untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan produktif, melalui pelatihan (*training*) sehingga para pekerja dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Sementara secara khusus, pembinaan dalam suatu organisasi berfungsi sebagai cara untuk mengembangkan efektifitas pekerja dengan cara memperbaiki pengetahuan, keterampilan maupun sikap mereka terhadap tugasnya.

Ada beberapa metode pembinaan yang sering dilakukan dalam lingkungan pekerjaan, seperti :

- *On the job training*, suatu metode pelatihan yang paling banyak digunakan. Dalam metode ini para pekerja dibelajarkan dan berlatih atas arahan dan bimbingan atasannya langsung. Pelatihan berlangsung di dalam perusahaan itu sendiri.
- *In service training*, adalah pelatihan yang bertujuan untuk mempertinggi keahlian khusus bagi pekerja yang akan ditempatkan pada posisi atau jabatan tertentu.
- *Apprenticeship (magang)*, suatu bentuk pelatihan yang digunakan dalam bidang pekerjaan yang membutuhkan keterampilan yang relatif lebih tinggi. Program *apprenticeship* biasa mengkombinasikan *on the job training* dengan pengalaman dan petunjuk dalam pengetahuan-pengetahuan tertentu (Waluyo Hadi, 1995 : 10). Program-program *apprenticeship* atau magang biasanya sering dilaksanakan dalam bidang pekerjaan perajin (*craftmanship*) dan

pertukangan., namun selanjutnya berkembang hingga kepada tingkat pekerjaan yang lebih tinggi dan lebih luas.

Apapun sebutannya, bentuk-bentuk pembinaan dalam dunia pekerjaan seperti itu sesungguhnya merupakan bentuk-bentuk pendidikan dan latihan yang bertujuan untuk memberikan keterampilan-keterampilan praktis sekaitan dengan lapangan kerja.

Dari beberapa bentuk pendidikan yang telah disebutkan di atas, *apprenticeship* atau *magang* adalah bentuk yang paling dikenal dan sering dilakukan. Masalahnya, dalam magang atau lebih tepatnya disebut program pembelajaran magang, terkandung nilai budaya belajar – bekerja atau bekerja – belajar (*learning by doing*), yaitu suatu proses belajar sambil bekerja yang sudah berurat berakar dalam tradisi kehidupan masyarakat kita sejak dahulu kala. Salah satu contoh yang paling mudah adalah pembelajaran magang dalam menuntut ilmu baca – tulis Al-Quran di berbagai madrasah (Trisnamansyah , 1987 : 6), atau anak-anak priyayi Jawa masa lampau yang magang – belajar bahasa Belanda sambil bekerja di rumah-rumah orang-orang Belanda (M. Said, 1987 :60). Magang memiliki kekhasan tertentu, yaitu selalu menekankan kepada perolehan pengalaman yang ditujukan pada kerja.

Magang mengandung pengertian sebagai suatu sistem penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari seorang ahli kepada pihak lain yang belum terlatih, di mana diharapkan nantinya pihak penerima pengetahuan tersebut dapat berkembang menjadi tukang, tenaga atau pekerja terampil dalam bidangnya.(Sudjana,

1993).Pendapat lainnya menyebutkan bahwa magang merupakan proses transformasi yang berkembang melalui penyampaian model-model keterampilan, yang di dalamnya sudah mengandung berbagai komponen, seperti kebiasaan, teknik yang digunakan, pengelolaan produksi, kepemilikan hasil, kontrol kerja dan disiplin kerja. Dari sumber-sumber keterangan ini dapat disimpulkan bahwa bahwa model pembelajaran magang benar-benar sangat menekankan pada perolehan akan keterampilan.

Seperti telah diterangkan pada awal penulisan, bahwa tenaga kerja atau pekerja dituntut untuk memiliki pengetahuan atau keterampilan sebagai syarat dalam melaksanakan pekerjaannya. Mereka diharapkan mampu bekerja secara produktif agar dapat menciptakan karya- karya baru yang berhasil guna.

