

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi masalah penelitian ini yaitu : (1) berdasarkan hasil survey yang telah peneliti lakukan di beberapa SMP di kota Bandung menunjukkan bahwa hasil karya siswa dalam menggambar ornamen batik dengan pola hias nusantara masih belum benar dan hasilnya belum maksimal, pada umumnya para siswa dalam menggambar ornamen batik tersebut masih terpaku pada bentuk pola hias kawung yang mudah dikenali dan mudah dibuat karena bentuknya sederhana. Padahal batik Indonesia memiliki ragam ornament yang sangat banyak dan setiap daerah pembatikan memiliki corak sendiri-sendiri. Begitu pula tentang ragam hias nusantara juga sangat banyak jumlahnya, untuk itu perlu disosialisasikan kepada generasi muda terutama terhadap para siswa untuk dikenali, dijaga dan bahkan dikembangkan keberadaannya dengan berbagai cara. (2) hampir di setiap sekolah yang ada di Kota Bandung, khususnya di perpustakaan sekolah tidak tersedia buku tentang ornamen batik maupun tentang ragam hias nusantara, akibatnya para praktisi/guru tidak bisa mengembangkan rancangan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku, dan dampaknya para praktisi tidak bisa mengembangkan desain pembelajaran dengan baik termasuk menjelaskan perbedaan antara ornamen batik dengan ragam hias nusantara terhadap para siswanya, (3)

Praktisi/guru tidak bisa memilih dan menentukan strategi pembelajaran dengan tepat, (4) berdasarkan hasil penelitian terdahulu tentang pembelajaran pendidikan kesenian khususnya seni rupa yang telah dilakukan oleh saudara Magfuri (dalam Ismiyati, 1994. 3), menyimpulkan ada empat kendala yang yang menjadi tantangan dalam pembelajaran pendidikan kesenian khususnya pendidikan seni rupa , yaitu ; waktu yang kurang memadai, kompetensi guru, kurangnya minat peserta didik terhadap pendidikan seni khususnya pendidikan seni rupa serta kurangnya perhatian orang tua murid terhadap pendidikan seni karena tidak di-EBTANAS-kan dan (5) kurikulum kesenian 2004 merupakan kurikulum baru yang konsep serta misinya sangat berbeda dengan kurikulum 1996. Jika pada kurikulum 1996 bersifat penguasaan sejumlah materi dengan pokok bahasan dan sub pokok bahasan diuraikan secara rinci dan kurikulum tersebut berlaku untuk seluruh wilayah di Indonesia (*centered curriculum*), pada kurikulum 2004 tidak lagi demikian. KBK 2004 diselenggarakan bersamaan dengan otonomi daerah termasuk otonomi dalam pendidikan. Isi (*content*) kurikulum harus dikembangkan oleh para guru di daerahnya masing-masing, karena pemerintah pusat hanya menetapkan garis besar berupa indikator yang harus dicapai oleh para siswa.

(1). Pelaksanaan menggambar ornamen batik dengan ragam bias nusantara

Menggambar ornamen batik di SMP secara jelas baru dinyatakan pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK 2004) yang pelaksanaannya baru saja digulirkan pada bulan Juni 2004 bertepatan dengan tahun ajaran baru 2004/2005

serentak di berbagai jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA di berbagai tempat di seluruh wilayah nusantara.

Sebelum munculnya kurikulum 2004 telah ada kurikulum 1996 yang kemudian disempurnakan dan dikenal dengan sebutan kurikulum 1996 yang disuplemen. Adapun kegiatan menggambar yang memiliki kesejajaran dengan menggambar ornamen batik ialah menggambar dekoratif. Jenis menggambar dekoratif ini tidak diarahkan pada perancangan desain untuk ornamen batik semata, namun bisa juga untuk berbagai jenis karya seni kriya lainnya seperti keramik, tekstil, ukir kayu dll. Oleh karena itu para praktisi/guru bebas mengarahkan dan memberi tugas kepada para siswanya, apakah mau membuat rancangan ornamen untuk keramik, tenunan/tekstil, anyaman atau untuk menghiasi kerajinan lainnya baik karya kriya yang dua dimensi (dwi matra) atau karya kriya yang tiga dimensi (tri matra). Kegiatan menggambar ornamen batik yang terdapat pada kurikulum 2004 yang dinyatakan dengan indikator *menggambar ornamen batik dengan ragam hias nusantara* perlu dipahami dan dimaknai maksud dan tujuannya dengan benar, karena pada indikator ini terdapat dua kata yang maknanya hampir sama yaitu kata *ornamen* dan kata *ragam hias nusantara* namun sesungguhnya berbeda. Ornamen batik ialah jenis hiasan yang terdapat pada kain batik saja dan tidak diterapkan pada kriya lainnya karena pada ornamen batik yang proses pengerjaannya menggunakan alat canting memiliki penampilan bentuk hiasan yang sangat khas. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah peneliti lakukan di daerah Cirebon dan hasil penelitian para mahasiswa jurusan seni rupa FPBS UPI di sentral-sental industri batik Tasikmalaya,

