

PENGEMBANGAN MODEL PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGAMBAR MOTIF UKIR PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN UKIR KELAS VII SMP

Kus Haryadi[✉]

Prodi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2012

Disetujui Februari 2012

Dipublikasikan Juni 2012

Keywords:

Learning instrument model
Carving motive

Abstrak

Pelajaran praktik yang pertama kali dilaksanakan oleh siswa belajar keterampilan ukir adalah menggambar motif ukir. Menggambar adalah menghasilkan karya berupa gambar yang dibuat pada bidang dua dimensi dengan satu-satunya unsur yang ada yaitu garis, baik kontur maupun isian pewarnaannya semuanya dihasilkan dengan goresan garis. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan perangkat pembelajaran menggambar motif ukir pada pelajaran keterampilan ukir kelas VII semester 1 karena kelas VII merupakan kelas awal di jenjang pendidikan SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini merujuk pada 10 langkah Research and Development yang diuraikan Borg & Gall. Berdasarkan analisis dan kajian tersebut selanjutnya dapat dirumuskan spesifikasi model perangkat pembelajaran menggambar motif ukir yang baru, dengan beberapa spesifikasi, yaitu: (1) Standar kompetensi dan kompetensi dasar, memiliki spesifikasi sesuai dengan KTSP 2006, berbasis life skill, mengintegrasikan taksonomi hasil belajar, dan disajikan secara sistematis; (2) Silabus, memiliki spesifikasi sesuai dengan KTSP 2006, sesuai dengan prinsip-prinsip: ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, aktual dan kontekstual, fleksibel, serta menyeluruh; (3) RPP, memiliki spesifikasi berdasarkan KTSP 2006, berbasis life skill, berbasis active learning, dilengkapi dengan uraian materi aktual dan kontekstual, dilengkapi dengan contoh instrumen penilaian, dilengkapi dengan contoh pedoman penilaian tes tertulis dan contoh rubrik penilaian kinerja dan hasil kerja.

Abstract

The first practice lesson which is conducted by the students when they learn about carving skills is when they draw carving skills. Drawing is creating art in a form of picture which is made in two dimensional shape with the only existing element which is line, either contour or the content of the coloring, all are created by the drawing of line. The research problem is that how to develop learning instrument of drawing motive on carving skills lesson for VII grade on the first semester which is early class of junior high school. This research employed research and development approach. The steps in the research referred to the 10 steps of Research and Development from Borg & Gall. Based on the analysis and the study the learning instrument can formulated as: (1) Standard competence and basis competence, with KTSP (School based curriculum) 2006, life skill based, integrated into learning result taxonomy, and displayed systematically; (2) Syllabus, has the specification with KTSP (School based curriculum) 2006, with the principal of scientific, relevant, systematic, consistent, sufficient, actual and contextual, flexible and comprehensive; (3) Lesson plan, has specifications based on KTSP (School based curriculum) 2006, based on life skill, active learning, completed with the example of scoring instrument, the example of written test scoring guidance and work results.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang 50233
Email: pps@unnes.ac.id

Pendahuluan

Perangkat pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru keterampilan ukir SMP Kabupaten Jepara merupakan seluruh perangkat pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran di kelas VII, VIII dan IX. Namun karena berbagai keterbatasan dalam penelitian ini maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan model perangkat pembelajaran terbatas pada kelas VII semester I, terutama pada kompetensi menggambar motif ukir tradisional.

Peneliti memilih untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggambar motif ukir pada pelajaran keterampilan ukir kelas VII semester 1 karena kelas VII merupakan kelas awal di jenjang pendidikan SMP. Selain itu pada kelas VII semester 1 merupakan pertama kali dilaksanakannya pembelajaran mengapresiasi ukiran dan menggambar motif-motif ukir khususnya motif ukir tradisional. Jadi di sini terdapat pelajaran praktik yang pertama kali dilaksanakan oleh siswa ketika belajar keterampilan ukir, yaitu menggambar motif ukir

Model perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti terdiri dari: (1) standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2) silabus, dan (3) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikuatkan dengan rubrik penilaian unjuk kerja dan penilaian produk. Selanjutnya peneliti akan menguji secara ilmiah model perangkat pembelajaran yang dikembangkan baik secara konseptual maupun secara operasional, sehingga perangkat pembelajaran yang dihasilkan terbukti lebih baik dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran menggambar motif ukiran pada siswa kelas VII SMP Kabupaten Jepara. Kelayakan model perangkat pembelajaran yang dihasilkan secara operasional dalam penelitian ini akan ditinjau dari aspek peningkatan hasil belajar siswa atau kompetensi yang dicapai siswa dalam pembelajaran.

