

PELATIHAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN PADA GURU-GURU SMP KETERAMPILAN SE-KOTA YOGYAKARTA

Oleh: Martono
FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

The training was started from the problems of the weaknesses of teachers' competence in developing craft design and skills on teaching strategy aimed for the students. Based on that problem, the teachers asked for an instructional skill training to develop the design insight, the teaching strategy, and the work of arts as a scientific work. This training was aimed to develop the knowledge and the skill of craft design by utilizing various materials, forming techniques and its instruction method for the students, to know the craft product produced by the craft teachers in Junior High School, to give knowledge for the craft teachers of junior high school in describing the work of arts as scientific work.

The training method used was a presentation to deliver the knowledge of the development of craft design, craft instruction, and description of the work of arts as scientific work. The demonstration method was used to explain the production process of craft made from the gypsum by molding technique. The presentation method by the participants of the training was to be able to take the responsibility of the result of the craft, the craft instructional strategy applied in schools, and the presentation of arts description as scientific work. The teachers who participated could join the training well and they could understand the material given by the trainer team. The teachers could make some work of craft and they could apply it in the instruction by using the method they choose in the school well. Most of them are weak in developing craft design which is covered for the need of student instructions based on the development of the students. The work of craft made by the teachers can be used as the instructional media to work on arts as well as scientific work.

The teachers apply the instructional method by observing, imitating, and modificating to make work of arts. The example given by model as the instructional media is not merely to be imitated but it is also to motivate the students in doing the work of arts. The teachers make the description of work of arts as the scientific work gave quite a good result. The description of the work of craft is used to develop the competence and the improvement of the teacher's career in the future.

Keywords: *craft skill instruction*

A. PENDAHULUAN

Banyak kritik dari para ahli pendidikan yang mengatakan bahwa pendidikan kita lepas dari kebudayaan kita. Kurikulum tingkat satuan pendidikan memberikan kesempatan mengintegrasikan kembali pembelajaran keterampilan mengenalkan kepada peserta didik kekayaan seni budaya tradisi kita melalui pembelajaran keterampilan kerajinan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki andil besar dalam mengembangkan dan melestarikan budaya bangsa. Pendidikan akan berkembang secara konsisten dan akan mampu bersaing di era informasi apabila mampu meletakkan aspek kualitas secara sadar dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini perlu dikaji secara terus menerus karena pada dasarnya terus berkembang secara interaktif sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak pembelajaran siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

Penyelenggaraan pembelajaran seni budaya keterampilan di sekolah, khususnya SMP dan SMA masih banyak mengalami hambatan. Hambatan tersebut antara lain berasal dari (a) materi kurang menarik minat terutama bagi siswa; (b) sarana dan prasarana pembelajaran belum memadai; (c) waktu yang ter-

sedia untuk mata pelajaran sangat terbatas; dan (d) kemampuan guru dalam hal pengembangan materi pelajaran dan perancangan strategi pembelajaran masih rendah. Upaya mengatasi berbagai hambatan tersebut salah satunya dengan meningkatkan kemampuan pembelajaran para guru keterampilan dengan membangkitkan dan membangun sikap positif terhadap belajar, yang bermuara pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar.

Suatu kenyataan secara secara prinsip yang menjadikan lemahnya mata pelajaran keterampilan yang tertulis dalam struktur kurikulum kita berbunyi TIK/Keterampilan dimaknai oleh banyak sekolah boleh memilih salah satu mata pelajaran tersebut dalam kurikulum inti yang dilakukan di sekolah. Dari kenyataan kebijakan TIK/Keterampilan itu memiliki konsekuensi semua sekolah di seluruh Indonesia mengambil mata pelajaran TIK walaupun tidak punya komputer dan listrik di sekolah. Sebagai alasan mengapa sekolah mengambil TIK bukan mata pelajaran Keterampilan, mereka menjawab supaya tidak selalu ketinggalan dan gagap teknologi, walaupun pembelajaran TIK dilakukan hanya teori abstrak. Maksud dari Pusat Kurikulum dengan menuliskan TIK/Keterampilan bermaksud untuk memilih salah satu sesuai daya dukung di sekolah. Sekolah yang belum ada listrik dan belum memiliki komputer mestinya mengambail mata pelajaran keterampilan dengan harapan

dapat memberikan wawasan dan keterampilan anak sesuai potensi daerah setempat. Hal ini diperkuat lagi dengan kurang siapnya secara kompetensi dan profesionalisme guru keterampilan kita di sekolah. Para guru membutuhkan penyegaran materi keterampilan dengan trend baru dan sesuai kebutuhan perkembangan anak dan kebutuhan masyarakat.

