

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang sangat signifikan dewasa ini mendorong pemerintah Indonesia mendirikan berbagai jenis sekolah kejuruan. Sekolah kejuruan yang dimaksud atau yang sekarang dinamakan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), adalah untuk menghasilkan lulusan sebagai teknisi menengah yang terampil, dimana tenaga teknisi menengah tersebut berguna untuk menjembatani tenaga sarjana dengan pekerja (buruh) dalam suatu sistem proyek pekerjaan. SMK merupakan sekolah keahlian, salah satu jenis sekolah keahlian tersebut adalah Sekolah Menengah Seni dan Kriya (kerajinan), di dalamnya terdapat beberapa program keahlian diantaranya: Seni Rupa, Kriya Kayu, Kriya Tekstil, Kriya Logam, Kriya Keramik dan Kriya Kulit.

Tujuan program keahlian kriya kayu secara umum mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Untuk mewujudkannya, maka tujuan tersebut dilaksanakan melalui pembelajaran.

Pembelajaran untuk SMK diatur oleh Departemen Pendidikan Nasional. Pada tahun 2006 sebagian SMK telah menggunakan model Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) yang mensyaratkan siswa SMK belajar berbagai mata

pelajaran pada kelompok normatif, adaptif serta produktif (praktek keterampilan). Pada program produktif untuk program keahlian kriya kayu terdapat beberapa mata diklat yang diantaranya adalah ukir kayu.

Pelaksanaan pembelajaran ukir kayu diarahkan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa dalam berkreasi dan peka terhadap karya seni sesuai dengan kebutuhannya. Kebutuhan tersebut dapat berupa kebutuhan praktis maupun kebutuhan akan kepuasan terhadap hasil ciptaannya. Melalui kegiatan berkarya, siswa memperoleh pemahaman dan kemampuan tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk kriya/teknologi untuk karya dua dimensi (dwimatra) maupun tiga dimensi (trimatra). Dalam berkarya, siswa belajar menggunakan berbagai teknik tradisional dan bantuan alat modern untuk mengeksploitasi bahan menjadi karya ukir yang berkualitas. Kegiatannya tidak hanya penguasaan pengetahuan saja, namun siswa diberikan pengalaman dalam berekspresi, bereksplorasi serta berapresiasi seni melalui karya yang kreatif.

Pembelajaran ukir kayu di Sekolah Menengah Kejuruan, dewasa ini belum dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal seperti yang diharapkan. Dalam pembelajaran ukir kayu masih banyak ditemukan masalah yang perlu penanganan secara serius. Berdasarkan hasil pengamatan sementara ke sekolah, masalah yang ditemukan dalam pembelajaran ukir kayu adalah belum tercapainya kualitas hasil pekerjaan siswa seperti yang diharapkan sekolah. Belum tercapainya standar kompetensi lulusan sesuai yang diharapkan masyarakat/ industri . Serta kurangnya semangat siswa dalam melaksanakan praktek ukir kayu.

Charis Jaelani (2004:14) menjelaskan bahwa semangat adalah nafsu untuk bekerja, berjuang dan bertindak atau melakukan sesuatu usaha yang berlandaskan kekuatan, kegembiraan serta gairah batin. Semangat merupakan modal pokok dalam membuat kerajinan ukir kayu.

Kurangnya semangat akan mempengaruhi keberhasilan dalam membuat karya atau kerajinan ukir. Menurut Charis Jaelani (2004: 14) bahwa salah satu syarat untuk menuai keberhasilan dalam usaha kerajinan ukir kayu ini adalah tumbuhnya semangat ketika melaksanakannya. Di samping kurangnya semangat, muncul juga masalah lain yaitu kurangnya kreativitas siswa dalam pembuatan karya ukir kayu. Charis Jaelani (2004: 15) mengatakan bahwa kreativitas adalah daya kemampuan untuk mencipta. Kreativitas sangat erat hubungannya dengan daya cipta. Kreativitas merupakan kunci atau modal utama bagi siswa dalam berusaha untuk berkarya.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah lulusan (autcomes) pendidikan pada umumnya belum siap kerja, masih pada taraf siap latih, hal ini diantaranya dikarenakan kurangnya keterampilan siswa dalam menggunakan peralatan kerja ukir kayu. Masih banyak siswa yang belum memahami fungsi dan kaidah-kaidah penggunaan peralatan ukir kayu. Sebagian siswa dalam menggunakan peralatan masih sering keliru dan tidak sesuai dengan kegunaannya. Permasalahan ini berdampak terhadap hasil karyanya yang kurang memuaskan, dan pada akhirnya dari permasalahan diatas berakibat pada kualitas lulusan yang tidak memenuhi standar yang telah ditentukan oleh pemerintah maupun dunia kerja dan industri.