Indramayu, Garut, Ciamis dan Solo dapat disimpulkan bahwa pada ornamen batik ada yang disebut dengan ornamen *inti/pokok*, ornamen *pendukung*, ornamen *latar* dan ornamen *isen*. Keempat elemen ornamen tersebut merupakan kekhasan dari ornamen batik Indonesia yang berbeda dengan batik Negara lain seperti Malaysia, Tailan, dan India. Sedangkan yang disebut ragam hias nusantara ialah bentuk hiasan/ornamen yang terdapat pada berbagai jenis karya seni rupa seperti pada bangunan rumah adat, pada berbagai hasil tenunan tradisional, pada patung, pada berbagai jenis anyaman, pada ukiran, pada keramik, dan pada kriya logam diluar kriya batik yang tersebar diseluruh wilayah nusantara dengan corak dan latar budaya berbeda yang berakar pada budaya daerah setempat telah melahirkan bentuk ragam hias yang sangat beragam dan khas daerah tersebut. Oleh karena itu jenis-jenis hiasan yang terdapat pada berbagai karya seni rupa tersebut disebut ragam hias nusantara. Adapun perbedaan wujud antara ornamen batik dengan ragam hias nusantara ialah jika pada ornamen batik terdapat empat elemen ornamen yaitu ornamen pokok, ornamen pendukung, ornamen latar, dan isen-isen yang terbentuk karena pengaruh penggunaan berbagai bentuk alat canting, dan pengaruh berbagai jenis malam telah melahirkan ornamen batik yang sangat khas dalam bentuk dan khas berdasarkan daerah industri batik. Sedangkan pada ragam hias nusantara tidak dikenal kata ornamen utama, ornamen pendukung, ornamen latar maupun isen-isen. Namun setiap daerah memiliki jenis ragam hias yang khas daerah tersebut seperti ragam hias Kalimantan, ragam hias Asmat dan ragam hias Sumba yang akan peneliti tawarkan keda para siswa nanti

untuk dicontoh dan dipelajari. Dimana dari ketiga jenis ragam hias daerah tersebut memiliki bentuk dan latar filosofis yang berbeda.

(2). Fungsi dan Peranan Buku Sumber dalam Poses Pengembangan Rancangan Bahan ajar

Penjelasan tentang ornament batik dan ragam hias nusantara, hanya bisa ditemukan pada buku yang khusus membahas kedua hal tersebut. Tingkat kepercayaan guru terhadap buku sumber ditentukan oleh nama pengarang dan nama penerbit. Oleh karena itu keberadaan buku sumber yang baik sangat diperlukan agar para praktisi/guru dapat mengembangkan desain pembelajarannya dengan baik. Selain buku sumber faktor lain yang tidak kalah pentingnya ialah para praktisi/guru juga harus mengetahui model pengembangan pembelajaran pembelajaran yang manakah yang cocok diterapkan pada kurikulum yang sedang berlaku, karena setiap muncul kurikulum baru memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda. Sebagai contoh kurikulum 1996 lebih dititik beratkan pada penguasaan materi pembelajaran, sedangkan pada kurikulum 2004, tujuan pokok dari pembelajaran sebuah mata pelajaran ialah siswa memiliki kompetensi/kebiasaan khususnya untuk bekal hidup (*life skill*) di lingkungan keluarga dan masyarakatnya.