Selain fakta tersebut yang menyebabkan lemahnya pembelajaran keterampilan di sekolah, mata pelajaran keterampilan tetap dapat dilakukan dengan baik karena didukung oleh kebijakan sertifikasi guru harus mengajar 24 jam/minggu dan memberi kecakapan hidup pada lulusan. Mata pelajaran keterampilan memberikan kecakapan hidup dan dapat eksis kembali melalui kebijakan pembelajaran keterampilan melalui program muatan lokal dan pengembangan diri (ekstrakurikuler). Para guru keterampilan mengajar pada mata pelajaran mulok dan ekstrakurikuler untuk memenuhi tuntutan jam mengajar tersebut. Meskipun demikian, keberadaan mata pelajaran keterampilan secara faktual guru keterampilan belum dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk desain yang dapat diterima dengan baik oleh siswa dan masyarakat lingkungannya. Kompetensi guru dalam mengajar keterampilan dari tahun ke tahun hampir tidak ada peningkatan kualitas yang memadai. Untuk itu perlu pelatihan pengembangan desain dan pembelaj-

jarannya kepada guru keterampilan agar dapat membelajarkan kepada siswa yang lebih efektif dan inovatif.

Pembelajaran berbasis kompetensi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan yang pada akhirnya peserta didik dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat pada lingkungan di mana ia tinggal. Pelatihan pembelajaran keterampilan ini diharapkan mampu menantang para guru dan memberikan wawasan pengemangan desain dan strategi pembelajarannya untuk menghasilkan sesuatu karya yang kreatif dan inovatif sebagai wujud pemahamannya terhadap topik yang sedang dikaji. Untuk meningkatkan profesionalisme guru perlu peningkatan kompetensi guru. Peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan melalui beberapa kegiatan misalnya pelatihan, seperti yang ingin dilakukan oleh pelaksana kegiatan ini, yaitu mengenalkan pengembangan desain dalam berkarya seni keterampilan kerajinan untuk guru-guru SMP se-Kota Yogyakarta. Hasil obeservasi ditemukan bahwa guru-guru mata pelajaran keterampilan kerajinan di SMP Yogyakarta sangat membutuhkan peningkatan kompetensi di bidang ilmunya, yaitu pengembangan desain kerajinan. Karya-karya yang dibuat oleh siswa relatif desain yang sangat monoton, salah satu penyebab hal ini karena keterbatasan guru dalam mengemas pembelajaran dalam berbagai macam bentuk desain

kerajinan sehingga karya yang dibuat oleh siswa kurang maksimal. Salah satu Kepala Sekolah menyampaikan kepada pihak pelaksana bahwa mereka sangat membutuhkan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru di bidang pengembangan desain kerajinan dan model pembelajarannya dengan harapan setelah adanya kegiatan pelatihan, proses pembelajaran keterampilan kerajinan akan lebih baik dan dapat menghasilkan karya-karya yang lebih baik pula.

Berawal dari permasalahan tersebut, kami sebagai tim pelaksana ingin memberikan pelatihan pengembangan desain dan pembelajaran keterampilan kerajinan kepada guru-guru keterampilan kerajinan SMP se-Kota Yogyakarta. Mereka sangat membutuhkan suatu pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi profesional para guru keterampilan kerajinan di bidang pengembangan desain kerajinan dan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya pelatihan pengembangan desain kerajinan kepada guru-guru keterampilan kerajinan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang keterampilan kerajinan. Adapun masalah-masalah dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana guru mengembangkan desain kerajinan dan membelajarkan kepada peserta didik?
2. Bagaimana membuat deskripsi karya seni kerajinan sebagai karya ilmiah?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan pelatihan ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan wawasan dan keterampilan pembuatan desain kerajinan dengan memanfaatkan berbagai bahan dan alat pembentukan dan cara pembelajarannya kepada peserta didik. Mengetahui hasil karya desain kerajinan yang dibuat guru-guru keterampilan kerajinan?
2. Memberikan wawasan kepada para guru keterampilan dalam mendeskripsikan karya seni sebagai karya ilmiah.

Manfaat kegiatan pelatihan pengembangan desain kerajinan pada guru-guru keterampilan kerajinan adalah sebagai berikut. Dengan adanya kegiatan pelatihan ini diharapkan bermanfaat dalam mengembangkan desain kerajinan dan strategi pembelajaran keterampilan kerajinan. Selain itu, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan pengalaman kreatif bagi guru-guru untuk membuat desain baru dan deskripsi karya seni sebagai karya ilmiah yang dapat mengembangkan karier guru dalam pembelajaran keterampilan kerajinan.

B. METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan ini sebagai subjek sasaran pelatihan yaitu pada guru-guru keterampilan kerajinan di SMP se-Kota Yogyakarta sebanyak 30 orang. Penentuan peserta diutamakan para guru yang belum dapat

sertifikasi. Pemilihan khalayak sasaran ini dipandang tepat mengingat situasi dan kondisi yang ada di lapangan. Oleh karena itu, melalui kegiatan ini diharapkan dapat menambah kompetensi guru-guru tentang pembuatan desain kerajinan yang lebih unik dan mempunyai nilai fungsi yang tinggi, yang akhirnya dapat mereka terapkan di sekolah. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini ditujukan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman pengembangan desain kerajinan guru-guru SMP se-Kota Yogyakarta. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah presentasi, demonstrasi, dan praktik secara individu maupun kelompok.

1. Metode Presentasi

Metode ini digunakan untuk menyampaikan beberapa hal yang berkaitan dengan bagaimana konsep pembuatan desain kerajinan yang baik dan sesuai perkembangan anak dan kebutuhan masyarakat. Misalnya metode 3 N (*Niteni, Niru, Nam-bahi*). Pemberian wawasan berbagai strategi pembelajaran keterampilan kerajinan kepada para guru. Pemberian wawasan dalam mendeskripsikan karya seni sebagai karya ilmiah untuk pengembangan karier guru keterampilan di masa yang akan datang.

2. Metode Demonstrasi

Metode ini digunakan untuk mempertunjukkan cara pembuatan desain kerajinan. Demonstrasi yang

dipraktikkan adalah bagaimana cara membuat karya kerajinan teknik cetak dari bahan gip. Diharapkan dengan adanya metode ini para peserta pelatihan dapat mempraktikkan langsung pembuatan desain untuk dibelajarkan kepada peserta didik.

3. Metode Praktik

Metode ini dilakukan untuk melatih guru-guru keterampilan kerajinan di SMP se-Kota Yogyakarta untuk membuat desain kerajinan. Metode ini dilakukan agar guru-guru tersebut mempunyai pengalaman langsung tentang pembuatan desain kerajinan dan cara pembelajarannya di sekolah. Para guru juga harus praktik mendeskripsikan hasil karya kerajinannya sebagai karya ilmiah.

4. Metode Presentasi

Metode ini dipraktikkan untuk memberikan kesempatan peserta pelatihan mempertanggungjawabkan di depan forum pelatihan untuk menyampaikan hasil karya seni kerajinan yang dibuat dan cara pembelajarannya. Peserta juga mempresentasikan hasil deskripsi karya seni sebagai karya ilmiah di depan forum pelatihan sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah hasil pelatihan.

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan PPM

a. Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor pendukung dalam pelatihan ini sebagai berikut.

- 1) Para peserta pelatihan banyak yang belum kenal cara pengembangan desain kerajinan teknik cetak dan berbagai model pembelajaran keterampilan yang benar untuk dapat mengembangkan kreasi siswa. Salah satu metode yang dikenalkan adalah 3 N (*Niteni, Nirokake, Nambahi*).
- 2) Motivasi guru untuk meningkatkan kompetensinya mengikuti pelatihan ini sangat kuat dan termotivasi juga dengan adanya sertifikasi guru.

b. Faktor Penghambat

Beberapa faktor penghambat pelaksanaan pelatihan pembelajaran seni lukis anak antara lain sebagai berikut.

- 1) Bagi pelaksana Tim pelaksana pelatihan dari LPM padatnya tugas tim sedikit menjadi kendala walau dapat teratasi dengan baik, karena kerja sama dengan mahasiswa sehingga dapat membantu pelaksanaan dan memonitor di lapangan dengan baik.
- 2) Padatnya kegiatan mengajar guru tidak setiap saat dapat melaksanakan pelatihan, solusi yang ditempuh pertemuan dilakukan pada hari yang selalu berbeda dan tugas diberikan untuk dikerjakan di rumah.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan PPM

Tim pengabdian dari Jurdik Seni Rupa FBS UNY menyampaikan materi pengembangan pembelajaran keterampilan dengan metode pre-

sentasi dan tanya jawab kepada peserta. Para peserta dapat memahami materi dengan baik, dan ketika diberi kesempatan untuk menyampaikan kendala pembelajaran kerajinan di sekolah banyak yang menyampaikan keluhan seperti anak kurang senang dengan kerajinan, sarana belum memadai. Pada kesempatan itu beberapa pertanyaan dan dijawab serta diberikan solusi antara lain guru dalam memberikan tugas membuat kerajinan diawali dengan cerita terlebih dahulu yang terkait dengan pengalaman anak, baru anak diberikan tugas membuat kerajinan.