Menanggapi semua permasalahan di atas, perlu upaya perbaikan dalam pembelajaran ukir kayu. Peneliti akan mengimplementasikan pembelajaran ukir kayu berbasis seni berorientasi “kecakapan vokasional” dengan model terkait melalui penelitian tindakan kelas dengan melibatkan guru pengajar. Model pembelajaran tersebut mengarahkan pengembangan kesadaran peserta didik agar dapat memanfaatkan lingkungan untuk kegiatan apresiasi dan kreasi seni serta dapat menghasilkan karya kreatif dengan memanfaatkan teknologi sehingga akan mempunyai wawasan keteknikan berproduksi pada bidang seni dan ukir kayu.

Pengembangan pembelajaran ukir kayu yang berbasis seni dengan model terkait ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan:

- a. Memanfaatkan lingkungan untuk kegiatan apresiasi dan kreasi seni
- b. Menunjukkan apresiasi terhadap karya seni.
- c. Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis karya seni.
- d. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok.

Berdasarkan tujuan di atas, pelaksanaan pembelajaran ukir kayu di Sekolah Menengah Kejuruan yang merupakan salah satu mata diklat yang memberikan landasan nilai-nilai estetis bagi siswa, sebagai media ekspresi, pengembangan kreativitas, mengembangkan rasa keindahan, serta mempunyai kemampuan menghargai karya seni yang dapat membentuk individu yang apresiatif terhadap karya seni. Selain itu juga diarahkan untuk mengembangkan wawasan desain, pasar, dan ekonomi. Melalui pengenalan terhadap profesi, diharapkan dapat berguna sebagai bekal untuk bekerja (berwiraswasta), dan tidak bergantung pada suatu instansi atau suatu industri untuk bekerja.

Peneliti menganggap bahwa topik ini layak diangkat ke permukaan sebagai bahan kajian dalam penelitian tindakan kelas sehingga menjadi masukan bagi penyempurnaan dalam membangun kemampuan guru dan siswa dalam mengembangkan pembelajaran Ukir Kayu yang lebih inovatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas yaitu bagaimana usaha yang dapat dilakukan oleh para guru dan sekolah agar lulusan (*outcomes*) SMK dapat mencapai taraf siap kerja dan tidak hanya pada taraf siap latih serta untuk mengantisipasi akan diberlakukannya *Asia Free Trade Area* dan *Asia Free Labour Area (AFLA)* yang akan datang, dimana pemberlakuan tersebut mengakibatkan pelaku bisnis di Asia akan bersaing secara bebas dan semakin ketat untuk meraih kesempatan dari setiap peluang yang ada, baik di dalam berusaha maupun bekerja, karena setiap orang mempunyai kesempatan yang sama besar untuk memperoleh pekerjaan dan menciptakan lapangan kerja. Oleh karena itu diperlukan manusia-manusia yang siap bersaing, mandiri, kreatif, dan inovatif. Untuk menciptakan manusia-manusia tersebut diperlukan suatu sistem pembelajaran yang baik serta menekankan kepada memberikan bekal terhadap peserta didik untuk memasuki lapangan kerja.

Dari paparan diatas, rumusan masalah dapat dituliskan sebagai berikut "Bagaimanakah implementasi pembelajaran berbasis seni berorientasi "kecakapan vokasional" pada mata diklat ukir kayu?". Untuk lebih mengarahkan penelitian maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan, sebagai berikut:

- Bagaimana pembelajaran Praktik Ukir Kayu yang ada sekarang dengan segala faktor pendukung dan penghambat?