Dengan turunnya peraturan pemerintah tentang otonomi daerah, maka kebijakan kurikulum juga sangat berbeda. Dalam kurikulum 2004, pemerintah hanya menetapkan rambu-rambunya saja berupa “ indikator “ yang harus dicapai oleh setiap siswa di daerahnya masing-masing. Oleh karena itu maka pengembangan materi yang

akan disampaikan diserahkan kepada guru-guru di daerahnya masing-masing, dan para guru di daerah tersebut dituntut untuk mampu mengembangkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi daerah tersebut. Akibat dari kebijakan ini akan melahirkan bentuk program pengembangan pembelajaran yang beragam (berdiversifikasi). Jika para praktisi/guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran secara aktif, kreatif, dan inovatif, maka tidak mustahil hasil kreativitas para guru tersebut akan memunculkan program pembelajaran unggulan yang dapat dijadikan rujukan oleh SMP-SMP lainnya.

Untuk dapat mengembangkan desain pembelajaran yang baik diperlukan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan kebutuhan tersebut. Selama ini para guru di sekolah pada umumnya menggunakan model Program Pengajaran Sistem Instruksional (PPSI) sesuai dengan tujuan dari kurikulum 1996, yaitu penguasaan materi pembelajaran. Namun kini dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK 2004) yang lebih mengutamakan pada kemampuan/kebiasaan, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mendukung pada tujuan kurikulum tersebut. Banyak model pengembangan kurikulum yang ditawarkan, misalnya pengembangan kurikulum model Oliva, , model Taba, model Tyler, model sistemik dari J.Romisowski serta model-model lainnya. Setiap model pengembangan kurikulum memiliki tujuan tertentu, jika pada kurikulum 1996 tujuan dari kurikulum atau pokok bahasan tersebut dinyatakan dengan jelas berupa Tujuan Umum Pembelajaran (TUP), sedangkan Tujuan Khusus Pembelajaran yang lebih operasional dijabarkan dan dikembangkan sendiri oleh guru tersebut. Pada kurikulum 2004 tujuan

itu telah tidak ada lagi, yang ada adalah kata “indikator” yang memiliki kesejajaran dengan kata tujuan karena bunyi kalimat tersebut bermakna sama dengan kata tujuan. Bentuk/format rancangan pembelajaran yang sedang berlaku di sekolah-sekolah dewasa ini memang sangat beragam, karena pihak Kanwil Diknas belum menetapkan bentuk yang baku yang berlaku di seluruh sekolah.

Untuk menyesuaikan antara konsep perencanaan pembelajaran yang digagas peneliti dengan kenyataan di lapangan khususnya yang ada di SMP Lab School UPI, format model rancangan pembelajarannya yang peneliti susun bersama praktisi/guru akan mengacu pada format Renpel yang berlaku di SMP Lab School UPI Bandung.

(3). Fungsi dan Peran Strategi Pembelajaran

Selain buku sumber, faktor lain yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar mengajar adalah menetapkan strategi pembelajaran yang akurat untuk setiap kegiatan pembelajaran. Gulo membagi tiga jenis strategi belajar mengajar, yaitu ; (1) strategi belajar mengajar yang berpusat pada guru, (2) strategi belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik, dan (3) strategi belajar mengajar yang berpusat pada materi pengajaran. Sedangkan jika dilihat dari kegiatan pengolahan materinya, strategi belajar mengajar dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu strategi pembelajaran ekspositif/ekspositori dimana materi yang akan disampaikan diolah oleh guru secara tuntas sedangkan para peserta didik tinggal menerimanya saja proses belajar seperti ini menurut Hamalik disebut proses belajar penerimaan (*reception learning*) dan strategi belajar mengajar jenis heuristik atau kuriorstik dimana peserta didik mengolah sendiri materi dengan bantuan bimbingan guru, proses belajar seperti ini



tersebut proses penemuan (*discovery learning*). Jika dilihat dari cara mengolah materi pembelajarannya, Gulo membagi menjadi dua jenis strategi, yaitu

Strategi belajar mengajar deduksi, yaitu pesan diolah mulai dari umum menuju kepada yang khusus, dari hal-hal yang abstrak kepada hal-hal yang kongkrit, dari konsep-konsep yang abstrak kepada contoh-contoh yang kongkrit.