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan, tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan. Muatan lokal merupakan mata pelajaran, sehingga satuan pendidikan harus mengembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk setiap jenis muatan lokal yang diselenggarakan (Panduan Pengembangan KTSP-BSNP).

Kebijakan penerapan kurikulum muatan

lokal di sekolah mempunyai tujuan khusus yaitu: memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Lebih jelas lagi Tim Pustaka Yustisia (2007: 162) menjelaskan tujuan penerapan kurikulum muatan lokal agar peserta didik dapat: (1) Mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya; (2) Memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya; (3) Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Berdasarkan substansinya, materi pembelajaran keterampilan ditekankan pada pembelajaran produktif berdasarkan bidang masing-masing sesuai porsi yang ada. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2003: 693) menyebutkan bahwa, pembelajaran produktif meliputi wawasan tentang keterampilan dan ruang lingkupnya, pengetahuan bahan dan alat, berkarya dan penyajian karya, serta wawasan pemasarannya. Lebih lanjut disebutkan beberapa rambu-rambu pelaksanaan pembelajaran keterampilan, yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran keterampilan keterampilan ukir khususnya tentang menggambar macam-macam motif ukiran, yaitu: (1) Materi pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa serta kemampuan sekolah atau keadaan daerah; (2) Materi pembelajaran teoritik tidak diberikan secara terpisah, tetapi secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran praktik berkarya; (3) Pembelajaran dilaksanakan dengan bertolak dari pengetahuan bahan, alat, dan keteknikan berkarya; (4) Pelajaran yang bersifat praktik lebih berorientasi pada proses dari pada hasil, membiasakan anak berproses dengan cara yang benar sehingga menghasilkan karya yang baik pula; (5) Mencanangkan penguasaan keterampilan berkarya untuk mendukung pengembangan sikap dan perilaku produktif dan apresiatif; (Dijenderal Dikdasmen, 2003: 695-696).

Kurikulum mata pelajaran keterampilan bersifat *correlated curriculum*. Menurut Idi (2007: 143), kurikulum jenis ini mengandung keterkaitan atau hubungan dengan sejumlah pembelajaran bidang studi lain, sehingga ruang lingkup

bahan yang tercakup semakin luas.

Pengembangan kurikulum pembelajaran keterampilan perlu dikaitkan dengan prinsip relevansi. Menurut Soetopo dan Soemanto (1993: 49-50) dan Subandijah (1993: 49-50) dalam Idi (2007: 179), relevansi berarti (1) Kedekatan hubungan pendidikan dengan kebutuhan lingkungan anak didik (masyarakat). Dalam menentukan bahan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kehidupan nyata anak didik; (2) Kedekatan hubungan dengan kehidupan yang akan datang. Materi yang diberikan kepada anak didik hendaknya memberi manfaat untuk persiapan masa depan anak; (3) Kedekatan hubungan dengan ilmu pengetahuan. Pendidikan keterampilan juga perlu mengembangkan kesadaran terhadap teknologi maju untuk mengenal wawasan keteknikan berproduksi.

Standar kompetensi mata pelajaran menurut Center for Civics Education (1997:2) dalam Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2004: 13) adalah pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa serta tingkat penguasaan yang diharapkan dapat dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Standar kompetensi merupakan kerangka yang menjelaskan dasar pengembangan program pembelajaran yang terstruktur. Dengan demikian standar kompetensi mata pelajaran diartikan sebagai kemampuan siswa dalam: (1) Melakukan suatu tugas atau pelajaran dengan mata pelajaran tertentu; (2) Mengorganisasikan tindakan agar pekerjaan dalam mata pelajaran tertentu dapat dilaksanakan; (3) Melakukan reaksi yang tepat bila terjadi penyimpangan dari rancangan semula; (4) Melaksanakan tugas dan pekerjaan berkaitan dengan mata pelajaran dalam situasi dan kondisi yang berbeda.