- Bagaimana perumusan dan penerapan desain dan strategi pembelajaran Praktek Ukir Kayu yang ada?
- Bagaimana peningkatan proses pembelajaran Praktek Ukir Kayu berbasis seni berorientasi kecakapan vokasional?
- Bagaimana peningkatan hasil pembelajaran Praktek Ukir Kayu berbasis seni berorientasi kecakapan vokasional?
- Bagaimana keterkaitan pembelajaran Praktek Ukir Kayu berbasis seni dengan kecakapan vokasional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mendapat gambaran mengenai implementasi pembelajaran ukir kayu berbasis seni yang berorientasi "kecakapan vokasional" di SMK. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pembelajaran Praktik Ukir Kayu yang ada sekarang dengan segala faktor pendukung dan penghambat.
2. Mendeskripsikan perumusan dan penerapan desain dan strategi pembelajaran Praktek Ukir Kayu yang ada.
3. Mengidentifikasi peningkatan proses pembelajaran Praktek Ukir Kayu berbasis seni berorientasi kecakapan vokasional.
4. Mengidentifikasi peningkatan hasil pembelajaran Praktek Ukir Kayu berbasis seni berorientasi kecakapan vokasional.
5. Mengidentifikasi keterkaitan pembelajaran Praktek Ukir Kayu berbasis seni dengan kecakapan vokasional.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa SMK dalam berkarya pada ukir kayu.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuannya dalam peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa SMK dalam praktek ukir kayu.
- c. Bagi Sekolah, sebagai sumbangan yang baik dan berguna dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran ukir kayu di SMK.

E. Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran tentang topik dalam penelitian ini, akan dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.

2. Ukir atau mengukir

Ukir atau mengukir ialah menggoreskan atau memahat huruf-huruf dan gambar pada kayu atau logam sehingga menghasilkan bentuk timbul dan cekung atau datar sesuai dengan gambar rencana. Ukiran kayu ialah bentuk pahatan pada papan atau kayu dengan teknik pahat yang sifatnya kruwikan dan



3. Seni

Seni adalah identik dengan keindahan

4. Pembelajaran Ukir Kayu Berbasis Seni

Pembelajaran ukir kayu berbasis seni adalah merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar mengembangkan nilai-nilai seni dalam bentuk menggoreskan atau memahat huruf-huruf dan gambar pada kayu sehingga menghasilkan bentuk timbul dan cekung atau datar yang indah sesuai dengan gambar rencana.

5. Kecakapan Vokasional

Kecakapan vokasional (*vocasional skill*) adalah suatu keterampilan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Dalam implementasinya, kecakapan vokasional tidak berfungsi secara terpisah dari *general life skill* dan *specific life skill* lainnya, namun menyatu menjadi sebuah tindakan individu yang melibatkan aspek fisik, mental, emosional dan intelektual.

F. Kerangka Pemikiran

Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia dalam arti mengaktualisasikan semua potensi yang dimilikinya menjadi kemampuan, yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupannya sehari hari di masyarakat luas. Muara dari suatu proses pendidikan, apakah itu pendidikan yang bersifat akademik

ataupun pendidikan kejuruan adalah dunia kerja, sebagaimana dikemukakan Sukmadinata (2001: 3) bahwa pendidikan diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan tertentu, yaitu: penguasaan pengetahuan, pengembangan pribadi, kemampuan sosial, dan kemampuan bekerja. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dilaksanakan bertujuan antara lain adalah memberikan bekal keterampilan dasar bagi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan di dunia kerja, sehingga setelah lulus peserta didik mempunyai kompetensi dan mampu bekerja dengan bekal keterampilan yang sesuai dengan kompetensi yang disyaratkan pada dunia kerja.

Agar lebih jelas pembelajaran ukir kayu berbasis seni yang berorientasi pada "kecakapan vokasional" di SMK, diuraikan sebagai berikut:

1. Input

Input dalam pembelajaran praktek ukir kayu terdiri dari: *raw input*, dan *environmental input*.

Raw input (masukan mentah) adalah siswa yang memiliki karakteristik internal dan dan karakteristik eksternal.

Instrumental input dalam pembelajaran praktek ukir kayu meliputi:

Kurikulum, desain, dan strategi pembelajaran, serta sarana dan media pembelajaran.