Strategi belajar mengajar induksi, yaitu mengolah pesan yang dimulai dari hal-hal yang khusus menuju kepada hal-hal yang umum, dari peristiwa yang bersifat individual menuju kepada generalisasi, dari pengalaman-pengalaman empiris yang individual menuju kepada konsep yang bersifat umum. (Gulo, 2002, 12)

Bagaimanakah fungsi dan peranan strategi dalam pelaksanaan pembelajar di kelas ? Hamalik secara rinci menguraikannya bahwa, strategi belajar mengajar merupakan satu bagian penting dari tahap-tahap pengembangan kurikulum dan proses instruksional dengan tahap-tahap; perumusan tujuan, penilaian awal terhadap siswa sehubungan dengan tujuan, implementasi urutan instruksional dan penilaian instruksional

(4) Hasil penelitian Terdahulu

Hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh saudara Magfuri merupakan dasar pijakan yang kuat untuk melakukan tindakan apa yang harus dilakukan selanjutnya untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi selama itu, maka peneliti berkesimpulan bahwa tersedianya waktu yang hanya satu jam pelajaran / 40 menit pada kurikulum 1996 dan pada kurikulum 2004 (KBK 2004) juga masih tetap satu jam pelajaran bukanlah wewenang peneliti, tapi yang dapat peneliti lakukan adalah bagaimana memperbaiki strategi pembelajaran yang tepat yang secara praktis

dapat digunakan oleh para praktisi kelak seperti ; pengaturan manajemen pelajaran yang efektif, penggunaan metoda yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang relevan, pemberian tugas yang cocok serta cara mengevaluasi dengan baik dan benar. Untuk menyusun sebuah strategi yang tepat itu diperlukan sebuah tindakan yang kreatif, karena hal ini tidak tercantum dalam kurikulum, apalagi dengan lahirnya OTDA termasuk dalam dunia pendidikan, maka kebijakan pengembangan isi rancangan kurikulum diserahkan kepada para praktisi di daerahnya masing-masing.

(5). KBK Seni rupa 2004.

Sebagai pengganti kurikulum 1996, KBK Seni rupa 2004 memiliki konsep yang berbeda jika dibandingkan dengan kurikulum 1999. Jika pada kurikulum 1999 konsepnya menekankan pada penguasaan sejumlah materi dimana pokok bahasan dan sub pokok bahasan diuraikan secara rinci. Begitu pula buku sumber yang harus dipakai, media serta metoda yang harus digunakan telah ditetapkan oleh tim pengembang kurikulum yang dinyatakan pada kurikulum/ GBPP tersebut. Kurikulum tersebut berlaku untuk seluruh wilayah nusantara (*centered curriculum*). Sedangkan KBK 2004 konsepnya sangat berbeda. Sesuai dengan namanya KBK yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi, dimana setiap siswa diharapkan memiliki kemampuan/kebiasaan untuk bekal hidupnya (*life skill*). Seiring dengan keputusan pemerintah tentang otonomi daerah (OTDA) dimana pemerintah daerah memiliki kewenangan penuh untuk mengatur berbagai kebijakannya termasuk kebijakan dalam dunia pendidikan, pengembangan isi kurikulum daerahpun menjadi wewenang daerah



Salah satu pemerintah pusat melalui KBK 2004nya hanya menetapkan rambu-rambunya yang berbentuk indikator yang harus dicapai oleh setiap siswa, sedangkan uraian materi secara terinci diserahkan kepada guru-guru di daerahnya masing-masing sesuai dengan tuntutan daerahnya.

1.2. RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang berbagai permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan kesenian khususnya seni rupa, maka yang menjadi permasalahannya ialah ; minat siswa terhadap pelajaran seni rupa kurang, sumber daya guru seni rupa kurang, buku-buku sumber yang membahas tentang ornamen batik maupun yang membahas ragam hias nusantara tidak tersedia di perpustakaan sekolah, alokasi waktu yang tersedia sangat minim, dan adanya pergantian kurikulum baru (KBK 2004) yang isinya belum dipahami para guru. Begitu pula permasalahan yang terjadi di SMP Lab School UPI Bandung juga sama.