Untuk keperluan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, selanjutnya standar kompetensi dijabarkan menjadi sejumlah kompetensi minimum atau kompetensi dasar. Menurut Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2003: 16), untuk keperluan pembelajaran kompetensi dasar digunakan sebagai acuan atau dasar dalam menentukan materi pembelajaran beserta uraiannya. Sedangkan untuk keperluan sistem penilaian, kompetensi dasar kemudian dikembangkan menjadi sejumlah indikator. Hubungan antara standar kompetensi dengan kompetensi dasar adalah bahwa kompetensi dasar menjawab pertanyaan "Kompetensi-kompetensi minimum apa saja yang harus dikuasai agar siswa mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan?".

Berdasarkan pada penjelasan tersebut da-

pat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan kesatuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat ditunjukkan atau ditampilkan siswa sebagai hasil belajar. Dengan demikin standar kompetensi adalah standar kemampuan yang harus dikuasai siswa untuk menunjukkan bahwa hasil mempelajari bidang mata pelajaran tertentu berupa pengusahaan atas pengetahuan, sikap, dan keterampilan tertentu telah dicapai. Selanjutnya standar kompetensi dijabarkan menjadi sejumlah kompetensi minimum atau kompetensi dasar. Kompetensi dasar disusun untuk keperluan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran dari standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pengembangan silabus pada dasarnya merupakan upaya melakukan analisis kompetensi ke dalam kompetensi dasar dan indikator-indikator, analisis materi ke dalam *scop* (ruang lingkup) dan *sequence* (urutan) materi, analisis proses belajar ke dalam jenis dan bentuk kegiatan belajar mengajar, dan analisis penilaian ke dalam jenis dan alat-alat penilaian, yang semuanya itu bermuara pada pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar (Muhaimin, Sutiah, Prabowo, 2008: 112).

Beberapa prinsip yang mendasari pengembangan silabus menurut Muslich (2008: 105), yaitu: (1) Ilmiah, yaitu keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan; (2) Relevan, yaitu cakupan, kedalamannya, tingkat kesukaran, dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik; (3) Sistematis, yaitu komponen-komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi; (4) Konsisten, yaitu adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian; (5) Memadai, yaitu cakupan indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar; (6) Aktual dan Kontekstual, yaitu cakupan indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memerhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan

peristiwa yang terjadi; (7) Fleksibel, yaitu keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat; (8) Menyeluruh, yaitu komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor).

Dalam rangka mengimplementasikan program pembelajaran yang sudah dituangkan di dalam silabus, guru harus menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk setiap kompetensi dasar. Oleh karena itu, apa yang tertuang dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu kompetensi dasar. Lingkup RPP paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih (Muhamimin, Sutiah, Prabowo, 2008: 136). Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dijelaskan bahwa, RPP diajarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD). Setiap guru dalam satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa RPP merupakan rancangan kegiatan pembelajaran yang dibuat per bagian kompetensi dasar yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya RPP seorang guru diharapkan bisa menerapkan pembelajaran secara terprogram. Oleh karena itu RPP harus mempunyai daya terap yang tinggi. Selain itu melalui RPP dapat diketahui kadar kemampuan guru dalam menjalankan profesi.

Secara umum, penilaian adalah proses sistematis pengumpulan informasi (angka, deskripsi, verbal), analisis, dan interpretasi informasi untuk memberikan keputusan terhadap kadar hasil kerja. Penilaian yang dilakukan guru untuk memberikan keputusan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan tahapan kemajuan belajarnya disebut penilaian kelas. Penilaian kelas dilaksanakan

dengan berorientasi pada kompetensi yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan melakukan penilaian kelas didapatkan profil kemampuan siswa sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum (Muslich, 2008: 78).

Ada beberapa bentuk dan teknik yang biasa dilakukan dalam penilaian kelas, antara lain: penilaian kinerja, penilaian penugasan (proyek), penilaian hasil kerja (produk), penilaian tes tertulis, penilaian portofolio, dan penilaian sikap. Masing-masing bentuk penilaian tersebut secara garis besar menurut Muslich (2007: 95-125) sebagaimana penjelasan berikut.