Kegiatan produktif tentunya membutuhkan pengetahuan dan keterampilan produktif pula yang diperoleh selama pemagangan. Untuk memperjelas peristilahan mengenai keterampilan produktif itu sendiri, ada satu pendapat yang bisa dijadikan rujukan.

Romiszowski (1981 : 250) menetapkan bahwa ada pemisahan antara pengetahuan (*knowledge*) dengan keterampilan (*skills*). Keterampilan sendiri terbagi lagi menjadi dua bagian, yaitu keterampilan produktif dan keterampilan reproduktif. Menurutnya, keterampilan produktif dalam bidang-bidang tertentu sudah mengandung unsur-unsur perencanaan, yang akan terjadi jika dibantu oleh pengetahuan yang mendukung, pengalaman melalui latihan dan instruksi yang terarah.

Penguasaan keterampilan produktif pemegang memiliki posisi penting mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhinya, dan kemampuan ini dapat menjadi indikator keberhasilan dari proses pembelajaran magang itu sendiri.

Untuk melihat sejauh mana keberhasilan transmisi keterampilan produktif sebagai hasil interaksi dalam suatu pembelajaran, maka perlu kiranya dilakukan sebuah penelitian terhadap kegiatan permagangan yang tengah terjadi hingga saat ini.

Banyak bentuk kegiatan permagangan pada unit-unit usaha kecil yang berlangsung dalam masyarakat luas, salah satu yang menarik di antaranya adalah pada sentra *home industry* lukisan gulung.

Permasalahan yang ingin dikaji dan dipecahkan melalui penelitian ini terbentuk atas dasar berbagai pertimbangan, antara lain diterangkan di bawah ini.

Pertama, di lokasi yang akan dijadikan penelitian, telah lama berlangsung kegiatan usaha berkesenian, yaitu seni lukis rakyat yang lebih dikenal sebagai sentra industri seni lukis gulung. Untuk istilah gulung di sini diartikan bahwa lukisan yang sudah jadi, umumnya dijual dalam cara yang sudah tergulung dan tidak dibentang pada ram kayu seperti pada lukisan-lukisan biasa. Keberadaan kegiatan usaha melukis ini terus bertahan hingga sekarang, dan apabila dilihat dari jumlah sanggar (*studio*) dan pekerjanya ternyata makin hari makin bertambah, yang menandakan bahwa sudah terjadi kegiatan produktif yang menuntut keterampilan produktif pula. Gejala yang diperlihatkan oleh perkembangan sentra kesenian ini menjadi hal yang cukup menarik jika diteliti, faktor apa yang menjadi daya tarik para pekerja seni terhadap bidang ini.

Kedua, seperti yang sering dijelaskan, pembelajaran melalui magang termasuk dalam magang kesenian telah lama berlangsung dan dinilai banyak berhasil. Melalui proses pembelajaran magang seorang yang belum ahli akan memperoleh keahliannya dalam bentuk kemampuan atau keterampilan yang memang sangat diperlukan dalam setiap kegiatan bekerja. Banyak contoh yang dapat dijadikan pembuktian, misalnya produk-produk kerajinan dan seni kriya masa lalu yang bernilai tinggi yang dibuat oleh tenaga-tenaga terampil sebagai hasil kegiatan permagangan. Maka oleh karena itu, sebagai salah satu satuan atau bentuk dari pendidikan luar sekolah, cara pembelajaran ini perlu untuk dikembangkan.