2. Proses

Proses merupakan interaksi seluruh komponen pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Komponen-



Komponen dalam sistem pembelajaran praktek ukir kayu meliputi: *raw input, instrumental input, dan environmental input.*

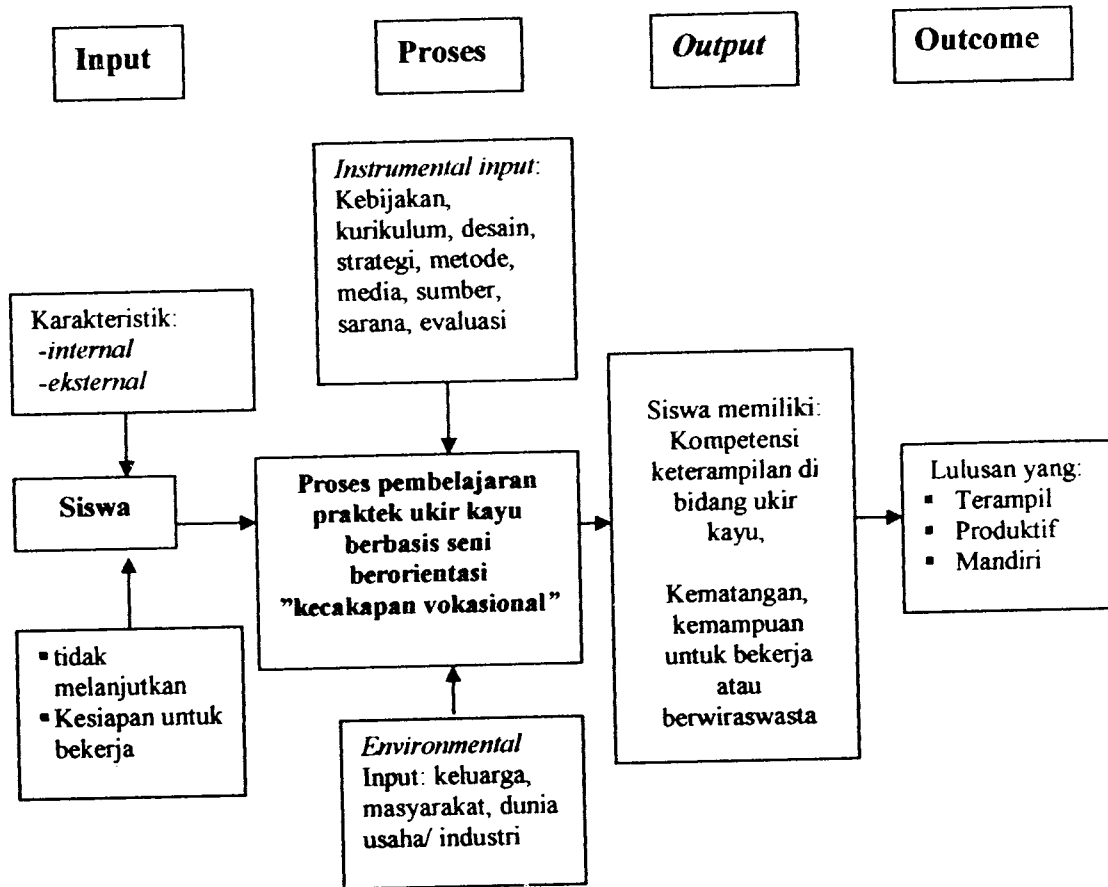
3. Output

Yang menjadi output dalam pembelajaran Praktek Ukir Kayu adalah siswa yang memiliki kemampuan kecakapan vokasional di bidang ukir kayu yang bersifat praktis, terpakai dan terkait dengan kebutuhan pasar kerja.

4. Outcome

Dampak dari proses pembelajaran Praktek Ukir Kayu Berbasis Seni yang berorientasi pada "kecakapan vokasional" tersebut adalah: 1) Lulusan SMK yang memiliki kesempatan kerja untuk mendapatkan penghasilan yang layak untuk menghidupi dirinya sendiri dan atau membantu kebutuhan ekonomi keluarganya. 2) Lulusan SMK yang produktif dan mandiri sehingga berpeluang untuk berwiraswasta sesuai dengan keterampilan yang dimiliki dan kebutuhan pasar.

Berikut akan dikemukakan bagan kerangka berfikir proses pembelajaran praktek ukir kayu berbasis seni yang berorientasi "kecakapan vokasional"



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berfikir Proses Pembelajaran Praktek Ukir Kayu Berbasis Seni, Berorientasi Kecakapan Vokasional

G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Penelitian ini di dasarkan atas asumsi:

Pada setiap individu siswa telah mempunyai bakat seni yang dibawa sejak lahir yang kadarnya berbeda-beda, ada yang kecil dan ada yang besar. Bakat tersebut dapat dikembangkan dengan latihan dan bimbingan yang dilakukan secara terus-menerus.

2. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diasumsikan di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bakat seni pada diri siswa akan dapat berkembang dengan baik apabila dilatih secara terus menerus dan berkesinambungan.
- b. Pendekatan pembelajaran berbasis tugas yaitu strategi yang menerapkan Sistem Belajar Siswa Terbimbing, Teknik Pengajaran Kelompok Kecil, dan Strategi Pengajaran Pemecahan Masalah yang diterapkan pada proses belajar mengajar Praktek Ukir Kayu akan dapat mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

H. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu hal yang menarik untuk dicermati dan diteliti bahwa lembaga pendidikan kejuruan yang ada semakin banyak jumlahnya, tetapi kenyataannya pengangguran masih saja terdapat di mana-mana. Penyebabnya karena kualitas pembelajaran yang ada belum mampu menghasilkan lulusan yang siap kerja

sehingga mereka tamat dalam pendidikan formal, dan telah memiliki bekal hidup berupa pendidikan kecakapan hidup atau keterampilan tetapi belum mampu mengisi formasi yang tersedia di industri atau membuka lowongan kerja dengan berwira usaha untuk hidup produktif. Penelitian sebelumnya telah banyak dilakukan sesuai dengan ruang lingkup kajian yang dijadikan acuan oleh peneliti. Ruang lingkup tersebut antara lain berkenaan dengan:

Model pembelajaran non kontekstual- kontekstual yang ditulis oleh Heni Komalasari (2004) dalam tesisnya yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Non Kontekstual - Kontektual Dengan Materi Seni Tradisi Topeng Cirebon Pada Siswa Kelas 2 SLTP Lab School Unit Universitas Pendidikan Indonesia;

Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Mata Diklat Produktif, hasil studi dari Ekasari (2005) yang dituangkan dalam tesis yang berjudul “Implementasi KBK Mata Diklat Produktif Bidang Keahlian Seni Tari SMK Negeri 10 Bandung;

Abidin (2005) melalui penelitian yang dilakukannya memperoleh kesimpulan bahwa: Desain pembelajaran yang menekankan kecakapan vokasional yaitu desain yang mengaitkan rumusan tujuan pembelajaran dengan jenis pekerjaan tertentu. Strategi pembelajaran yang menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Tugas yaitu strategi yang menerapkan Sistem Belajar Siswa Terbimbing, Teknik Pengajaran Kelompok Kecil, dan Strategi Pengajaran Problem Solving.

Dian Kencana (2006), dalam tesisnya yang berjudul “Implementasi Program Magang Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Vokasional Siswa

SMK “ menyimpulkan bahwa: Magang merupakan suatu proses pembelajaran karena didalamnya terjadi proses transformasi pengetahuan dan keterampilan antar individu maupun kelompok yang dapat menimbulkan perubahan sikap dan perilaku pemegang.

Disertasi Arifah A. Riyanto (2006) yang berjudul “Model Pembelajaran Keterampilan Berwira Usaha Bagi Perempuan Untuk Peningkatan Kesejahteraan Keluarga” menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran berwira usaha adalah untuk: 1) Mengembangkan wawasan dan pemahaman berwira usaha, 2) Meningkatkan sikap mental berwira usaha, dan dapat membuat keputusan yang tepat dalam mengembangkan usaha, 3) Menumbuhkan motivasi dan kesadaran belajar pada peserta didik dengan cara bertukar pengalaman dalam pengelolaan usaha kecil, 4) Meningkatkan keterampilan berwirausaha dalam usaha yang dikelolanya, 5) Meningkatkan produktivitas kerja yang terarah untuk peningkatan produk yang berkualitas sesuai selera konsumen, 6) Meningkatkan keterampilan dalam menghitung harga jual, sehingga akan dapat keuntungan yang layak.