Peserta pelatihan setelah mengikuti pertemuan sesi I diberikan tugas rumah pertama membuat desain kerajinan dari bahan dengan teknik cetak atau jenis kerajinan lain sesuai minat peserta pelatihan. Pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam proses desain seperti diungkapkan Sachari (1986:74) adalah faktor kegunaan, fungsi, produksi, pemasaran, keuntungan, dan nilai rupa atau estetis dari benda pakai itu. Desain modern di Indonesia seperti yang diungkapkan Kuntjoro-ningrat dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok besar. *Pertama*, karya desain yang diciptakan sebagai tuntutan masyarakat yang berpikiran modern, baik secara mentalitas maupun tindakannya. *Kedua*, karya desain yang mengadaptasi dan menggunakan berbagai kebudayaan Barat yang telah modern tanpa harus “menjadi Barat” atau berciri Barat. *Ketiga*, karya desain yang semata

mata meniru gaya orang barat tanpa diimbangi oleh proses berpikir dan mentalitas modern. Kedua peserta pelatihan praktik mengajarkan hasil karya kerajinan di sekolah masing-masing, menerapkan strategi pembelajaran hasil dari pelatihan. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga disebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan kerajinan di kelas masing-masing dan dimonitoring oleh tim PPM terdiri dosen tim dan mahasiswa pendamping PPM. Monitoring lapangan dilakukan untuk melihat langsung penerapan pembuatan desain kerajinan dan strategi pembelajaran keterampilan di kelas. Pada monitoring ini sekaligus menemukan kelebihan dan kelemahan implementasinya. Jika ditemukan kendala secepat mungkin dapat ditangani dan diberikan solusi jalan keluarnya. Jika ditemukan unggulan-unggulan yang dilakukan guru maupun siswa dapat diberikan penguatan dan pengayaan untuk terus dikembangkan.

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan kerajinan di kelas dengan menerapkan strategi pemberian contoh yang diberikan pelatih dalam forum latihan dalam implementasinya menggunakan media model yang bervariasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Strategi

mengandung makna berbagai alternatif kegiatan dan pendekatan yang dapat dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran (Gafur 2007:5). Lebih lanjut dikemukakan bahwa strategi meliputi lima kegiatan yaitu: (1) kegiatan pendahuluan; (2) penyampaian informasi; (3) Partisipasi siswa; (4) tes; dan (5) kegiatan lanjutan. Kegiatan pendahuluan memberikan gambaran kepada siswa tentang tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran ini dan hubungan antara pelajaran yang telah dimiliki dengan materi yang akan dipelajari. Penyampaian informasi adalah proses materi disampaikan dan dikuasai siswa dengan memperhatikan urutan kompetensi, cakupan materi, dan jenis materi kompetensi yang akan dipelajari. Proses belajar akan berhasil dengan baik bila siswa berpartisipasi aktif dengan melakukan praktik atau latihan yang secara langsung berkaitan dengan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. Ada pula yang menggunakan *mixed* media dalam membuat kerajinan. Dari variasi penerapan pembelajaran di sekolah tersebut menunjukkan kreativitas dan inisiatif guru dalam mengembangkan ekspresi anak dalam berkarya. Perbedaan inilah yang menjadi kelebihan dalam khasanah penerapan metode pembelajaran keterampilan kerajinan. Perbedaan ini merupakan kelebihan yang dapat diadopsi oleh guru lain untuk memperkaya pengalaman mengajarnya nanti di kelas. Metode pemberian contoh model dan me-

tode 3 N (*Niteni, Nirokake, lan Nambahi*) yang dikembangkan oleh tim pelatih adalah metode untuk memotivasi anak dalam belajar kerajinan, bukan metode membuat contoh untuk ditiru anak persis. Jika itu yang terjadi berarti pembelajaran kerajinan bisa menjadi salah.

Tim Pelatih presentasi memberikan materi deskripsi karya seni kerajinan sebagai karya ilmiah atas permintaan para peserta pelatihan. Materi ini sangat penting bagi peserta pelatihan untuk mengembangkan kompetensi guru, karier kepegawaian dan jabatan di masa yang akan datang. Setelah Tim presentasi deskripsi karya kerajinan sebagai karya ilmiah dilanjutkan dengan presentasi hasil karya seni kerajinan oleh peserta pelatihan di depan forum. Presentasi secara bergantian semua peserta pelatihan untuk menceritakan hasil karya kerajinan yang dibuat dan bagaimana proses pembelajaran karya tersebut kepada peserta didik di sekolah. Peserta pelatihan selain menyampaikan cara membuat karya juga melakukan kritik terhadap kelebihan dan kelemahan karya yang dibuat untuk membangun wawasan apresiasi pencipta dan peserta pelatihan.