Ketiga, perhatian terhadap keberadaan seni lukis rakyat ini (kadang disebut sebagai industri kerajinan lukisan) makin meningkat. Secara berkala atau secara insidental sebagian para pelukis desa Jelekong ini pernah disentuh oleh berbagai program pelatihan baik dalam bentuk pembekalan teknis estetis maupun teori pemasaran yang diselenggarakan beberapa Perguruan Tinggi dari Bandung. Selain itu muncul berbagai penghargaan dan perhatian dari berbagai pihak, usaha seni ini pernah menjadi bahan pemberitaan dalam media masa sebagai pengisi warta ekonomi kerakyatan atau didiskusikan oleh berbagai ahli yang peduli terhadap perkembangan seni budaya daerah. Sekali-kali lokasi ini diramaikan beberapa rombongan pengunjung sebagai program wisata belajar.

Satu faktor yang ikut andil dalam meningkatkan penghargaan kepada kesenian ini adalah pemasaran. Selain dikonsumsi oleh para peminat seni lokal seperti Bandung dan sekitarnya, karya-karya ini secara tetap sudah memiliki pasar dalam tempat-

tempat wisata nasional yang cukup besar. Bahkan menurut beberapa pelukis yang pernah ditemui menyebutkan bahwa karya seni lukis Jelekong ini sudah merambah ke mancanegara seperti ke Saudi Arabia, Jepang, Australia, Amerika Serikat dan Eropa Timur.

B. Identifikasi Masalah

Sebelum melangkah pada permasalahan yang akan dikaji sehubungan dengan proses pembelajaran magang di lokasi penelitian, maka perlu kiranya suatu tindakan berupa pengidentifikasian permasalahan secara menyeluruh.

Desa Jelekong sebagai lokasi penelitian, berada pada wilayah Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung. Di desa ini berkembang beberapa cabang kesenian, mulai dari seni panggung seperti seni pertunjukan wayang golek, kendang pencak, reog hingga kepada seni rupa dan kerajinan seperti seni pembuatan wayang dan seni lukis gulung atau disebut pula seni gambar.

Satu kegiatan berkesenian, seperti seni lukis sudah dijadikan sebagai mata pencaharian oleh sebagian masyarakatnya. Kesenian ini selain bergerak dalam kegiatan usaha juga yang terpenting adalah memiliki muatan konsep-konsep pendidikan dan khususnya pembelajaran, berupa penularan pengetahuan dan keterampilan produktif dari pihak yang sudah dianggap ahli kepada pihak yang belum memiliki keahlian.

Proses pembelajaran magang di sentra industri seni lukis yang akan diteliti pada dasarnya tidak berbeda jauh dengan proses pembelajaran lainnya. Dalam



keberlangsungannya terkandung beberapa komponen pembelajaran, seperti masukan mentah, masukan sarana, masukan lingkungan, proses pembelajaran, masukan lain dan pengaruh.

Para pekerja atau pelukis yang berstatus pemegang merupakan target pengukuran penelitian. Teori pembelajaran menetapkan bahwa pemegang adalah warga belajar yang diistilahkan sebagai masukan mentah. Pemegang memiliki potensi, baik secara psikis maupun fisik di antaranya yaitu kemampuan, bakat, motivasi, minat, harapan dan kebutuhan belajar.

Seakan-akan seperti satu kesepakatan, hampir semua tokoh pelukis rakyat Jelekong menyebutkan bahwa minat merupakan faktor yang paling dominan dalam memicu terjadinya perkembangan industri lukisan ini. Bagi mereka asal ada minat maka jadilah pekerja – pemegang – selanjutnya menjadi ahli, memisahkan diri untuk membuka sanggar atau studio baru. Sementara bakat atau kemampuan belajar tidak dinyatakan secara signifikan, kelihatannya di sini bakat diartikan sebagai minat.

Minat memiliki arti menjadi rasa lebih suka atau merasa ada keterikatan pada suatu aktivitas, pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin dekat hubungan, semakin kuat minatnya. Lingkungan sekitar yang beraktivitas melukis dapat mempengaruhi minat seseorang atau siapapun untuk masuk melebur ke dalam nya.