1.2.2. Batasan Masalah

Dari sekian berbagai permasalahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaan seni rupa di SMP khususnya tentang pembelajaran menggambar ornament batik yang dihadapi oleh beberapa SMP baik yang ada di kota Bandung serta SMP Lab School sebagai sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian, maka peneliliti akan membatasi permasalahan dan memfokuskan pada bidang perbaikan strategi

pembelajaran yang meliputi penyusunan rancangan bahan ajar, metode, media pembelajaran, manajemen pembelajaran serta evaluasi hasil belajar, untuk satu jam pelajaran / 40 menit yang dalam pelaksanaannya akan didiskusikan serta dirancang bersama guru setempat. Keenam batasan masalah tersebut jika dirangkum dalam sebuah judul berbunyi ;

*“ STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ORNAMEN BATIK SISWA SMP
 “ (Penelitian Tindakan Pasda SMP Lab School UPI Bandung)*

1. 2. 3. Pertanyaan Penelitian

Dari ke enam batasan masalah yang akan penelitian perbaiki, jika dijadikan sebagai topik pertanyaan penelitian, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah caranya merancang bahan pembelajaran yang baik agar dapat meningkatkan kemampuan menggambar ornamen batik siswa SMP ?
2. Bagaimanakah caranya menggunakan metode meniru untuk siklus ke I, metode pengembangan untuk siklus ke II, dan metode mencipta untuk siklus ke III agar dapat meningkatkan kemampuan menggambar ornamen batik siswa SMP
3. Bagaimanakah caranya menggunakan media pembelajaran gambar ragam hias nusantara agar dapat membantu mempermudah siswa dalam menggambar ornamen batik ?
4. Bagaimanakah caranya memilih dan menggunakan buku sumber yang berkualitas agar dapat memudahkan guru dalam merancang bahan ajar serta

dapat meningkatkan kemampuan siswa SMP dalam menggambar ornamen batik ?

5. Bagaimanakah caranya mengatur manajemen pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan siswa SMP dalam menggambar ornamen batik ? dan
6. Bagaimanakah caranya menetapkan rambu-rambu evaluasi agar dapat memberikan penilaian objektif terhadap karya gambar siswa ?

1.3. DEFINISI OPERASIONAL

Agar penelitian lebih terarah dan tidak menimbulkan berbagai penafsiran, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang menyangkut judul tesis ini, diantaranya ;

1.3.1.1 Strategi Pembelajaran

Yang dimaksud dengan strategi pembelajaran dalam judul penelitian ini ialah, seperangkat alat pembelajaran seperti rencana pelajaran, metode, media, buku sumber, manajemen pembelajaran dan alat pengukur hasil pembelajaran/evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.3.1.2. Pembelajaran ; Merupakan kata ganti dari kata Belajar Mengajar yang mengandung makna suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam kata pembelajaran banyak faktor yang terlibat seperti siswa, buku ajar, guru, materi pembelajaran (kurikulum, program semester, SATPEL dan RENPEL). Metode pembelajaran, media pembelajaran, ruang belajar lengkap dengan

sarananya seperti (mebeleir, pencahayaan dan sirkulasi udara dll), dan pengelolaan kelas baik pengelolaan fisik kelas maupun pengelolaan fisik anak.

Dalam penelitian ini tidak semua faktor peneliti perbaiki, namun yang menjadi pusat perbaikan meliputi isi (*content*) bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, buku sumber, manajemen pembelajaran serta evaluasinya.

1.3.2. Kreatif ; Yang dimaksud dengan kreatif dalam penelitian ini ialah suatu upaya untuk menghasilkan bentuk strategi pembelajaran baru, yang tidak lazim dilakukan para guru, apalagi isi desain kurikulum 2004 masih bersifat umum yang memerlukan analisis dan penafsiran guru secara jeli.