Hasil karya pelatihan ini cukup bagus sebagai karya kerajinan untuk media pembelajaran guna memotivasi anak agar dapat berkarya dengan baik. Semua hasil karya didokumentasikan oleh tim dan semua presentasi hasil karya seni di forum pelatihan sebagai bentuk pertanggung-

jawaban berkarya seni kerajinan dan membelajarkan kepada siswa di sekolah. Presentasi ini untuk membangun apresiasi melalui mengenalkan pengalaman berkarya kerajinan dan membelajarkannya di sekolah. Berikut gambar peserta presentasi hasil karya kerajinan. Selain presentasi karya seni kerajinan juga presentasi karya ilmiah hasil dari deskripsi karya seni yang dibuat. Hasil presentasi ini dapat memberikan masukan kepada peserta lain dalam forum itu. Model presentasi ini dalam waktu yang relatif singkat dapat menyampaikan banyak informasi dari pengalaman lapangan yang dapat diadopsi oleh peserta pelatihan yang lainnya. Setelah presentasi karya kerajinan dilanjutkan presentasi hasil deskripsi karya seni kerajinan sebagai karya ilmiah.

Presentasi hasil hasil deskripsi karya kerajinan sebagai karya ilmiah di forum pertemuan ini sangat baik manfaatnya bagi sesama guru saling menyampaikan hasil pengalaman mendeskripsikan karya di sekolah, juga saling menerima pengetahuan yang disampaikan teman diskusi sebagai masukan untuk menambah wawasan untuk peningkatan kualitas akademik. Pada kesempatan itu nampak ada variasi yang dilakukan oleh guru walaupun sumber model pembelajarannya satu yang disampaikan oleh tim. Itu menunjukkan bahwa kreativitas guru untuk mengembangkan desain kerajinan, model pembelajaran yang

diterapkan, dan deskripsi karya yang dibuat peserta.

Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pertama pada saat aktivitas peserta mengikuti kegiatan pelatihan, kedua melaksanakan proses pembuatan desain kerajinan dan hasil karyanya, dan ketiga saat presentasi hasil karya kerajinan dan deskripsi karya kerajinan sebagai karya ilmiah. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Kriteria penilaian karya kerajinan dengan indikator (kreativitas desain, kerapian, keindahan, bentuk, dan *finishing*-nya). Hasil evaluasi karya kerajinan baik dan dapat dibelajarkan di sekolah. Hasil evaluasi karya ilmiah hasil deskripsi karya kerajinan masih kategori cukup baik, karena dalam hal ini guru baru pertama kali membuat karya ilmiah. Tim melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok. Selain itu, memberi angket untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru-guru tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan desain kerajinan yang telah dilaksanakan.

3. Pembahasan Hasil PPM

Pembahasan dalam laporan pelatihan pembelajaran kerajinan ini akan difokuskan pada pembuatan persiapan pembuatan desain kerajinan, strategi pembelajaran dan pene-

rapan strategi pembelajaran di kelas, pembuatan deskripsi hasil karya kerajinan sebagai karya ilmiah.

2. Pembuatan Desain Kerajinan

Tim pengabdian memberikan materi persiapan pembuatan desain kerajinan dalam bentuk model yang disiapkan oleh tim pengabdian untuk memberikan wawasan dan motivasi penciptaan karya. Karya model tersebut bukan untuk ditiru tetapi untuk dikembangkan dan dikemas yang lebih simpel dan sesuai kebutuhan anak didik. Tim pengabdian memberikan metode pengembangan desain kerajinan dengan 3 N (*Niteni, Nirokake, lan Nambahi*) bukan berarti guru harus *niru* desain model yang dikembangkan oleh tim pengabdian, tetapi sebagai penggunaan metode mengajar kerajinan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Guru harus dapat mengemas, memodifikasi desain kerajinan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Tim Pengabdian menyiapkan media pembelajaran dalam bentuk bahan, alat, dan contoh yang digunakan dalam membelajarkan kerajinan kepada anak. Dari hasil presentasi dan hasil karya yang dikumpulkan pada tim menunjukkan secara keseluruhan guru menguasai dengan baik untuk membuat desain kerajinan. Dari pihak guru sendiri belum pernah mendapatkan pelatihan tentang penciptaan karya seni dari Dinas maupun dari pihak lain. Mereka membuat media menggunakan bentuk lama yang berlaku

sampai saat ini. Kesulitan lain yang dialami oleh guru adalah memahami standar kompetensi dan kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan untuk membuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Guru dalam penciptaan kerajinan harus memperhitungkan kreativitas, kualitas, dan etika. Kreativitas maksudnya mampu menciptakan produk desain baru bukan hasil plagiasi maupun reproduksi karya orang lain. Kualitas yang dimaksud di sini adalah kualitas desain yang memperhitungkan dari mulai aspek kualitas pemilihan bahan, kualitas pengerjaan, kualitas *finishing* sampai pada bobot kualitas produk tersebut. Etika yang dimaksud adalah etika bagi penciptanya bahwa desain ciptaannya adalah benar dan orisinal idenya sendiri bukan ide milik orang lain yang serta merta ditiru, dan dimilikinya.

4. Pelaksanaan Penerapan Strategi Pembelajaran Berkarya Kerajinan untuk Anak di Sekolah

Pembelajaran keterampilan pada prinsipnya adalah pembelajaran untuk mengembangkan apresiasi dan kreasi peserta didik. Proses penanaman nilai estetika, terampil, dan kreatif, tekun akan lebih bermakna jika anak mengalami proses langsung berinteraksi dengan berbagai kegiatan berkesenian. Pembelajaran keterampilan memberikan apresiasi kepada anak sebagai bekal untuk

pembentukan pengalaman estetika, pengembangan kreativitas, dan keterampilan anak dalam mengaktualisasikan gagasannya. Pembelajaran keterampilan pada esensinya adalah bermain, pembelajaran melalui bermain yang baik adalah bermain yang menyenangkan bagi anak, sehingga dapat mengembangkan imajinasi, kreasi sehingga anak dapat berkembang dengan baik dan wajar. Penciptaan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan menjadi syarat untuk dapat belajar dengan baik. Selanjutnya, bagaimana mengemas materi keterampilan yang menarik dan menyenangkan dan dapat membentuk perilaku anak didik dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Pada konteks pembelajaran seni rupa secara umum di sekolah, tugas seni budaya dan keterampilan kurang diminati peserta didik. Hal ini karena kemasan materi kurang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak didik. Guru memberikan kemasan materi tugas berdasarkan apa yang dipikirkan, disenangi, dan dikuasai guru belum menyentuh apa dan bagaimana yang diinginkan anak didik dalam mengembangkan kreasinya. Jika tugas pelajaran kesenian dan keterampilan dikemas sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak akan dapat menarik dan menyenangkan. Pembelajaran seni budaya keterampilan anak usia dini pada dasarnya adalah untuk memberi motivasi dan fasilitas anak didik untuk mengungkap-

kan kreasinya. Hal inilah yang terjadi sehingga menyebabkan anak tidak dapat terampil dengan bahasa visual melalui seni dan keterampilan. Sikap terampil perlu ditumbuhkan untuk mengungkapkannya imajinasi anak. Anak memiliki sejuta ide atau gagasan tetapi tidak memiliki kemampuan *motorik* halus dengan baik, maka ide tersebut tidak akan terwujud. Tugas pendidik adalah membimbing dan memfasilitasi anak agar terampil dalam mewujudkan kreasinya. Belajar keterampilan pada prinsipnya berlatih, mengulang, dan aktif melakukan secara langsung kegiatan keterampilan melalui kegiatan bermain.

Belajar keterampilan pada dasarnya adalah belajar kolaborasi dengan pembelajaran lain. Jika anak belajar menganyam tidak hanya belajar terampil menganyam saja tetapi anak akan berpikir, bermain logika matematika, misalnya langkah satu-satu, langkah satu dua dan seterusnya. Jika menganyam menggunakan bahan yang berwarna anak akan belajar komposisi warna, belajar komposisi bentuk, harmoni dalam rangka untuk pembentukan kepekaan estetik anak. Jika anak disuruh menyebutkan atau menceritakan hasil karyanya mereka akan belajar bahasa dan seterusnya. Belajar keterampilan adalah belajar melalui bermain untuk aktualisasi diri anak, sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya. Banyak para pakar pendidik-

an anak mengatakan dalam belajar proses lebih penting dari pada hasil. Hal ini dikarenakan keterlibatan langsung anak terhadap aktivitas bermain, berkreasi, dan berketerampilan langsung dirasakan dan dihayati anak. Jadi pembelajaran keterampilan tetap memikirkan proses dan hasil yang baik sebagai realisasi membangun rasa tanggung jawab dan disiplin dalam mengaktualisasikan imajinasinya. Anak dikatakan terampil dan kreatif jika dalam proses berkarya berjalan dengan lancar, benar, senang, cepat selesai, dan berhasil.

Para guru peserta pelatihan diharuskan melaksanakan praktik pembelajaran di sekolah masing-masing sesuai dengan hasil pelatihan yang disampaikan. Penerapan hasil pelatihan di sekolah meliputi persiapan pembuatan karya kerajinan dan penerapan strategi pembelajaran kerajinan sesuai desain yang dibuat. Karya kerajinan yang dibuat peserta pelatihan berfungsi sebagai media pembelajaran yang digunakan memotivasi anak dalam berkarya. Pelaksanaan pembelajaran kerajinan menggunakan metode pemberian contoh bentuk model untuk memotivasi anak, kemudian anak disuruh mengembangkan sesuai keinginan masing-masing. Dalam penerapan metode ini banyak variasi yang dilakukan oleh para guru dan hasilnya sangat baik untuk memberikan pengalaman dan pengayaan kepada guru yang lain. Perbedaan cara penerapan adalah dinamika yang dapat

memberikan pengalaman dan masukan positif untuk dikembangkan di sekolah. Penerapan metode 3 N masih layak dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan. Penerapan evaluasi meliputi evaluasi proses dan hasil belajar. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimonitoring oleh tim baik dosen pengabdian maupun mahasiswa pendamping. Monitoring ini menemukan beberapa kelemahan yang muncul di lapangan seperti belum siapnya anak untuk mengembangkan desain, maka perlu motivasi yang lebih baik. Hal itu dikarenakan guru hanya terbayang ketakutan saja bukan berarti tidak mampu, ternyata setelah diberi motivasi dengan baik dari tim pengabdian ternyata hasilnya cukup baik dan menyenangkan. Dengan adanya observasi lapangan ini banyak membantu guru yang mengalami kesulitan dalam penerapan mengajar di kelas. Selain itu, dapat memberikan solusi secara langsung dan tepat sasaran, baik kepada para guru maupun langsung kepada anak waktu proses berkarya.

5. Presentasi Hasil Penerapan Strategi Pembelajaran di Sekolah

Guru cukup antusias ketika diberikan kesempatan untuk mempresentasikan pengalaman membuat karya kerajinan dan mengajarkannya di sekolah, pada forum diskusi. Dalam kegiatan ini hampir semua guru ingin membuktikan dan menyampaikan pengalamannya bahwa

guru bisa menerapkan metode 3 N dengan pemberian contoh dalam berkarya kepada siswa. Pada kesempatan itu bila ada ide yang berbeda dengan yang presentasi terlebih dulu segera memberikan masukan atau pertanyaan sehingga menimbulkan diskusi untuk pemecahan bersama, sehingga ada kesepahaman mana yang boleh atau tidak boleh diterapkan dalam pembelajaran kerajinan untuk anak. Secara umum apa yang ditampilkan guru semua benar, upaya apa saja boleh dilakukan oleh guru selama cara itu dapat mengembangkan kreativitas, menanamkan etika baik, memperlancar dalam berkarya, dan nilai-nilai kebaikan yang lain. Banyak guru dalam kesempatan presentasi ini menceritakan proses berkarya kerajinan dan pembelajaran di sekolah dilakukan lebih dari dua kali mengajar. Ada yang menerapkan pertemuan pertama banyak berlatih keterampilan teknis berkarya dengan membentuk secara global. Kemudian, pembelajaran berikutnya dikembangkan dengan tema yang lebih luas terkait dengan bahan dan alat yang telah ditentukan guru. Pengalaman itu cukup berharga bagi guru dan dipresentasikan dalam diskusi dapat sebagai masukan guru lain untuk dikembangkan dan dikemas dalam pembelajaran kerajinan di masing-masing sekolah.

6. Hasil Karya Kerajinan Guru SMP se-Kota Yogyakarta

Hasil karya kerajinan guru keterampilan SMP bervariasi sekali. Variasi itu dapat dikarenakan tema yang diambil berbeda, media berkarya berbeda, dan pendekatan mengajar bervariasi walaupun metodenya sama 3 N dengan pemberian contoh untuk memotivasi anak. Perbedaan hasil karya itu merupakan wujud dari begitu banyaknya imajinasi yang disampaikan sebagai bahasa visual dalam bentuk karya. Variasi bentuk karya kerajinan banyak dibedakan karena penggunaan media yang berbeda, ada yang membuat dari bahan tekstil, bahan gip, bahan tali, kayu, dan bahan bekas kemasan. Kalau ada pertanyaan mana yang terbaik dari penggunaan media tersebut? Jawabnya tergantung kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai. Konsep belajar kerajinan pada anak adalah anak dapat mengekspresikan idenya dengan lancar, baik, dan senang. Membuat senang anak melakukan sesuatu aktivitas adalah hal lebih penting dari pada tuntutan hasil karya saja. Sehingga ada pernyataan dalam mendidik anak proses lebih penting dari pada hasil. Secara umum hasil karya kerajinan guru dan anak hasil penerapan metode pemberian contoh yang diterapkan di sekolah hasilnya baik. Dengan harapan kedepan guru dapat memperkaya pengalaman berkarya kerajinan, berkarya ilmiah, dan mengembangkan strategi mengajar di sekolah sehingga anak akan dapat

berkembang kreativitas dan keterampilannya dengan baik.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari uraian permasalahan, tujuan, dan metode pemecahan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan pembelajaran keterampilan kepada guru SMP se-Kota Yogyakarta sebagai berikut.

- a. Para guru peserta dapat mengikuti program pelatihan dengan baik dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh tim dari LPM UNY. Guru dalam membuat karya kerajinan dengan baik dan dapat menerapkan dalam pembelajaran di sekolah dengan baik. Kebanyakan mereka lemah dalam pengembangan desain kerajinan yang dikemas untuk kebutuhan peserta didik sesuai perkembangan dan kebutuhan masyarakat. Karya kerajinan yang dibuat guru dapat sebagai media pembelajaran berkarya dan sekaligus sebagai karya seni dan karya ilmiah.
- b. Pada penerapan praktik berkarya kerajinan di sekolah, guru dapat menerapkan dalam strategi model pembelajaran dengan metode 3 N melalui pemberian contoh untuk memotivasi anak pada pembelajaran di kelas dengan baik, sesuai dengan kondisi dan situasi di satuan pendidikan masing-masing. Semua peserta memahami dan melaksanakan pembe-

lajaran sesuai hasil pelatihan dengan gaya dan kemampuan masing-masing dan bervariasi. Ada guru yang sebelum mulai berkarya anak diajak dialog diawali dengan cerita tertentu yang dalam cerita dapat sebagai tema berkarya saat itu. Ada pula guru yang mengawali dengan memberikan contoh pola gambar selanjutnya dikembangkan oleh siswa. Ada pula model lain yang semuanya diterapkan dan anak dapat menggambar desain dengan baik. Kalau ada hambatan sedikit itu dikarenakan guru merasa ketakutan atau kurang percaya diri. Tetapi setelah dicoba ternyata dapat dan menyenangkan.

- c. Guru dapat mengembangkan hasil karya kerajinan yang dapat digunakan untuk karya seni dan media mengajar. Peserta pelatihan juga membuat deskripsi karya seni kerajinan sebagai karya ilmiah untuk pengembangan kompetensi dan karier guru di masa yang akan datang.
- d. Peserta pelatihan mempresentasikan pengalaman berkarya kerajinan dan deskripsi karya kerajinan. Dari hasil presentasi dapat dilihat bagaimana kemampuan guru berkarya seni dan membelajarkan kerajinan dengan baik. Presentasi ini untuk mengukur kinerja guru dan peserta dan sekaligus sebagai pemateri yang dapat memberikan masukan kepada teman sejawatnya.

2. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan agar masukan ini dapat memperbaiki kinerja pembelajaran keterampilan di masa yang akan datang sebagai berikut.

- a. Bagi Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta, khususnya Kasi SMP, MGMP Keterampilan dapat menindaklanjuti pelatihan ini diberikan kepada guru lain yang belum dapat kesempatan ikut pelatihan di LPM UNY, sehingga memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam berkarya yang lebih baik.
- b. Bagi peserta pelatihan diharapkan terus mengembangkan desain kerajinan dan dapat menerapkan dan mengembangkan dengan baik strategi pembelajaran tersebut sesuai kreasinya agar anak tetap senang dengan pembelajaran keterampilan kerajinan.
- c. Berikan tema berkarya yang relatif longgar kepada siswa sehingga anak dapat berkreasi secara bebas dan berikan media berkarya yang bervariasi agar anak mudah berkreasi dengan media tersebut.
- d. Pembuatan deskripsi karya kerajinan sebagai karya ilmiah masih perlu terus dikembangkan sehingga hasil tulisannya dapat masuk jurnal ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa. Depdiknas.

- Bangun Sem C. 2000. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: ITB.
- Baker, Leslie. 1979. *The Art Teacher's Resource Book*. Virginia: Reston Publishing.
- Gagne, Robert M. and Leslie, J. Briggs. 1979. *Principles of Instructional Design*. New York: Rinehart and Winston.
- Joyce, Bruce, Marsha, Weil, and Beverly Showers. 1992. *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Mattil Edward. 1971. *Meaning In Craft*. New Jersey: Prentice Hal.
- Muhammad. 2004. *Pedoman Pembelajaran Tuntas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Mukminan. 1998. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sachari, Agus. 2006. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1987. *Seni Desain Teknologi Konflik dan Harmoni*. Bandung: Nova.
- _____. 2001. *Desain dan Dunia Kesenirupaian Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB
- Usman Moh. Uzer. 1999. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung.
- Wong, Wucius. 1988. *Principles of two-dimensional form*. New York: Van Nostrand.
- _____. 1989. *Beberapa Azas Merancang Trimatra*. Bandung: ITB.