Dengan demikian model penilaian yang dapat diterapkan untuk mengukur hasil belajar menggambarkan motif ukiran terdiri dari (1) penilaian kinerja atau sering disebut unjuk kerja; (2) penilaian hasil kerja (produk); dan (3) penilaian tertulis. Penilaian kinerja dan hasil kerja sebagai penilaian aspek psikomotorik, dan tes tertulis sebagai penilaian aspek kognitif. Melalui penelitian ini, ketiga teknik penilaian hasil pembelajaran menggambarkan motif ukiran tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah prosedur penilaian. Prosedur penelitian itu kemudian diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman agar dalam melaksanakan penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan secara obyektif.

Hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku berbentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap kurang sopan menjadi sopan, dari tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya. Hasil belajar dapat diketahui setelah dilakukan penilaian. Oleh karena itu proses pembelajaran harus direncanakan dalam desain sistem pembelajaran secara cermat (Hamalik, 2008: 155).

Dalam mengajar guru harus sudah mengetahui tujuan-tujuan yang harus dicapai dalam setiap kompetensi dasar kegiatan pembelajaran. Sebuah teori mengemukakan bahwa, di dalam pembelajaran perlu dirumuskan tujuan instruksional khusus yang didasarkan pada taksonomi Bloom tentang tujuan perilaku-perilaku yang meliputi tiga domain, yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik (Bloom, 1956 dalam Dahar, 1989: 134). Menurut Hamalik (2008: 139-140), antara pengetahuan dan keterampilan terdapat perbedaan yang jelas. Pengetahuan menunjuk kepada informasi yang

disimpan dalam pikiran (*mind*) siswa, misalnya seseorang mengetahui sesuatu. Keterampilan (*skill*) biasanya menunjuk kepada tindakan-tindakan (intelektual dan jasmaniah) dan reaksi-reaksi (gagasan, hal-hal, atau orang) yang dilakukan oleh seseorang dengan cara yang kompeten dengan maksud mencapai suatu tujuan.

Menggambar menghasilkan karya berupa gambar. Gambar dibuat pada bidang dua dimensi dengan satu-satunya unsur yang ada yaitu garis, baik kontur maupun isian pewarnaannya semuanya dihasilkan dengan goresan garis (Soedarso 1990: 11). Jadi menggambar adalah membuat goresan pada permukaan dua dimensi untuk menghasilkan garis-garis yang memiliki kemiripan dengan sesuatu atau memiliki maksud tertentu. Menggambar merupakan perpaduan keterampilan (*skill*), kepekaan rasa (*teste*), kreativitas, ide, pengetahuan, dan wawasan. Untuk dapat menggambar dengan baik diperlukan banyak latihan secara intensif dan terus menerus. Menggambar lebih menonjolkan garis-garis linier dari pada warna. Demikian juga dengan menggambar motif ukir, akan lebih menonjolkan pada unsur garis linier atau kontur. Untuk dapat menggambar motif ukir yang baik diperlukan pembelajaran dengan prosedur yang benar dan melakukan latihan secara intensif.

Motif merupakan unsur pokok dalam sebuah ornamen. Tema atau ide dasar sebuah ornamen dapat dikenali dengan adanya perwujudan sebuah motif. Sebab motif menggambarkan atas bentuk-bentuk alam atau representasi alam yang kasatmata atau disebut motif naturalis. Akan tetapi ada pula motif yang merupakan hasil khalayan semata, bersifat imajinatif bahkan ada yang tidak dapat dikenali sama sekali, sehingga gubahan-gubahan motif yang demikian disebut bentuk abstrak. Motif yang merupakan gubahan bentuk alam misalnya motif tumbuhan, hewan, gunung, awan dan sebagainya. Motif imajinatif misalnya motif singa bersayap dan buroq, karena keduanya merupakan bentuk rekaan manusia. Sementara garis-garis lengkung, gelombang, zigzag, bidang-bidang beraturan dan tidak beraturan, dan sebagainya dapat disebut sebagai motif abstrak dalam suatu ornamen (Sunaryo, 2009: 14).