Kebutuhan sosial sebagai rasa kepuasan diri, kebutuhan belajar dalam rangka memenuhi keinginan untuk memiliki atau meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan, motivasi ingin diakui dan harapan untuk mendapatkan penghasilan atau peningkatan pendapatan, juga turut memicu kegiatan berkesenian ini.

Masukan sarana dalam teori pembelajaran terdiri dari kurikulum, tenaga pengajar, fasilitas, alat beserta cara pengelolaannya. Pada pembelajaran magang tradisional seperti yang terjadi di sanggar-sanggar lukis Jelekong, unsur-unsur sarana ini tidak tampak seluruhnya, walaupun disinyalir masih tetap ada. Kurikulum yang meliputi materi atau bahan belajar serta metode penyampaiannya, dapat dilihat melalui tema-tema atau *subject matter* lukisan yang dihasilkan berdasarkan prinsip-prinsip, prosedur serta pengetahuan dasar melukis. Para pemegang pemula diwajibkan melukis objek-objek pemandangan sebagai ciri khas lukisan Jelekong, selanjutnya keterampilan mereka diharapkan meningkat dan dilanjutkan untuk belajar melukis alam benda dan manusia. Sementara cara penyampaian materi dilakukan secara *personalisasi* atau *individualisasi* yang dipandang lebih relevan dengan karakteristik sistem interaksi orang-orang pedesaan.

Tenaga pengajar dalam pembelajaran magang biasa disebut *permagang*. Pada sentra-sentra industri kerajinan atau kesenian, permagang adalah pemilik sanggar yang memiliki keahlian dan pengalaman. Dari mereka lah keahlian dan penguasaan keterampilan ditularkan kepada para pekerja – pelajar yang berstatus pemegang.

Komponen lain dari pembelajaran adalah masukan lingkungan. Lingkungan ini terdiri dari lingkungan alam dan lingkungan sosial. Kegiatan berkarya seni pada dasarnya tidak terlepas dari lingkungan sekitarnya. Faktor lingkungan acap kali menjadi sumber inspirasi bagi para pencipta seni, apa yang terlihat dan dirasakan dari



lingkungan ini akan menciptakan kesan-kesan yang selanjutnya terurahkan dalam bentuk gambar atau lukisan.

Lingkungan alam Jelekong yang dikelilingi pemandangan yang indah secara langsung berpengaruh pada tema-tema lukisan di sana. Itu sebabnya objek-objek pemandangan seakan-akan sudah menjadi ciri khas dan *trade mark* lukisan Jelekong. Gunung, langit yang biru, hamparan sawah dan pepohonan yang terkesan tampak sejuk, subur dan indah memang selalu tergambarkan.

Masih dari faktor masukan lingkungan. Lingkungan sosial dan budaya sekitar berpengaruh besar terhadap perilaku kehidupan masyarakatnya. Kegiatan usaha produktif dalam pembuatan lukisan hingga kepada pemasarannya yang sudah teratur, menjadi daya tarik tertentu bagi sebagian penduduk laki-laki remaja dewasa, untuk kemudian bergabung, bekerja – belajar melukis.

Komponen pada proses pembelajaran, di dalamnya terjadi interaksi edukasi antara pemegang yang belajar dan permegang. Dalam peristiwa ini pemegang akan memperoleh pengalaman belajar dan bekerja. Pembelajaran umumnya dilakukan melalui strategi personalisasi, *face to face* yang diperkuat oleh proses sosial berupa pelibatan diri secara penuh terhadap pekerjaan, sehingga pada akhirnya akan membentuk sikap yang mandiri.

Hasil interaksi dari proses pembelajaran magang ini menghasilkan keluaran, dalam bentuk perubahan tingkah laku. Keluaran dijabarkan ke dalam tiga ranah, yaitu kognisi, afeksi dan psikomotor. Pada batas-batas kognisi, pemegang akan memperoleh kecakapan melalui pengetahuan, prosedur dan prinsip-prinsip serta

terapannya. Untuk batas afeksi, terjadi satu sikap dan aspirasi terhadap lingkungannya. Timbul cita-cita untuk memajukan daerahnya, mengembangkan potensi wilayahnya.

Ranah yang terakhir, yaitu psikomotor, pemegang akan menguasai keterampilannya yang dicapai melalui sebuah proses, dimulai dari kesiapan untuk merespons, merencana atau memecahkan permasalahan mengenai keindahan dengan bantuan gerak mekanik, adaptasi (penyesuaian) bahan serta alat, sehingga sampai menjadi karya seni.

Komponen selanjutnya, berupa masukan lain. Dari masukan ini akan terjadi dampak yang berakibat terhadap lingkungan sekitarnya, sebagai contoh seperti lapangan pekerjaan, pemasaran, paguyuban seni dan lain sebagainya.

Masukan lain dan masukan lingkungan berpengaruh pada penguasaan keterampilan produktif pemegang.

C. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Magang hingga saat ini masih dianggap sebagai model pembelajaran yang cukup berhasil dan sering dilakukan terutama jika dikaitkan dengan sasaran kerja. Banyak badan-badan usaha yang harus menginvestasikan uangnya untuk pelaksanaan pemagangan. Pada tahap awal pemegang belum produktif karena mereka belum memiliki pengetahuan dan keterampilan. Namun setahap demi setahap kompetensi perilaku mereka bertambah sejalan dengan proses pemagangan itu sendiri, sehingga kontribusi mereka dalam proses produksi makin meningkat pula. (Uwe Schippers,

1994 : 44). Dengan kata lain, biaya yang telah dikeluarkan oleh badan usaha tadi dalam pelaksanaan pendidikan dan pelatihan akan tertutup melalui produktivitas pemegang yang kian meningkat.

Namun demikian meski telah banyak dipandang sering mencapai keberhasilan, tentunya bukan berarti tidak akan menemukan berbagai masalah.

Sebagaimana model-model dalam satuan pendidikan nonformal pada umumnya, magang memiliki berbagai komponen. Dan keberfungsian komponen-komponen inilah yang akan menentukan keberhasilan program magang dalam mencapai tujuannya.

Program pembelajaran magang seperti yang telah disebutkan pada awal-awal tulisan, berciri khas tertentu, yaitu sangat menekankan pada pengalaman yang berorientasi kerja bagi peserta magangnya. Pemegang sebagai warga belajar yang sudah memiliki sedikit pengetahuan dan keterampilan akan mengembangkan kemampuannya sesuai waktu pemagangannya. Pendek kata, dalam program magang ini pemegang menjadi target utama pembelajaran.

Pada proses peningkatan kemampuan pemegang selama pemagangan memiliki berbagai faktor penentu seperti : pengalaman belajarnya, minat terhadap pekerjaan yang bersifat seni (artistik), keahlian permagang sebagai ahli yang akan menularkan pengalaman dan kemampuannya terhadap pemegang, peluang kerja yang memotivasi pemegang untuk terus belajar/bekerja dan hasil hasil belajarnya yang berupa penguasaan keterampilan produktif yang diwujudkan dalam bentuk karya seni lukis.

Atas dasar penjelasan ini, pemegang dengan *performance* (prestasi)nya yang terbentuk melalui penguasaan keterampilan produktif (*productive skills*)nya akan menjadi pengukuran utama.

Pengukuran pada program pembelajaran magang seni lukis yang terjadi di desa Jelekong ini juga mengacu kepada konsep-konsep serta kaidah-kaidah seperti di atas. Pengukuran sejauh mana terjadi pencapaian tujuan kan dijadikan masalah atau hal yang perlu diketahui dalam suatu penelitian yang telah dirumuskan di bawah ini :

1. Bagaimana hubungan antara kemampuan mengajar permagang dengan keterampilan produktif pemagang ?
2. Bagaimana hubungan antara pengalaman belajar permagang dengan penguasaan keterampilan produktif-nya ?
3. Bagaimana hubungan antara minat artistik pemagang dengan penguasaan keterampilan produktifnya ?
4. Bagaimana hubungan antara kemampuan mengajar permagang, pengalaman belajar, dan minat artistik secara bersama-sama dengan keterampilan produktif ?

D. Definisi Operasional

Beberapa istilah atau konsep yang tertera pada Judul Penelitian ini ada kemungkinan memiliki berbagai makna, maka agar supaya tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam mengartikannya perlu untuk diperjelas kembali.

Konsep-konsep yang dimaksud di atas adalah dimulai dari :

1. *Kemampuan Mengajar Permagang.*

Kemampuan sebagai kata benda berasal dari kata *mampu*. Poerwadarminta (1985 : 628) menjelaskan bahwa *mampu* dapat berarti orang yang *kuasa* (sanggup melakukan sesuatu) dalam sesuatu ilmu (pengetahuan, kepandaian). *Kemampuan* adalah *kecakapan* atau *kesanggupan*. *Mengajar* berasal dari kata *ajar* (barang apa yang dikatakan kepada orang supaya diketahui), yang berarti *memberi pelajaran*, atau *melatih* (1985 : 22). Roojakkers (1989 : 1) *Mengajar* berarti menyampaikan atau menularkan pengetahuan, keterampilan dan pandangan. Dalam kegiatan mengajar harus terjadi suatu proses, yaitu proses belajar.

Permagang ialah seseorang yang memiliki pengalaman berupa pengetahuan dan keterampilan tertentu yang sengaja memberikannya kepada pihak atau orang lain yang belum berpengalaman dan membutuhkan pengalamannya itu (Sudjana, 2000 : 16).

Kemampuan Mengajar Permagang adalah kecakapan, atau kemampuan mengajar permagang dalam menyampaikan pengetahuan dan pengalamannya kepada pemegang.

2. *Minat artistik.*

Minat adalah gejala psikis yang merangsang perasaan senang pada individu (Wayan N, 1986 : 229). Sementara Hilgard menyebut minat sebagai kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan menyenangkan beberapa kegiatan. Sedangkan Kuder secara khusus mengidentifikasi sepuluh kelompok

minat, satu di antaranya adalah *minat artistik* yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian atau seni.

3. *Pengalaman belajar*

Pengalaman adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. (Nasution, 1995 : 88). Aksi berasal dari lingkungan, yang datang berupa rangsangan-rangsangan. Rangsangan ini akan direspon oleh manusia dalam bentuk reaksi. Reaksi sendiri mengandung aktivitas, di mana makin banyak aktivitas ditujukan pada sesuatu maka makin kuat untuk menguasainya.

Banyak macam aktivitas (kegiatan) yang dapat dilakukan manusia. Paul B. Diedrich telah membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan yang antara lain adalah *drawing activities* (menggambar, membuat grafik, membuat pola), *motor activities* (melakukan percobaan, membuat model, membuat konstruksi) atau *emotional activities* (menaruh minat, merasa bosan).

Dari analisis situasi belajar, *we learn what we do, and we do what we learn*. Kita belajar apa yang kita lakukan, dan kita lakukan apa yang kita pelajari. *The process of learning is doing, reacting, undergoing, experiencing*. Proses belajar adalah berbuat, bereaksi, menjalani, mengalami. Mengalami berarti menghayati situasi-situasi yang sebenarnya. (Nasution, 1995 : 90). Belajar adalah mengalami sesuatu.

Masih dari konsep pengalaman, Oemar Hamalik (1988 : 45) menyatakan bahwa faktor pengalaman merupakan bagian penting dalam proses belajar.

John Dewey dalam Italo Franesco, (1985 : 159) menjelaskan lebih lanjut, pengalaman dalam batas pendidikan bukanlah hanya sekedar menjalani peristiwa biasa, melainkan adalah bagaimana manusia menyadari akan akibatnya. Pengalaman memiliki muatan waktu dan kegiatan yang berdampak bagi pihak yang mengalaminya.

Pengalaman belajar ialah himpunan kemampuan hasil pendidikan secara kumulatif, yang diperoleh seseorang melalui pengamatan diri dan lingkungannya, seperti melalui pengamatan, mendengar, membaca, bertanya secara mendalam hingga kepada mencobakannya pada kasus-kasus tertentu (Ishak Abdulhak, 1995 : 1). *Pengalaman belajar* ialah sesuatu yang dikaitkan dengan yang *diingat pembelajar*, mulai dari membaca, mendengar, melihat, melihat dan mendengar, mengatakan, serta mengatakan dan melakukan (Peter Sheal, 2002 : 9).

Pengalaman belajar adalah proses belajar, yang menunjukkan aktivitas peserta belajar untuk memperoleh kemampuan baru atau meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki (D Sudjana, 2001 : 11)

4. *Keterampilan produktif*

Keterampilan (skills) adalah *reaksi* yang ditampilkan seseorang melalui suatu cara yang berkompeten agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam melatih keterampilan, seseorang perlu menarik kembali pengetahuan-pengetahuannya yang relevan dari memori. Keterampilan akan berkembang seiring dengan pengalaman dan latihan.

Bloom (1970) mengklasifikasikan tujuan utama kognitif ke dalam dua kelompok :

- *Reproduktif*: berupa pengetahuan, pemahaman dan aplikasi
- *Produktif*: analisis, sintesis dan evaluasi.

Produktif dimaknai sebagai pemecahan baru sehubungan dengan masalah baru. Atas dasar perkembangan dari pemikiran ini maka *keterampilan produktif* didefinisikan sebagai *performance* (prestasi) yang ditampilkan seseorang melalui pengetahuan relevan yang dibangun dari pengalaman dan instruksi.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan data tentang :

1. Hubungan antara kemampuan mengajar permagang dengan keterampilan produktif.
2. Hubungan antara pengalaman belajar permagang dengan keterampilan produktif.
3. Hubungan antara minat artistik permagang dengan penguasaan keterampilan produktif.
4. Mengetahui hubungan majemuk di antara variabel-variabel pengalaman belajar, minat artistik, keahlian permagang, dan keterampilan produktif dilihat dari arah maupun derajatnya.

Sedangkan kegunaan penelitian ini adalah :

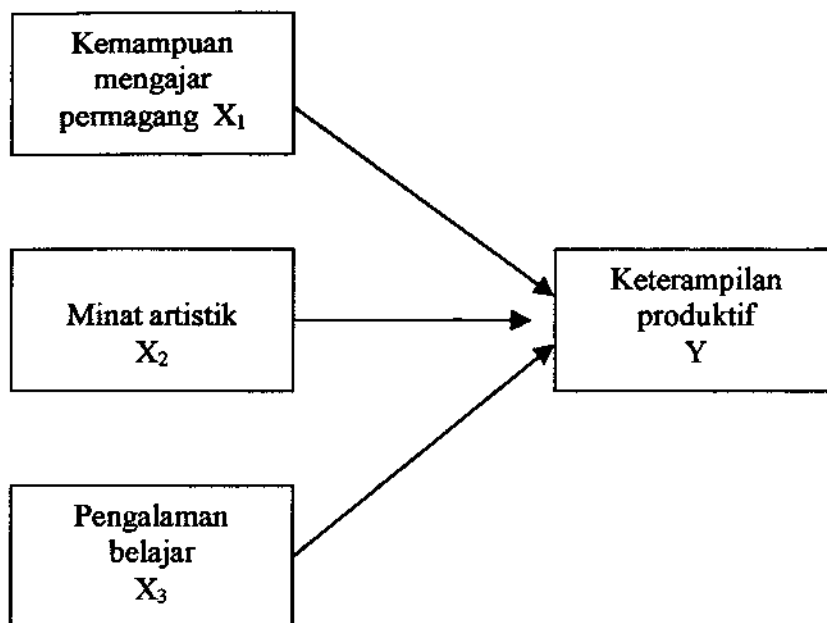
1. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan berguna bagi pengembangan teori ilmu sosial, khususnya bagi pendidikan nonformal maupun pendidikan kesenirupaan.
2. Secara praktis, hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk bahan pertimbangan bagi para instruktur, pelatih, pengembang atau penyuluh lapangan di bidang seni dan kriya (kerajinan).