Sehubungan dengan itu, peneliti mengkonsentrasikan kata kreatif sebagai sebuah proses berpikir dan hasil yang kreatif. Kata kreativitas mengandung makna

Suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru . Kreativitas sebagai proses, memikirkan berbagai gagasan melibatkan pengorganisasian , pengalaman-pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide baru atau bentuk-bentuk baru yang sebelumnya tidak terpikirkan orang yang bersangkutan. (Utami Munandar ; 1988, 2-3) (dalam Jahry Jas)

Bagaimanakah bisa disebutkan bahwa hasil karya seni seseorang bisa disebut kreatif, Jahri Jas dalam Jurnal Cientia mengutip pendapat Randal dan Connant ada enam ciri tentang kreativitas, diantaranya

1. Mampu mengekspresikan ide-ide dalam bentuk dua atau tiga dimensi
2. Suka bereksperimen dengan ide-ide, bahan-bahan dan alat-alat.
3. Mampu mengekspresikan simbol-simbol abstrak sebagaimana mengekspresikan simbol-simbol realis.
4. Mampu bekerja kreatif
5. Senang dengan proses belajar , sebagaimana senangnya dengan hasil belajar
6. Mempunyai minat terhadap aktivitas seni yang meliputi pertimbangan-pertimbangan nilai personal dan cara kerja yang unik (Randal ; 1969,205) (dalam Jahry Jas)

Jadi dalam hal ini, pengertian pembelajaran kreatif ialah suatu cara /langkah pembelajaran yang tidak lazim, ada unsur pembaharuan pada isi/ materi pembelajaran, metode, media, manajemen pembelajaran, serta evaluasi hasil pembelajarannya.

1.3.3. Ornamen

Kata ornamen berasal dari bahasa latin *ornare* yang artinya menghias atau sesuatu hal yang berhubungan dengan kegiatan hias menghias pada bidang atau ruang yang masih kosong.

Istilah ornamen dikenal dalam seni musik dan seni rupa . Ornamen dalam seni musik mengisi kekosongan dalam nada dan lagu, sedangkan dalam seni rupa mengisi kekosongan dalam suatu bidang atau ruang . jadi dalam pengertian umum ornamen sebagai pengisi kekosongan . Khusus dalam seni rupa kekosongan suatu bidang atau ruang tersebut diisi dengan motif dan pola hias tertentu sehingga menjadi lebih indah.(Rohidi R T.1987.3)

Ornamen batik adalah hiasan pada kain kain kosong yang masih berwarna putih yang kelak akan dibatik

1.3.4. Ragam hias nusantara ; kata ragam hias nusantara adalah hiasan yang terdapat pada berbagai jenis karya seni rupa Indonesia seperti pada rumah adat, berbagai jenis karya seni kriya (anyaman, tenunan, sulaman, ukiran dll) yang tersebar dari Sabang hingga Meraoke seperti pada bangunan rumah adat Suku Nias, Minangkabau, Batak, Dayak, Toraja, Aceh, Flores, Bali pada kain tenun songket Aceh, Jambi, Palembang, Bugis, Bali, Flores, ulos Batak, pada tameng/prisai suku Dayak dan suku Dani dari Papua Barat dll. Sedangkan dalam penelitian tindakan ini,

peneliti akan memilih dan menawarkan beberapa jenis ragam hias nusantara untuk dipilih para siswa. Hal ini sesuai dengan saran Piaget bahwa keberhasilan pendidikan itu terletak pada peserta didik (*child sentered*).

1.3.5. Batik ; Menurut Nian S.Djoemena dalam bukunya yang berjudul "Ungkapan Sehelai Batik" menyatakan bahwa, batik ialah

Gambar pada kain dengan teknik halang rintang " kain yang digunakan biasanya terbuat dari bahan alam atau jenis kain katun (*cotton*), sedangkan penghalangnya / perintangnya menggunakan bahan malam yang dituliskan dengan alat yang disebut canting atau kuas dengan urutan tata kerja yang harus berurutan secara benar (Djoemena, 1986, 4).

Dalam pembuatan sandang batik, ada empat langkah kerja yang harus dipatuhi secara berurutan, yaitu ; *langkah pertama* dimulai dengan mendesain ornamen pada kain, *langkah ke dua* penutupan / penulisan dengan malam dengan alat canting atau kuas dan *langkah ke tiga* pewarnaan dan *langkah ke empat* / terakhir penghilangan/pelepasan malam atau dalam bahasa batiknya disebut pelorodan.

Dari ke empat langkah tersebut dapat dibedakan atas dua jenis kegiatan utama yang dikerjakan oleh dua ahli yang berbeda, yaitu (1) *mendesain rancangan ornam/ragam hias*, dan (2) *proses pematikan*.

(1) Mendisain ornamen merupakan tahap awal yang akan dijadikan pegangan oleh para penulis malam sebelum kain itu dibatik. Pembuatan desain ini biasanya dikerjakan oleh seorang desainer.

(2) Proses pematikan dikerjakan oleh para perajin yang terdiri dari penulis malam, penembok, pemberi warna dan penghilang malam yang bekerja sendiri-sendiri.

Jadi membatik sesungguhnya merupakan sebuah kerja kolektif yang telah dilaksanakan secara turun temurun. Sedangkan jenis kegiatan yang peneliti laksanakan dalam penelitian tindakan ini adalah berupa merancang desain ornamen batik yang diambil dari ragam hias nusantara/daerah setempat untuk dijadikan sebagai ornamen batik yang biasa dikerjakan oleh para desainer batik yang dalam kenyataannya di tempat-tempat industri batik rakyat para desainer tersebut hanyalah lulusan SMP atau SMA yang memiliki keahlian dalam menggambar.

1.3.6. SMP Lab School

Suatu jenjang pendidikan formal dengan lama pendidikan 3 tahun merupakan kelanjutan dari Sekolah Dasar (SD) atau dalam kurikulum 2004 disebut kelas VII, VIII dan IX, berlokasi di kompleks UPI dan merupakan sekolah laboratorium milik UPI yang dahulunya bernama SMP Korpri. SMP Lab School UPI merupakan sekolah laboratorium atau sebagai sekolah percontohan milik UPI yang berfungsi selain mendidik para anak bangsa juga bisa dijadikan sebagai tempat penelitian untuk perkembangan proses pembelajaran pada khususnya dan umumnya perkembangan dunia pendidikan Indonesia.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki strategi pembelajaran dari strategi pembelajaran yang pernah dilakukan praktisi/guru menjadi

strategi baru yang lebih efektif yang diharapkan kemampuan menggambar ornament batik siswa SMP meningkat.

1.4.2. Tujuan khusus

Sedangkan tujuan khususnya setelah tindakan ini dilaksanakan, diharapkan

1. Guru dapat memperbaiki program pembelajaran menggambar ornamen batik dengan ragam hias nusantara dengan baik dan benar
2. Guru dapat memperbaiki metode yang benar
3. Guru dapat memperbaiki media pembelajaran yang baik dan benar
4. Guru dapat memilih dan menggunakan buku sumber dengan tepat
5. Guru dapat memperbaiki manajemen pembelajaran dengan baik dan benar dan
6. Guru dapat menetapkan aspek-aspek yang akan dijadikan sebagai dasar penilaian karya siswa dengan baik dan benar

1.5. MANFAAT PENELITIAN

1.5.1. Manfaat teoritis

Setelah penelitian tindakan ini selesai dilaksanakan, diharapkan para guru seni rupa dimana saja berada terdorong untuk melakukan perbaikan pembelajaran seni rupa bukan hanya pada kegiatan menggambar ornamen batik semata, tapi juga pada berbagai jenis kegiatan seni rupa lainnya.

1.5.2. Manfaat praktis

Sebagaimana yang dikemukakan Suyanto dalam buku Penelitian Tindakan Kelas menyatakan bahwa manfaat Penelitian Tindakan Kelas memiliki tiga ciri yaitu

1. Pelaksanaan inovasi berasal dari bawah (*grass root*),
2. Pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan ditingkat kelas dan
3. Peningkatan profesionalisme guru melalui proses latihan sistemik secara berkelanjutan (Suyanto, 1996. 38)

Jadi manfaat penelitian ini juga bertujuan agar

1. Guru dapat mengembangkan isi (*content*) materi pembelajarannya secara ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan sehingga profesionalisme guru menjadi meningkat
2. Guru dapat memilih dan memanfaatkan metode pembelajaran dengan baik dan benar
3. Guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan baik dan benar
4. Guru dapat memilih dan menggunakan buku sumber yang baik
5. Guru dapat melaksanakan manajemen pembelajaran seni rupa secara disiplin, dan
6. Guru dapat menetapkan dan melaksanakan rambu-rambu yang akan dijadikan sebagai alat evaluasi seobjektif mungkin.