Motif sebagai bagian dari seni hias mempunyai peranan sangat penting untuk memperindah suatu barang. Motif dapat diterapkan pada berbagai media yang memerlukan adanya nilai tambah secara estetis. Seni ukir tidak dapat lepas dari adanya motif, karena motif itulah yang menjadi corak yang dihasilkan melalui proses mengukir. Jadi nilai estetis suatu produk ukiran

sangat tergantung dari baik tidaknya motif yang digambarkan. Baik tidaknya motif ukir yang dihasilkan sangat ditentukan oleh sebuah gambar rencana atau desain. Di dalam membuat desain motif ukir diperlukan keterampilan menggambar motif-motif ukir. Oleh karena itulah melalui pelajaran keterampilan ukir, siswa SMP Kabupaten Jepara perlu mendapatkan pembelajaran tentang menggambar motif ukir. Materi pembelajaran menggambar motif ukir pada tingkat awal perlu dikembangkan dengan mengacu pada motif-motif ukir tradisional. Karena motif ukir tradisional menjadi ide pengembangan berbagai motif di kalangan perajin.

Jenis-jenis kerajinan dikelompokkan berdasarkan spesifikasi materialnya, sehingga kita mengenal adanya kerajinan kayu, kulit, logam, keramik, batu dan lain sebagainya. Jenis kerajinan yang sangat berkembang di Jepara adalah kerajinan kayu, khususnya yang dibuat dengan melibatkan teknik mengukir/memahat. Mengukir disebut dengan istilah dalam kata Inggris *to carve*, berpadanan kata latin *sculptura* yang berasal kata kerja *sculptum*. Sedangkan pahatan atau ukiran kayu mendapat kata padanan *woodcarving* (Echols-Shadily dalam Sahman. 1993:79).

Ditinjau dari teknik pembuatannya menurut Chapman (1978:28) sebagaimana disitir dalam Sahman, (1993:79) adalah bahwa “*carving is a; it involves cutting away or removing parts of the medium*”. Pada pekerjaan mengukir pada dasarnya merupakan proses mengambil bagian-bagian (dari bahan) yang tidak diperlukan sehingga gagasan yang sudah ada sebelumnya bisa dibebaskan dari bongkahan (kayu) tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa ukiran adalah pembuatan hiasan pada benda padat dengan cara pengikisan/pembuangan bagian-bagian dari bahan yang tidak terpakai untuk membentuk suatu hiasan dengan menggunakan pahat ukir.

Sebuah motif terlahir dari goresan. Artinya kelincahan dan keterampilan tangan dalam membuat goresan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan hasil sebuah gambar motif ukiran. Teknik dasar menggambar perlu dikuasai oleh seorang yang berkecimpung dalam bidang kreatif sebagai basik proses kreasinya. Menggambar motif ukiran yang baik diperlukan latihan dengan beberapa tahap seperti dikemukakan Suhersono (2004: 8) yang mengembangkan teori Soepratno (2000: 40-53), menggambar motif, terdiri dari 4 tahap latihan: (1) cara memegang pensil yang baik, (2) membuat coretan yang baik, (3) latihan membuat garis, (4) membuat bentuk motif sederhana, (5) mencontoh motif ukir, (6) menggambar motif ukir tanpa garis jejala.

Latihan menggambar motif ukir tanpa garis jejala dilakukan dengan menggambar unsur-unsur motif dari unsur yang paling dominan yaitu daun pokok dilanjutkan bagian motif lainnya sehingga dihasilkan gambar motif yang lengkap. Menggambar motif ukiran tanpa garis jejala berarti menggambar dengan mengamati contoh secara langsung kemudian menuangkannya pada bidang gambar.

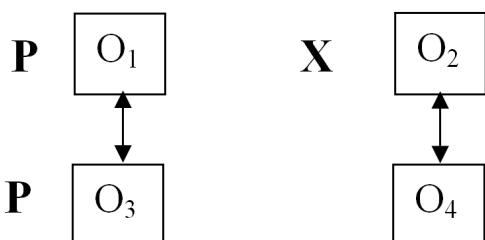
Kemampuan menggambar motif memiliki kesamaan dengan kemampuan menggambar ornamen. Sunaryo (2009:199) menyebutkan bahwa kemampuan menggambar ornamen diperlukan tidak hanya untuk kepentingan melatih keterampilan menggambar dan mendesain, melainkan juga sangat diperlukan untuk pencatatan visual atas pengamatan dan pengkajian ornamen. Gambar ornamen dapat disajikan dalam bentuk gambar hitam putih atau berwarna. Penyajian gambar hitam putih dapat ditampilkan dengan gambar kontur, gambar blok, gambar *rendering*, dan gambar warna.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini merujuk pada 10 langkah *Research and Development* yang diuraikan Borg & Gall dalam Sugiyono (2008: 409-427) dimodifikasi menjadi 8 langkah.

Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan operasional produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini maka peneliti perlu melakukan ujicoba produk. Dalam ujicoba produk tersebut peneliti menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol seperti gambar 1.

P adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas VII diambil secara purposive dari populasi. O_1 adalah nilai awal kelompok eksperimen, dan O_3 adalah nilai awal kelompok kontrol. Setelah posisi kedua kelompok tersebut



Gambar 1. Desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

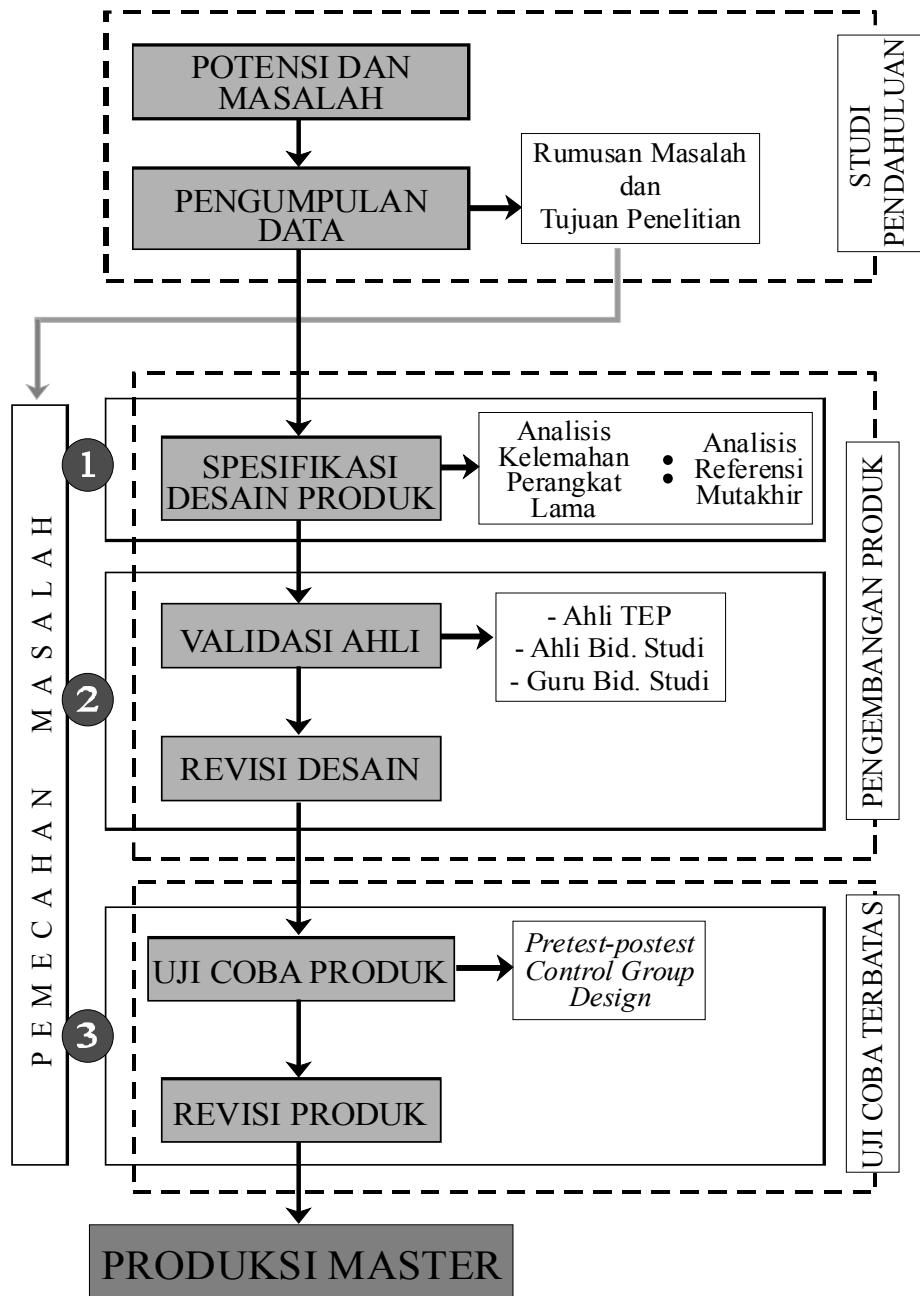
seimbang (O_1 tidak berbeda dengan O_3), maka kelompok eksperimen diberi *treatment*/perlakuan untuk diajar dengan berpedoman pada model perangkat pembelajaran yang baru, dan kelompok kontrol diajar dengan berpedoman pada model perangkat pembelajaran yang lama. Dalam pengujian ini O_2 berarti hasil belajar kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan dengan berpedoman pada perangkat pembelajaran model baru, dan O_4 adalah hasil belajar kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan berpedoman pada perangkat pembelajaran menggambar motif ukir model lama.