F. Kerangka Pemikiran

Bentuk-bentuk pembinaan dalam dunia pekerjaan sesungguhnya merupakan bentuk pendidikan yang bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis sekaitan dengan masalah kerja. Satu bentuk yang selama ini dianggap cukup berhasil dan paling sering dilakukan adalah magang (*apprenticeship*).

Magang atau tepatnya disebut proses pembelajaran magang sering digunakan dalam program membelajarkan bagaimana cara bekerja, jarena di dalamnya memang terkandung budaya belajar-bekerja atau bekerja-belajar.

Budaya bekerja sambil belajar ini tidak berarti belajar mandiri, pada prosesnya tetap ada sumber belajar, diantaranya yang paling penting adalah peran permagang sebagai fasilitator yang telah diakui memiliki pengalaman, pengetahuan dan keterampilan tertentu yang siap akan menularkannya kepada pembelajar yang belum berpengalaman.



Gambar 1. Hubungan antar variabel penelitian

Kemampuan Mengajar permagang diperlukan demi mempermudah penyampaian pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya kepada para pemagang yang memerlukannya (Sudjana, 2000 : 16).

Minat Artistik (seni) berhubungan erat dengan kebutuhan berkesenian (Wayan, 1986 : 229).

Pengalaman Belajar berakibat besar dalam penguasaan aktivitas seseorang (Nasution, 1995 : 88).

Penguasaan keterampilan produktif yang akan dimiliki pemagang sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain misalnya minat terhadap pekerjaan dari si pemagang sendiri, pengalaman belajar - bekerja, serta kemampuan mengajar permagang yang dijadikan sumber belajar. Penguasaan keterampilan produktif pemagang secara teoretis pada akhirnya akan menciptakan peningkatan pendapatan.

Minat dan bakat sebagai pemicu untuk belajar-bekerja kadang pengertiannya sering dicampur-adukkan. Bakat secara tersendiri diartikan sebagai kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terwujud bilamana telah melakukan belajar atau berlatih. Pada kenyataannya, bila pengalaman belajar atau berlatih makin diperkuat ditambah dengan minat serta bakat yang mencukupi, akan melahirkan prestasi atau performance dalam keterampilan yang produktif.

G. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi

1. Keberhasilan belajar termasuk dalam belajar untuk memperoleh keterampilan kesenian ditentukan oleh berbagai pendukung, baik yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya.
2. Pengalaman ditentukan pula oleh penggunaan waktu dan seringnya interaksi individu dengan lingkungannya.
3. Minat berpengaruh pada seseorang untuk turut serta berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Minat ada bermacam-macam dan ikut menentukan hasil belajar. Dalam kesenirupaan, minat artistik memang sangat dibutuhkan.

Hipotesis :

Sebelum melakukan penelitian ini, beberapa hipotesis telah dibuat untuk diuji kebenarannya.



1. Terdapat hubungan yang berarti antara kemampuan mengajar dengan keterampilan produktif pemegang.
2. Terdapat hubungan berarti antara pengalaman belajar dengan keterampilan produktif yang dicapainya.
3. Terdapat hubungan yang berarti antara minat artistik dengan keterampilan produktif.
4. Terdapat korelasi jamak yang berarti antara faktor pemegang, minat artistik, pengalaman belajar dan peluang kerja dengan keterampilan produktif.