Hasil dan Pembahasan

Dalam membuat desain perangkat pembelajaran baru, peneliti melakukan analisis kelebihan perangkat pembelajaran lama dan melakukan kajian terhadap referensi mutakhir tentang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran keterampilan ukir kurikulum 2006. Berdasarkan analisis dan kajian tersebut selanjutnya dapat dirumuskan spesifikasi model perangkat pembelajaran menggambar motif ukir yang baru, dengan beberapa spesifikasi, yaitu: (1) Standar kompetensi dan kompetensi dasar, memiliki spesifikasi sesuai dengan KTSP 2006, berbasis *life skill*, mengintegrasikan taksonomi hasil belajar, dan disajikan secara sistematis; (2) Silabus, memiliki spesifikasi sesuai dengan KTSP 2006, sesuai dengan prinsip-prinsip: ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, aktual dan kontekstual, fleksibel, serta menyeluruh; (3) RPP, memiliki spesifikasi berdasarkan KTSP 2006, berbasis *life skill*, berbasis *active learning*, dilengkapi dengan uraian materi aktual dan kontekstual, dilengkapi dengan contoh instrumen penilaian, dilengkapi dengan contoh pedoman penilaian tes tertulis dan contoh rubrik penilaian kinerja dan hasil kerja. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dibuat dalam bentuk *print out* sebagai produk master.

Untuk mengetahui kelayakan konseptual desain model perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui validasi ahli. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa secara umum para validator menilai bahwa perangkat pembelajaran yang terdiri dari: (1) standar kompetensi dan kompetensi dasar dinilai "sangat baik", (2) silabus dinilai "sangat baik", sedangkan (3) RPP dinilai "baik". Ketiga perangkat pembelajaran yang dikembangkan direkomendasikan dapat digunakan dengan "sedikit revisi".

Setelah dilakukan validasi ahli dan produk telah direvisi berdasarkan saran dari para valida-



Bagan1. Delapan langkah pengembangan, modifikasi 10 langkah Borg and Gall

tor selanjutnya dilakukan langkah uji coba pemakaian produk. Uji coba pemakaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan operasional produk yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan pada satu sekolah sebagai sampel penelitian dengan melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model perangkat pembelajaran baru, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan perangkat pembelajaran lama. Di-

lihat dari proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan guru mengelola pembelajaran dapat dikatakan "baik" ditunjukkan dengan rata-rata skor hasil pengamatan 4,12; (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran "baik" ditunjukkan dengan skor rata-rata aktivitas siswa 3,83; (3) Respon siswa terhadap semua aspek pembelajaran "positif".

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi pembelajaran menggambar motif ukir, selanjutnya siswa diberi *posttest* untuk mengetahui

hasil belajarnya. Dari hasil belajar tersebut dapat dibedakan hasil belajar dua kelompok. Perbedaan hasil belajar menggambar motif ukir sesuai dengan hasil uji hipotesis kesamaan rata-rata dengan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan model perangkat pembelajaran baru. Berdasarkan hasil belajar siswa, model perangkat pembelajaran baru "lebih baik" jika dibandingkan dengan model perangkat pembelajaran lama. Jadi secara operasional model perangkat pembelajaran menggambar motif ukir yang baru lebih baik dibandingkan dengan model perangkat pembelajaran lama. Dengan demikian model perangkat pembelajaran baru layak digunakan dalam pembelajaran menggambar motif ukir pada kelas VII SMP Kabupaten Jepara.

Simpulan

Dengan adanya model perangkat pembelajaran yang valid, ternyata dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menggambar motif ukir menjadi lebih baik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran baru menjadi lebih baik dari pada menggunakan perangkat pembelajaran lama. Peningkatan hasil belajar meliputi dua aspek pembelajaran yaitu aspek pengetahuan dan keterampilan. Hal ini disebabkan karena dengan perangkat pembelajaran yang valid pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan terprogram sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Model pembelajaran konvensional dipandang memiliki kelebihan tersendiri terutama mudah untuk diterapkan pada berbagai kondisi siswa, guru, dan sekolah pada umumnya. Berdasarkan hasil dari uji coba dapat disimpulkan bahwa ternyata model pembelajaran konvensional masih relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran menggambar motif ukir pada tingkat awal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran menggambar motif ukir pada tingkat awal masih lebih bersifat pemberitahuan mengenai materi ajar menggambar motif dengan berbagai teknik dasar.

Teori menggambar motif ukir tradisional yang diawali dengan latihan menggunakan alat, latihan membuat garis yang baik, latihan membuat motif sederhana, latihan mencontoh motif dengan jejala dan tanpa jejala merupakan teknik dasar yang masih sangat relevan untuk diterapkan pada pembelajaran menggambar motif ukir di kelas VII. Dengan teori ini siswa dapat belajar mengenal nama unsur-unsur motif serta dapat memudahkan siswa dalam mempelajari

cara menggambar motif secara utuh berdasarkan unsur-unsur motif.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran untuk perbaikan kualitas pembelajaran melalui pengembangan perangkat pembelajaran selanjutnya. Saran-saran yang disampaikan adalah sebagai berikut: (1) Kepada SMP Kabupaten Jepara, karena keterampilan ukir sebagai pelajaran muatan lokal wajib bagi SMP hendaknya dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dengan perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang berkualitas serta evaluasi yang valid sehingga menghasilkan kompetensi siswa sesuai yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut sekolah perlu memperhatikan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai perangkat pembelajaran yang valid. (2) Kepada para guru, perangkat pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini hanyalah sebagai model yang hanya diujicobakan pada skala terbatas, sehingga dalam penerapan yang sesungguhnya di sekolah hendaknya dapat diadaptasikan sesuai dengan situasi dan kondisi serta karakteristik sekolah. (3) Kepada para peneliti, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada perangkat pembelajaran menggambar motif ukir kelas VII semester 1. Oleh karena besarnya kebutuhan guru dan siswa, maka kepada pihak-pihak yang berkompeten hendaknya dapat mengembangkan lagi secara lengkap semua perangkat pembelajaran keterampilan ukir untuk kelas VII, VIII, dan IX. Selain itu akan lebih baik jika perangkat pembelajaran yang dikembangkan kemudian diujicobakan dalam skala luas (desiminasi).

Daftar Pustaka

- Dahar, R.W. 1996. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
 Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2003. *Kirikulum 2004 Sekolah Menengah Pertama (SMP), Pedoman Umum Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: BP. Dharma Bhakti.
 Hamalik, U. 2008. *Perencanaan pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
 Idi A. 2007. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
 Muslich, M. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
 Muslich, M. 2008. *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
 Soedarso, S.P. 1990. *Tinjauan Seni sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
 Soepratno. 2000. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa, Keterampilan Menggambar dan Mengukir Kayu*. Semarang: PT. Effhar.

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhersono, H. 2004. *Desain Motif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Sunaryo, A. 2009. *Ornamen Nusantara Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Tim Pustaka Yustisia. 2007. *Panduan lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Yulianto, D. 2009. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creativ Problem Solving (CPS) pada materi turunan fungsi kelas XI IPA. Tesis Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang.