

PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN KELOMPOK SENI DAN BUDAYA

(DEVELOPMENT OF TRAINING MODEL FOR TEACHERS OF ARTS AND CULTURE AT VOCATIONAL SENIOR SECONDARY SCHOOL)

Edhy Susatya

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Seni dan Budaya
Sleman, Yogyakarta. Alamat: Klidon, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta
e-mail: edhy.susatya@yahoo.com

Diterima tanggal: 28/05/2012, Dikembalikan untuk revisi tanggal: 01/08/2012, Disetujui tanggal: 10/12/2012

Abstrak: Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menemukan model pelatihan yang efektif dan dapat diterapkan pada pelaksanaan pendidikan dan pelatihan (diklat) guru produktif Sekolah Menengah Kejuruan kelompok Seni dan Budaya. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D). Desain penelitian menerapkan model "posttest only with comparison group design". Teknik analisis data menggunakan analisis uji beda, analisis statistik dan analisis deskriptif. Aspek-aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan pelatihan, yaitu kualitas: 1) nara sumber; 2) program; 3) fasilitas akademik; 4) fasilitas penunjang; dan 5) pelayanan. Penelitian ini menghasilkan model pelatihan open design. Model pelatihan open design menekankan pada peningkatan kreativitas, menumbuhkan ekspresi, menajamkan sensitivitas, dan mengembangkan inovasi. Simpulan penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pelatihan open design terbukti dapat meningkatkan kualitas penguasaan kompetensi, kualitas karya, dan produktivitas peserta diklat.

Kata kunci: pengembangan, model, pelatihan, seni dan budaya.

Abstract: This research and development aimed to find out an effective training model to be applied in vocational teacher training of Vocational High School of Arts and Culture. The method used in the research was Research and Development (R&D). Its design used was the posttest only with comparison group. The data was analyzed using t-test, statistic analysis, and descriptive analysis. The variable influencing the success of training implementation are the quality of: 1) sources; 2) program; 3) academic facilities; 4) supporting facilities; and 5) services. This research and development results an open design training model. An open design training model emphasizes on increasing creativity, developing expression, sharpening sensitivity, and developing innovation. The final conclusion of the research is that the use of open design training model is proven to increase the quality of competence mastery, the quality of works, and the productivity of the participants.

Keywords: development, model, training, art and culture.

Pendahuluan

Permasalahan pokok di bidang pendidik (guru) saat ini, yaitu rendahnya kualitas guru dan relevansi kompetensi guru. Rendahnya kualitas pendidik tercermin dari banyaknya guru yang belum memenuhi persyaratan dasar sebagai tenaga pendidik, yaitu minimal tamatan sarjana (S1) atau diploma empat (D IV). Permasalahan relevansi

kompetensi pendidik dengan kebutuhan dunia pendidikan ditandai dengan banyaknya guru-guru yang mengajar tidak sesuai dengan latar belakang pendidikan yang dimiliki (*mismatch*).

Peningkatan kualitas dan relevansi kompetensi pendidik dapat ditempuh melalui program pendidikan dan pelatihan (Diklat). Diklat yang berkualitas dapat menghasilkan guru yang

unggul, tangguh, berteknologi tinggi, dan mempunyai kompetensi yang memadai sehingga mampu berkompetisi dan berprestasi.

Survei awal menyadarkan bahwa tidak semua jenis diklat dapat meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru, sebab banyak aspek yang mempengaruhi, antara lain: 1) kualitas program; 2) kualitas nara sumber; 3) kualitas fasilitas akademis; 4) kualitas fasilitas penunjang; 5) kualitas pelayanan; dan 6) kualitas proses pelatihan (P4TK Seni dan Budaya, tahun 2007-2009).

Penerapan model pelatihan berkaitan erat dengan kualitas proses pelatihan. Model pelatihan memegang peran yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan proses pelatihan, artinya jika suatu desain model pelatihan dikembangkan secara baik dan melalui tahapan yang benar, berpeluang besar dapat dipergunakan secara maksimal dan dapat meningkatkan kualitas pelatihan.

Saat ini, model pelatihan yang digunakan dalam pelaksanaan diklat di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (P4TK) Seni dan Budaya, yaitu model sistem paket. Berdasarkan rangkuman keluhan pelanggan pada laporan akhir tahun, model sistem paket mempunyai kelemahan, antara lain: 1) sebagian guru merasa tidak meningkat kemampuannya karena sebagian materi yang diberikan tidak sesuai dengan materi yang diharapkan; 2) kompetensi diklat kadang tidak sesuai dengan kebutuhan guru dan sekolah; 3) guru tidak mempunyai motivasi yang tinggi karena merasa tidak dihargai kemampuan awalnya (*recognition of prior learning*); 4) disiplin guru lemah karena tidak merasa terpacu untuk menciptakan sesuatu yang baru; 5) kesamaan produk sehingga kurang memacu kreativitas dan inovasi, guru tidak bisa menuangkan imajinasinya dalam bentuk karya seni; 6) hasil diklat tidak dilengkapi laporan dan proses desain; 7) produk bersifat monoton karena gambar kerja sama, sedangkan jenis kerajinan dan seni di setiap daerah sangat beragam; dan 8) hasil diklat tidak bersifat portofolio sehingga tidak bisa dijadikan bahan pengajuan sertifikasi.

Model pelatihan sistem paket dianggap bersifat *menggurui*, karena menyamakan materi untuk semua guru, dan mempersepsikan semua

guru mempunyai kemampuan yang sama. Hal ini kurang mengakomodasi kemampuan dan pengalaman guru untuk lebih berkreasi dan berinovasi. Akibat perlakuan seperti itu, guru-guru yang mempunyai kemampuan lebih tinggi akan jenuh dan merasa tidak dihargai, sehingga menurunkan motivasi untuk mengikuti diklat.

Model pelatihan guru SMK Seni dan Budaya seharusnya berbeda dengan model pelatihan yang diterapkan pada SMK non- Seni dan Budaya, karena guru seni dan budaya ditekankan untuk dapat mengembangkan kreativitas dan desain produk. Produk seni dan budaya biasanya berbasis pada kesenian dan budaya daerah, sehingga mempunyai keunikan dan karakter yang berbeda-beda.

Berdasarkan pertimbangan di atas dan untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, perlu dikembangkan model pelatihan yang sesuai dengan karakter guru seni dan budaya, memiliki landasan konseptual, dan operasional yang jelas. Model pelatihan guru seni dan budaya harus dapat: 1) memicu semangat belajar sehingga mempunyai kemandirian dalam belajar; 2) memacu kreativitas untuk menciptakan produk-produk inovatif yang *marketable*; dan 3) menyenangkan (*enjoyable*), sehingga peserta diklat merasa nyaman dan kerasan.

Model pelatihan yang dikembangkan harus dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi pembuatan karya seni, menerapkan pelatihan berbasis kompetensi, pelatihan berbasis produksi, dan teknik portofolio. Produk yang dihasilkan mengacu pada karakter daerah, mengandung filosofi, dan dilengkapi deskripsi produk sebagai dasar pembuatan karya ilmiah.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah: 1) Model pelatihan apa yang efektif diterapkan pada diklat guru program produktif seni kria di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (P4TK) Seni dan Budaya? 2) Bagaimana mengukur tingkat efektivitas model pelatihan dilihat dari tingkat penguasaan kompetensi, kemampuan mendesain karya, membuat karya, dan menyusun portofolio produk? dan 3) Inovasi apa yang perlu diberikan pada model pelatihan yang efektif?

Tujuan umum penelitian ini yaitu mengembangkan model pelatihan yang efektif dan dapat diterapkan pada diklat guru program produktif SMK Seni dan Budaya. Adapun tujuan khusus penelitian: 1) menghasilkan model pelatihan yang efektif dan dapat diterapkan pada diklat guru program produktif seni kria; 2) mengukur keterlaksanaan model pelatihan dilihat dari tingkat penguasaan kompetensi peserta, kemampuan mendesain produk, pembuatan karya seni, dan portofolio; dan 3) mendeskripsikan inovasi pengembangan model pelatihan.

Kajian Literatur

Kajian Seni

Seni merupakan bidang yang erat kaitannya dengan nuansa kreatif, alternatif, dan inovatif. Dalam bidang seni orang boleh bertindak beda, *nyeleneh* (tidak seperti biasanya), terbuka, dan memandang ke arah lain, sehingga dimungkinkan adanya eksperimen untuk membuat sesuatu yang baru. Eksperimentasi seni adalah hasil kerja otak kanan beserta pusat-pusat kecerdasannya, sehingga mempengaruhi pikiran menjadi kreatif dan inspiratif. Stimulasi otak kanan merangsang otak kiri untuk bekerja, sehingga terbentuk kerjasama yang dapat mengoptimalkan kecerdasan manusia.

Seni sangat penting dalam dunia pendidikan, karena seni dapat memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan pendidikan, yaitu mengembangkan kepekaan estetik, kemampuan kreatif, dan kemampuan apresiasi seni dan budaya sehingga peserta didik berkepribadian lebih utuh. Kegiatan seni diharapkan dapat mengimbangi perkembangan logika dengan memperkuat kepekaan rasa, emosi, dan imajinasi, sehingga menjadikan manusia menjadi lebih manusiawi atau terjadi keseimbangan pola pikir, tindakan, dan bermasyarakat, sehingga dapat meredam atau mengurangi tindak kekerasan dan meningkatkan kepedulian antarsesama.

Kunci keberhasilan industri kreatif yaitu kreativitas, dan cara merangsang kreativitas antara lain: a) merangsang daya imajinasi; b) mendorong ungkapan pribadi; d) mendorong berpikir kreatif (Chandra, 1994).

Pelatihan dan Pembelajaran

Fenomena pelatihan, dilihat dari sudut pandang filsafat ilmu memunculkan tiga pertanyaan, yaitu: 1) dari segi *ontologis*, apakah yang dimaksud dengan pelatihan; 2) dari tinjauan *axiologis*, apakah manfaat pelatihan; dan 3) dari kajian *epistemologis*, bagaimana cara mengkaji dan mengembangkan pelatihan.

Tujuan spesifik pelatihan yaitu meningkatkan kemampuan, kapasitas, dan kinerja staf. Diklat diadakan untuk mengeliminasi kesenjangan penampilan kerja dengan standar yang dibutuhkan, tiga jenis kesenjangan (*deficiency*), yaitu: 1) *deficiency of knowledge* adalah kesenjangan yang diakibatkan oleh ketidaktahuan pekerja dalam hal ilmu pengetahuan; 2) *deficiency of practice* adalah kesenjangan kemampuan pegawai dalam hal pelaksanaan praktik atau keterampilan teknis; dan 3) *deficiency of execution* adalah kurangnya kesanggupan pegawai dalam melaksanakan pekerjaan atau kurangnya motivasi kerja (Sugiyono, 1998).

Pendekatan pelatihan berbasis kompetensi (*competency based training*), diharapkan memberi pengalaman belajar peserta didik, sehingga dapat mengembangkan potensi masing-masing dan menguasai secara tuntas (*mastery learning*) tahap demi tahap kompetensi-kompetensi yang sedang dipelajari, tanpa harus dibebani oleh hal-hal yang tidak terkait dengan penguasaan kompetensi tersebut. Bahkan secara konseptual, kurikulum diklat dirancang untuk melaksanakan pekerjaan dalam bentuk kerja langsung melalui proses produksi (*production based training*) sebagai wahana pembelajaran (Australia Team Leader, tanpa tahun).

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks, karena di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa dalam konteks proses belajar-mengajar, serta interaksi kegiatan didaktik pedagogis yang dilakukan guru dengan kegiatan belajar yang dilakukan siswa.

Variabel utama pembelajaran di antaranya: 1) kondisi pembelajaran; 2) metode pembelajaran; dan 3) hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran berupa hasil nyata (*actual outcomes*) dan hasil yang diinginkan (*desired outcomes*), keduanya sering mempengaruhi keputusan perancang pembelajaran dalam

melakukan pilihan metode pembelajaran yang digunakan.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran untuk menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran dan disajikan dalam pola atau kerangka pemikiran secara utuh. Model pembelajaran meliputi seluruh sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar mengajar, dan evaluasi.

Craig (1987) mengatakan Sistem Belajar Mengajar (*Teaching-Learning Systems*) dibedakan menjadi empat, yaitu: 1) guru sebagai sumber belajar (*direct teacher input system*); 2) modifikasi pembelajaran oleh guru (*teacher modifications system*); 3) siswa belajar menemukan secara mandiri (*learner discovery system*); dan 4) pembelajaran yang direncanakan oleh siswa dan siswa menjadi objek pembelajaran (*learned-controlled instruction*).

Perencanaan pembelajaran (*instructional design*) dan strategi pembelajaran (*instructional strategies*) menentukan peran guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Perancangan dan strategi pembelajaran ditentukan oleh ketepatan memilih model pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran memberikan pijakan dalam pengembangan strategi pembelajaran.

Teori pembelajaran (*theories of instruction*) merupakan rujukan dalam menentukan model pembelajaran. Artinya, bahwa teori pembelajaran memandu pengembangan model pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran. Secara konseptual, perpaduan antara rancangan pembelajaran dengan strategi pembelajaran merupakan pendekatan pembelajaran (*instructional approach*).

Oliva (1992) mengidentifikasi bahwa terdapat 25 model pembelajaran yang dikelompokkan dalam empat rumpun, yaitu: a) pemrosesan informasi (*informasi processing*) yang menekankan aspek penguasaan dan pengolahan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran; b) pribadi (*personal*) yang menekankan pengembangan konsep diri secara individual; c) interaksi

sosial (*social interaction*) yang menekankan pengembangan hubungan sosial; dan d) perilaku (*behavioral*) yang menekankan pada perubahan perilaku.

Pelatihan yang ideal dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan. Sistem pelatihan adalah suatu kesatuan yang terdiri atas komponen *inputs*, proses, *output*, dan *outcome*. Setiap model mengandung tiga kategori, yaitu: a) fungsi perencanaan; b) fungsi pelaksanaan; dan c) fungsi evaluasi. Contoh model pelatihan yang dikembangkan oleh pakar pendidikan, antara lain: 1) model Otto dan Glaser (1970) yang terdiri atas kegiatan: (a) menganalisis masalah pelatihan; (b) merumuskan tujuan pelatihan; (c) memilih bahan, metode, teknik, dan media pelatihan; (d) menyusun dan melaksanakan kurikulum; dan (e) menilai hasil pelatihan; 2) Model Parker (1976) yang terdiri atas kegiatan: (a) menganalisis kebutuhan pelatihan; (b) mengembangkan tujuan pelatihan; (c) merancang kurikulum; (d) memilih metode pembelajaran; (e) merancang pendekatan dan penilaian (f) melaksanakan pelatihan; dan (g) mengukur hasil pelatihan; 3) model Blank (1975), yang dikenal dengan model diklat berbasis kompetensi.

Proses Desain dan Portofolio

Desain merupakan suatu langkah kreatif dalam pembuatan produk, dimulai dari perumusan konsep, identifikasi dan klarifikasi masalah, membuat respon, mengkreasi, dan mengevaluasi solusi. Keseluruhan kegiatan tersebut disebut proses desain. Desain dalam arti khusus, yaitu semua aktivitas yang melibatkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan untuk memecahkan masalah. Teori proses desain antara lain; *Outline Designing Framework*, yang terdiri atas kegiatan: *design brief, ideas, developing chosen idea, planning solution, realisation, dan evaluation*. *Integrated Designing Framework* yang terdiri atas kegiatan: *brief, investigation, ideas, evaluating, developing, planning, realisation, testing, dan evaluation*. (Chapman, C., & Peace, 1966).

Portofolio dalam proses pembelajaran diartikan sebagai kumpulan dokumen pekerjaan yang dibuat oleh peserta didik secara terpadu dan diseleksi berdasarkan panduan yang sudah ditentukan. Portofolio berisi karya terpilih yang

menggambarkan usaha terbaik peserta didik dalam mengerjakan tugas, dilengkapi dengan pemilihan masalah, pembahasan, pencarian data, pengolahan, penganalisisan, dan pemecahan masalah.

Portofolio dalam lingkup pendidikan berfungsi sebagai penilaian (*portofolio based assessment*) dan sebagai model pembelajaran (*portofolio based learning*). Portofolio diartikan sebagai kumpulan dokumen pekerjaan yang dibuat oleh peserta didik secara terpadu dan diseleksi berdasarkan panduan yang sudah ditentukan. Prinsip dasar model pembelajaran portofolio adalah *student active learning*, *cooperative learning*, pembelajaran partisipatorik, *reactive teaching*, dan menjadikan proses belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*).

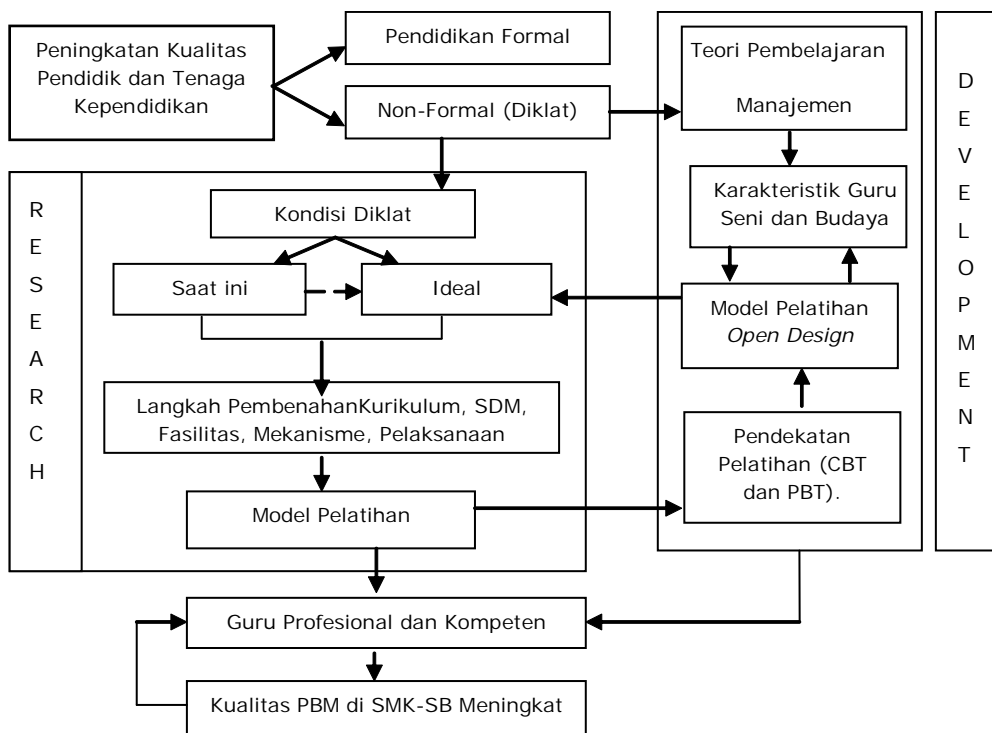
Penelitian yang Relevan

Sudjana dan Ibrahim (1995) mengelompokkan tiga jenis pelatihan, yaitu: 1) *pre-service training*; 2) *in-service training*; dan 3) *social-services training*. Samsudi (2006) menyimpulkan bahwa: 1) pelatihan adalah aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, pengu-

lahan, dan perubahan sikap; 2) pelatihan merupakan penciptaan lingkungan agar pegawai dapat meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan perilaku yang secara spesifik berkaitan dengan pekerjaan; dan 3) pelatihan berkenaan dengan perolehan keahlian tertentu untuk membantu pegawai dalam melaksanakan pekerjaan agar lebih baik.

Studi Hughes (1999) menyimpulkan bahwa pembelajaran nonakademik dalam bentuk kumpulan pengalaman kerja memberikan landasan yang kuat untuk mendukung pembelajaran berbasis kerja dan meningkatkan keterampilan.

Djohar (2003) dalam Pengembangan Model Kurikulum Berbasis Kompetensi SMK menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis kompetensi dapat meningkatkan kompetensi siswa. Oemar Hamalik (2004) menjelaskan, suatu desain model pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dan dianggap siap dilaksanakan, sering tidak sesuai dengan kondisi lapangan, sehingga perlu diredesain. Model pembelajaran bersifat konseptual, oleh karena itu harus dioperasikan pada situasi dan kondisi pendidikan praktis.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dibangun berdasarkan penerapan model pelatihan sistem paket yang monoton, kurang menghargai kemampuan awal peserta diklat, dan mencari solusi bagaimana caranya meningkatkan kualitas pendidik melalui diklat yang dapat memacu kreativitas, meningkatkan inovasi produk kria, dan belajar yang menyenangkan.

Kegiatan direncanakan dalam dua tahap, yaitu: 1) Tahap penelitian (*research*) merupakan survei awal, bertujuan untuk mempelajari kondisi diklat saat ini, peraturan, pedoman penyelenggaraan diklat, dan survei lapangan. Hasil tahap penelitian dijadikan bahan untuk membuat *draft* model diklat; dan 2) Tahap pengembangan (*development*), yaitu mengaji *literatur*, mempelajari karakteristik guru seni dan budaya, penyusunan model pelatihan, dan uji coba *draft* model pelatihan. Pengembangan model pelatihan dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu: a) studi pendahuluan; b) perancangan model; c) pengembangan model; dan d) validasi model. mengaji *literature*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang akan digunakan dalam diklat (Borg and Gall, 1983).

Karakteristik pengembangan, yaitu: 1) produk didasarkan pada masalah yang dijumpai dalam pembelajaran; 2) dikembangkan melalui perancangan dan uji coba; 3) uji coba dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu uji ahli, uji empiris, dan uji lapangan; dan 4) produk yang dihasilkan berupa model pelatihan.

Tahap validasi dan evaluasi model pelatihan dilaksanakan setelah uji coba terbatas dan diperluas. Desain uji validasi dan evaluasi model menggunakan *posttest only with comparison group design*, dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas model (Noe, 2005). *Post test* atau proses evaluasi ditekankan pada penilaian karya akhir, bertujuan untuk: a) membandingkan tingkat penguasaan kompetensi kelas kontrol dengan kelas model; dan b) mengetahui penguasaan jenis kompetensi. Kualifikasi kelas kontrol dan kelas model mempunyai kesamaan: jenjang ilmu pengetahuan, fasilitas, pelayanan,

pendampingan, peralatan dan sebagai variabel bebas adalah model pelatihan.

Kelas model (*comparison*) menggunakan model pelatihan yang dikembangkan dan kelas kontrol (*trainees*) dikenai sistem paket. Responden, yaitu peserta diklat produktif bidang keahlian seni kria yang sedang melaksanakan diklat di P4TK Seni dan Budaya. Teknik analisis menggunakan uji beda (*t-test*), di mana hasil sesudah perlakuan (*post test*) sebagai variabel terikat. Proses pelaksanaan diadministrasikan, serta bahan ajar, dan fasilitas praktik dipersiapkan sesuai kebutuhan kompetensi, pelatihan direkam dalam bentuk portofolio. Portofolio berfungsi sebagai kelengkapan proses pembelajaran, bahan presentasi dalam sebuah seminar, dan sekaligus sebagai bahan evaluasi.

Rancangan konsep penelitian digambarkan pada Tabel 1.

Desain uji coba model pelatihan yang diberi nama *open design* meliputi: a) evaluasi konsep dengan teknik *delphi* dan *workshop* evaluasi konsep; b) uji coba terbatas *focus group discussion (FGD I)* untuk memperoleh informasi tingkat keterpakaian model; c) uji coba diperluas *focus group discussion (FGD II)* untuk mendapatkan informasi kelayakan, adaptabilitas, keberfungsian, dan efektivitas model; d) uji validasi model untuk mendapatkan data empirik tentang implemetasi model; dan e) revisi merupakan tahap penyempurnaan model dengan kegiatan *expose* dan finalisasi.

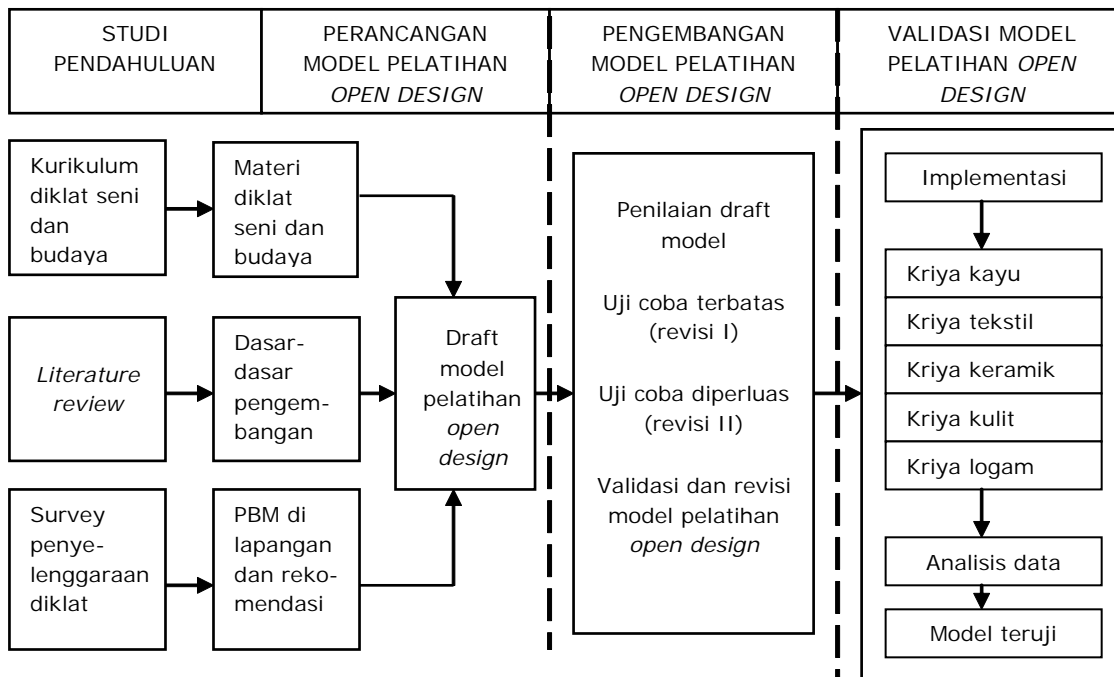
Lokasi penelitian dan pengembangan dilaksanakan di P4TK Seni dan Budaya, Sleman, Yogyakarta. Responden uji coba, yaitu bidang keahlian seni kria, yang terdiri atas program keahlian kria kayu, kria tekstil, kria keramik, kria kulit, dan kria logam. Waktu penelitian yaitu bulan Juli 2009 sampai Juni 2010, dengan populasi seluruh peserta diklat guru produktif kria.

Subjek uji coba model pelatihan, yaitu: a) subjek peserta adalah guru SMK kelompok Seni dan Budaya, bidang keahlian seni kria dan b) subjek model pelatihan adalah model pelatihan *open design*.

Teknik analisis data menggunakan teknik uji beda (*t-test*), analisis statistik, dan analisis deskriptif. Analisis statistik digunakan pada tahap awal, untuk menganalisis data, temuan, dan fakta

Tabel 1. *Posttest only with Comparison Group Design*

| Kelompok (<i>Intact Classes</i>) | Model Pelatihan yang diterapkan | Posttest |
|------------------------------------|---------------------------------|----------|
| Kelas Model (<i>comparison</i>) | <i>Open Design</i> | Y2 |
| Kelas Kontrol (<i>trainees</i>) | Sistem paket | Y2 |



Bagan 2. Prosedur Pengembangan Model Pelatihan *Open Design* (Diadaptasi dari Borg & Gall, 1983)

yang berhubungan dengan diklat. Analisis deskriptif digunakan pada tahap pengembangan dan implementasi model untuk menjelaskan hasil evaluasi konsep, uji coba terbatas dan diperluas, serta validasi model. Analisis deskriptif juga digunakan untuk menjelaskan secara narasi data-data hasil analisis seperti persentase, tabel distribusi frekwensi, grafik, standar deviasi, dan atau data lain hasil perhitungan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

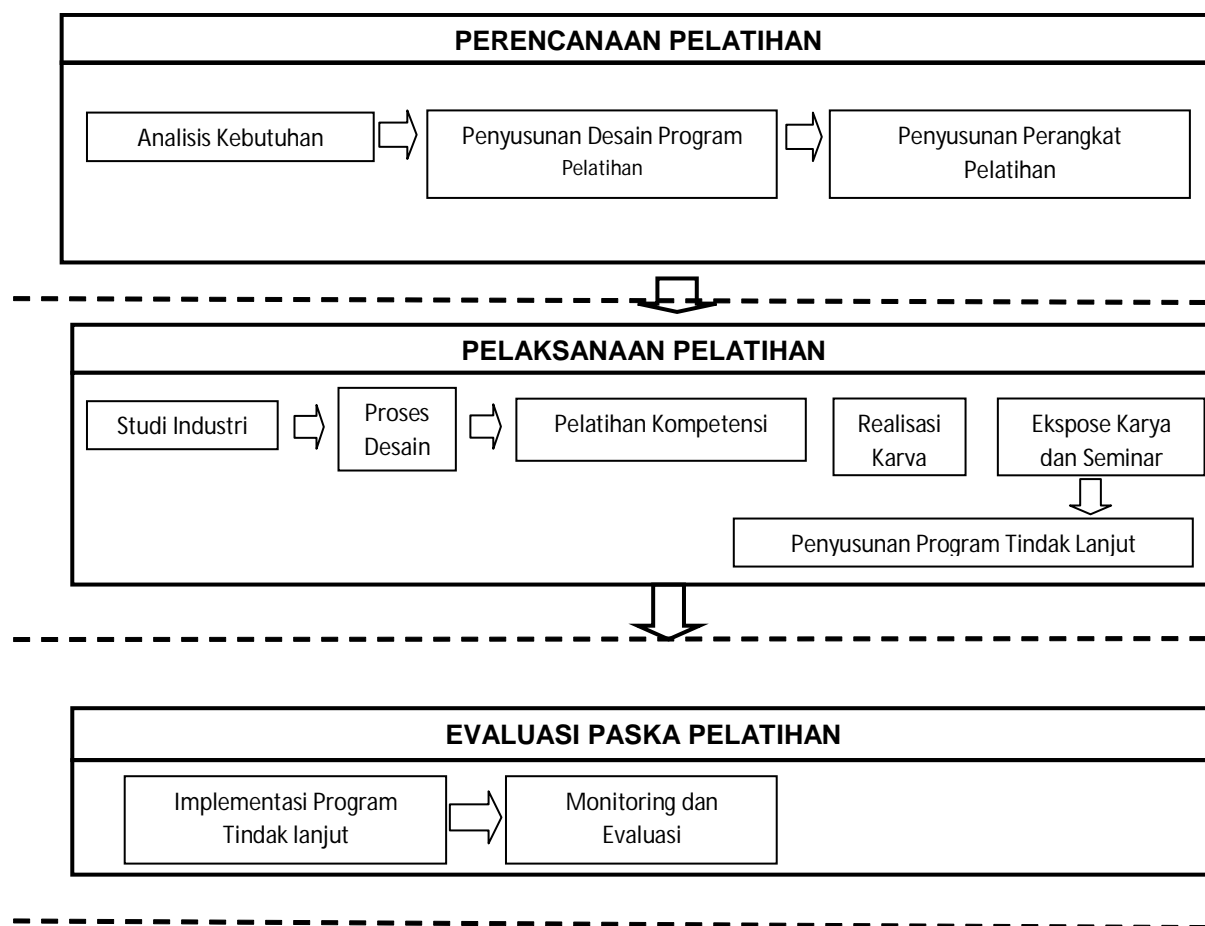
Pengembangan Model Pelatihan *Open Design*

Pengembangan model pelatihan yang efektif, yang dinamakan *Open Design* terdiri atas: 1) tahap perencanaan; 2) tahap pelaksanaan; dan 3) tahap evaluasi.

Data penelitian dan pengembangan dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: 1) data dan informasi pradiklat, berisi tentang: *existing condition* P4TK Seni dan Budaya, *existing condition* Bidang Keahlian Seni Kria, *existing condition data*

base SMK kelompok Seni dan Budaya, data uji coba model pelatihan dan validasi instrumen, dan validasi *expert judgement*; 2) data dan informasi (saat) diklat, berisi tentang: kesiapan fasilitas pelaksanaan kegiatan, penyelenggaraan diklat, penilaian narasumber, dan pelayanan publik; serta 3) data dan informasi hasil diklat memuat tentang: responden uji model, penilaian penguasaan kompetensi peserta, data karya, portofolio, seminar, dan *fashion*. Sumber data diperoleh dari: 1) dokumen administrasi; 2) hasil supervisi, monitoring, dan evaluasi program P4TK-SB; 3) *data base* SMK; 4) studi lapangan; 5) wawancara; dan 6) penyebaran instrumen.

Pembahasan model pelatihan *open design* tidak terlepas dari hasil analisis data dan informasi pradiklat, saat diklat, dan hasil diklat. Berdasarkan hasil analisis diindikasikan bahwa model pelatihan *open design* sangat cocok untuk pelaksanaan diklat peningkatan kompetensi guru produktif SMK kelompok Seni Kria. Hal ini dikuatkan dengan bukti



Bagan 3. Rancangan Model Pelatihan *Open Design*

metodologi penelitian, antara lain: a) penggunaan *posttest only nonequivalent control group design* yang sangat efektif; b) pembagian kelas kontrol dan kelas model dengan kesamaan tingkat ilmu pengetahuan, yaitu guru jenjang dasar berdasarkan hasil *skill audit*; c) pemberian perlakuan yang sama pada ke dua kelas untuk struktur program, fasilitas akademis, fasilitas penunjang, dan pelayanan; d) pemberian perlakuan berbeda pada model pelatihan, kelas kontrol menggunakan sistem paket pelatihan sedang kelas model menerapkan *open design*; dan e) melaksanakan mekanisme penelitian secara urut.

Bukti uji beda antara hasil kelas kontrol dengan kelas model, ditinjau dari tingkat penguasaan kompetensi peserta, jumlah karya yang dibuat, dan kualitas karya seni inovatif yang diciptakan. Termasuk perbedaan yang paling signifikan adalah pembuatan portofolio, pelaksanaan pameran, penyelenggaraan seminar, dan *fashion show*.

Terjadinya perbedaan hasil pelatihan tidak terlepas dari penerapan model pelatihan *open design* yang menekankan pada proses pembelajaran orang dewasa, yaitu dengan memberikan keleluasaan dan kesempatan berimajinasi dalam pembuatan karya seni. Proses belajar orang dewasa cenderung akan berhasil apabila dengan menerapkan belajar dengan menemukan secara mandiri.

Pengukuran Keterlaksanaan Model Pelatihan *Open Design*

Kesiapan Sumber Daya Manusia

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan informasi, kesiapan sumber daya manusia sangat baik. Sumber daya manusia dalam proses pelatihan dibedakan menjadi tiga, yaitu: 1) penatar, mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam hal materi pelatihan terdiri dari widya-iswara, instruktur, dan narasumber. Rasio penatar dan petatar untuk kelompok praktik ditetapkan 1 (penatar) : 6-10 (petatar), sedang kelompok teori

maksimal dalam satu kelas berjumlah 32 petatar. Regulasi ini dapat dipenuhi oleh setiap program keahlian. Kualifikasi nara sumber sangat memadai, hampir semua widyaiswara alumnus program pascasarjana di spesialisasinya, dilengkapi dengan pengalaman industri, dan mempunyai karya-karya seni yang relevan. Di samping itu, setiap kompetensi disediakan pakar atau tenaga ahli; 2) teknisi, mempunyai tugas mempersiapkan permesinan, peralatan, dan bahan praktik. Di setiap studio tersedia teknisi sesuai dengan kompetensi. Teknisi juga dibekali kemampuan teknis untuk memperbaiki kerusakan (ringan dan sedang) peralatan dan permesinan; dan 3) pembantu umum, bertugas menjaga kebersihan, kenyamanan, dan ketersediaan fasilitas penunjang demi lancarnya proses pelatihan.

Fasilitas

Fasilitas yang disediakan oleh P4TK Seni dan Budaya dalam proses pelatihan sangat lengkap dan berkualitas, hal ini dapat dilihat dari hampir setiap studio mempunyai lebih dari satu lokasi dan gedung bertingkat dua. Setiap studio memiliki fasilitas umum, fasilitas penunjang, dan dilengkapi dengan perlengkapan elektronik sebagai sarana kenyamanan peserta diklat.

Mesin dan Alat Praktik

Permesinan dan peralatan praktik lengkap dan sesuai dengan jenis dan jenjang kompetensi yang akan dilatihkan. Permesinan dan peralatan terdiri dari *heavy machine*, *light machine*, *power tool*, dan *hand tool*. Jumlah peralatan disesuaikan dengan kapasitas ruang dan kapasitas peserta, artinya jika ruang praktik hanya mampu menampung maksimal 12 petatar, maka peralatan disediakan sejumlah 12 set.

Perawatan dan perbaikan mesin dan alat praktik dilakukan secara berkala dan terprogram. Peralatan elektronik, seperti komputer, *LCD*, *printer*, kamera, dan lain-lain (termasuk jaringan internet) disediakan oleh PPPPTK Seni dan Budaya dalam proses pelatihan dan pembuatan desain produk.

Bahan Praktik

Bahan praktik disediakan secara cukup dan berkualitas sesuai keperluan pelatihan kom-

petensi dan pembuatan produk inovasi. Setiap peserta mempunyai hak dan porsi yang sama dalam mendapatkan bahan praktik, baik bahan baku, bahan pelengkap, dan bahan jadi (*finishing*). Peserta pelatihan juga diberi pakaian kerja, perlengkapan keamanan, dan tidak dipungut biaya apapun untuk keperluan bahan, bahkan pada bahan-bahan tertentu peserta diklat dapat menggunakan secara terbuka artinya bebas tidak terbatas.

Kelengkapan Administrasi

Kelengkapan administrasi kelas kontrol: Peserta yang diundang pada kelas kontrol sejumlah 28 guru, hadir 27 guru, (96,43%) dengan kategori *sangat baik (A)*. Unsur-unsur yang perlu disiapkan sebelum kegiatan, menunjukkan bahwa dari 24 unsur yang harus disiapkan terdapat 21 unsur telah siap (87,5%) dikategorikan *sangat baik (A)* dan 3 unsur belum siap (12,5%).

Kelengkapan administrasi kelas model: peserta kelas model yang diundang 32 guru, hadir 32 guru (100%), jika dikonversikan dengan kategori *sangat baik (A)*. Unsur-unsur yang perlu disiapkan sebelum kegiatan, menunjukkan bahwa dari 24 unsur yang harus disiapkan terdapat 22 unsur (91,67%) yang telah siap dikategorikan *sangat baik (A)* dan 2 unsur (8,33%) belum siap.

Pembobotan

Bobot diberikan pada setiap komponen, sub-komponen, dan aspek sesuai dengan kontribusinya. Bobot tersebut merupakan salah satu dasar perhitungan nilai pada aspek, komponen, dan kinerja. Bobot pada aspek digunakan untuk menghitung nilai subkomponen, Bobot sub-komponen digunakan untuk menghitung nilai komponen, Bobot komponen digunakan untuk menghitung kinerja.

Rumus nilai rata-rata:

$$NR = \frac{LNp}{EP}$$

Dimana: NR = Nilai rata-rata
Np = Nilai petugas
P = Penilai/petatar/petugas

Rumus nilai subkomponen:

$$NSk = \frac{\sum (Sr \times BA)}{\sum BA}$$

Dimana: NSk = Nilai Subkomponen
 Sr = Skor
 BA = Bobot Aspek

Rumus nilai komponen:

$$NKp = \frac{\sum (NSk \times BSk)}{\sum BSk}$$

Dimana: NKp = Nilai Komponen
 NSk = Nilai Subkomponen
 BSk = Bobot Subkomponen

Rumus nilai kinerja:

$$NKU = \frac{\sum (NKp \times BKp)}{\sum BKp}$$

Dimana: NKU = Nilai Kinerja
 NKp = Nilai Komponen
 BKp = Bobot Komponen

(Sumber: Ditjen Dikdasmen, Depdiknas, 2002)

Nara Sumber/penatar/fasilitator

Pembahasan nara sumber/penatar/fasilitator dibagi dalam kelas kontrol dan kelas model. Hasil perhitungan dikonversi dengan kategori penilaian yang sudah ditetapkan. Data dipilahkan ke dalam nilai narasumber/ penatar, unsur yang dievaluasi, kode narasumber, dan kategori.

Nara sumber Diklat Peningkatan Kompetensi Produktif PTK kelas kontrol yang berjumlah 28 penatar, diketahui 21 penatar mendapat nilai dengan kategori *sangat baik (A)* dan 7 penatar *baik (B)*, dengan nilai rata-rata 88,44.

Nara sumber Diklat Peningkatan Kompetensi Produktif PTK kelas model berjumlah 36 penatar, 14 penatar mendapat nilai dengan kategori *sangat baik (A)* dan 22 penatar termasuk kategori *baik (B)*, dengan nilai rata-rata 85,99.

Penyelenggaraan Diklat

Pembahasan penyelenggaraan diklat meliputi: kualitas program, fasilitas akademis, fasilitas penunjang, dan pelayanan petugas. Data penyelenggaraan diklat dibagi dalam kelas kontrol dan kelas model.

Kualitas program diklat: Penilaian peserta kelas kontrol terhadap 8 unsur yang dievaluasi, yaitu 6 (enam) unsur dinilai *sangat baik* dan 2 unsur dinilai *baik*, dengan nilai rata-rata 86,39; sedang pada kelas model 7 unsur masuk dalam kategori *sangat baik* dan 1 unsur kategori *baik*, namun nilai rata-rata lebih rendah, yaitu 86,18. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada perbedaan yang mencolok terhadap kualitas program antara kelas model dan kelas kontrol.

Kualitas fasilitas akademis: Penilaian petatar kelas kontrol terhadap 6 unsur yang dievaluasi, yaitu 4 (empat) unsur dengan kategori *sangat baik* dan 2 unsur kategori *baik* dengan nilai rata-rata 87,18; sedangkan pada kelas model peserta menilai 5 unsur berkategori *sangat baik* dan 1 unsur *baik* dengan rata-rata 87,18. Hasil penilaian peserta terhadap fasilitas akademis menunjukkan bahwa ada selisih 1,23 poin, di mana pada kelas model dinilai lebih baik. Hal ini terjadi karena kelas model diberi ruang dan waktu untuk menggunakan laboratorium komputer, ruang desain, dan penggunaan bahan praktik lebih banyak untuk membuat dan menguji desain karya.

Kualitas fasilitas penunjang menunjukkan bahwa penilaian petatar kelas kontrol dan kelas model terhadap 6 (enam) unsur yang dievaluasi semua berkategori *baik*. Hal ini memberikan masukan kepada lembaga bahwa perlu adanya peningkatan kualitas fasilitas penunjang untuk mencapai pelayanan prima. Namun, demikian ada beberapa faktor yang sangat mempengaruhi hasil penilaian ini, terutama pada selera makan yang berbeda-beda dari peserta.

Kualitas Pelayanan: Penilaian petatar kelas kontrol terhadap 7 (tujuh) unsur yang dievaluasi, yaitu 1 (satu) unsur berkategori *sangat baik* dan 6 (enam) unsur berkategori *baik* dengan nilai rata-rata 80,25; sedang pada kelas model semua unsur dinilai dengan kategori *baik* dan nilai rata-rata 82,52. Penilaian tersebut mengindikasikan bahwa kualitas pelayanan diklat belum optimal.

Pelayanan Publik

Pelayanan publik yang diberikan P4TK-SB kepada pelanggan menunjukkan *sangat baik*, di mana pada kelas kontrol mendapat nilai 3,26 dari skala 4 dan kelas model mendapat nilai 3,32 dari sepuluh (10) unsur penilaian. Perbedaan di antara

keduanya sebesar 0,06 poin. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan pelayanan dalam pelaksanaan pelatihan antara kelas kontrol dan kelas model.

Data dan Informasi Hasil Diklat

Pembahasan hasil diklat meliputi tingkat penguasaan kompetensi, karya, dan portofolio. Informasi berupa dokumentasi foto produk, proses produksi, pameran, seminar, dan *fashion show* tersedia pada bagian dua hasil penelitian.

Tingkat Penguasaan Kompetensi Peserta (Responden)

Data tingkat penguasaan kompetensi petatar Program Keahlian Kria Kayu menunjukkan bahwa kelas kontrol, nilai terendah 72,46 dan tertinggi 81,20 dengan nilai rata-rata 77,42. Kelas model menunjukkan bahwa nilai terendah 80,00 dan tertinggi 82,60 dengan nilai rata-rata 81,27. Berdasarkan nilai individu dan nilai rerata, terdapat perbedaan poin. Selisih nilai rerata antara kelas kontrol dengan kelas model pada program keahlian kria kayu sebesar 3,85 poin.

Data tingkat penguasaan kompetensi petatar Program Keahlian Kria Tekstil menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, nilai terendah 75,00 dan tertinggi 78,50 dengan nilai rata-rata 76,86. Pada kelas model menunjukkan bahwa nilai terendah 80,50 dan tertinggi 85,75 dengan nilai rata-rata 82,50. Berdasarkan nilai individu dan nilai rerata perkelas terdapat perbedaan poin. Selisih nilai rerata antara kelas kontrol dengan kelas model pada program keahlian kria tekstil sebesar 5,64 poin dan terdapat satu peserta dengan nilai amat baik (A).

Data tingkat penguasaan kompetensi petatar Program Keahlian Kria Keramik pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai terendah 66,00 dan tertinggi 78,15 dengan nilai rata-rata 71,55. Pada kelas model menunjukkan nilai terendah 78,10 dan tertinggi 79,37 dengan nilai rata-rata 78,68. Berdasarkan nilai individu dan nilai rerata perkelas terdapat perbedaan yang sangat besar, selisih nilai rerata kelas kontrol dan kelas model sebesar 7,13 poin.

Data tingkat penguasaan kompetensi petatar Program Keahlian Kria Kulit menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, nilai terendah 66,00 dan

tertinggi 81,00 dengan nilai rata-rata 72,75. Pada kelas model menunjukkan nilai terendah 84,05 dan tertinggi 85,50 dengan nilai rata-rata 84,76. Berdasarkan nilai individu dan nilai rerata perkelas terdapat perbedaan poin yang sangat besar. Selisih nilai rerata antara kelas kontrol dengan kelas model pada program keahlian kria kulit sebesar 12,01 poin dan terdapat satu peserta yang mendapatkan nilai amat baik (kategori A). Selisih point pada program keahlian kria kulit tertinggi sebesar 12,01 jika dibandingkan dengan program keahlian lain.

Data tingkat penguasaan kompetensi petatar Program Keahlian Kria Logam menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, nilai terendah 72,86, sedangkan tertinggi 77,71 dan nilai rata-rata 75,54. Pada kelas model menunjukkan nilai terendah 75,50, sedangkan tertinggi 81,00 dengan nilai rata-rata 78,63. Berdasarkan nilai individu dan nilai rerata perkelas terdapat perbedaan sebesar 3,09 poin.

Karya

Karya kelas kontrol berupa realisasi kompetensi, yang artinya setiap kompetensi atau gabungan beberapa kompetensi akan menghasilkan satu karya dan belum dipadukan dalam sebuah karya inovasi. Pada kelas model, di samping menghasilkan karya realisasi kompetensi juga diwajibkan membuat karya inovasi yang dilengkapi dengan portofolio, dipamerkan, dan diseminarkan.

Kelebihan kelas model adalah peserta menghasilkan karya inovasi yang bertumpu pada kria daerah. Karya tersebut dibuat melalui proses desain dengan media komputer yang selama ini menjadi kelemahan guru seni dan budaya. Setiap peserta dipaksa harus mampu mengoperasikan komputer (pelaksanaannya dilakukan di luar jam pelatihan) untuk mendesain karya yang nantinya akan direalisasikan. Karya dilengkapi portofolio yang dipresentasikan dalam kegiatan pameran dan seminar. Berikut perbandingan unsur dalam karya peserta.

Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan atau rekaman proses pembuatan karya yang dilengkapi dengan deskripsi. Isi portofolio, antara lain: 1) latar

Tabel 2. Kandungan Unsur dalam Karya Peserta

| No. | Unsur | Kelas Kontrol | | Kelas Model | | Keterangan |
|-----|------------------------|---------------|-----|-------------|-----|----------------------|
| | | Ada | Tdk | Ada | Tdk | |
| 1. | Kompetensi | V | - | V | - | |
| 2. | Membaca gambar kerja | V | - | V | - | |
| 3. | Desain produk | . | V | V | - | |
| 4. | Kemampuan komputer | - | V | V | - | |
| 5. | Portofolio | - | V | V | - | |
| 6. | Kria daerah | - | V | V | - | |
| 7. | <i>Lay out</i> pameran | - | V | V | - | |
| 8. | Argumentasi produk | - | V | V | - | |
| 9. | Seminar | - | V | V | - | |
| 10. | <i>Fashion show</i> | - | V | V | - | Khusus Kria Tekstil. |

belakang; 2) identifikasi masalah; 3) pengumpulan data; 4) spesifikasi produk; 5) pengembangan produk; 6) gambar kerja; 7) acuan visual; dan 8) proses produksi. Portofolio dilengkapi dengan foto dan gambar *motion* sebagai suplemen pengajaran di sekolah.

Portofolio hanya dilaksanakan di kelas model sebagai akumulasi kompetensi dan realisasi konsep pengembangan dan pengembangan seni dan kria daerah. Konsep pembuatan karya dengan portofolio ini diharapkan dapat dijadikan pilot proyek untuk menggali dan mendokumentasikan seni dan kria daerah, atau bahkan dapat menciptakan ikon-ikon daerah sebagai barang souvenir.

Inovasi Pengembangan Model Pelatihan

Model pelatihan *open design* mengacu pada pendekatan andragogi, yaitu proses pematangan manusia (bagi seorang individu) untuk berpindah dari rasa ketergantungan ke arah kemandirian dengan kecepatan bergerak yang berbeda-beda sesuai dengan orang dan dimensi kehidupannya. Dalam andragogi, selama manusia tumbuh dan berkembang selalu menyimpan banyak pengalaman yang menjadi sumber belajar yang tidak ada habisnya. Untuk itu, tinggal menakar sampai di mana kesiapan belajar dan orientasi belajar orang dewasa.

Asumsi dasar belajar orang dewasa adalah:

- mempunyai konsep diri, yaitu suatu pribadi yang tidak tergantung kepada orang lain untuk mengarahkan dirinya dan mengambil keputusan;
- mempunyai pengalaman yang merupakan sumber belajar yang sangat penting;
- kesiapan belajar berorientasi pada tugas-tugas perkembangan sesuai peran sosial; dan
- mempunyai perspektif waktu belajar.

Model pelatihan *open design* berusaha:

- menciptakan iklim belajar sesuai dengan keinginan belajar orang dewasa, baik ruang, perabot, peralatan, media pembelajaran, kerja sama, saling menghargai, dan lingkungan pembelajaran, sehingga menimbulkan kenyamanan;
- mengikutsertakan peserta dalam mendiagnosa kebutuhan belajar sehingga merasa terlibat dan mempunyai motivasi untuk belajar karena sesuai dengan kebutuhan mereka;
- memberi keleluasaan kepada peserta dalam perencanaan dan pembuatan karya, sehingga narasumber berperan sebagai fasilitator;
- memberikan tanggungjawab pada saat proses belajar dan menekankan evaluasi diri sendiri;
- menekankan proses aplikasi praksis atas dasar pengalaman peserta; dan
- menekankan pada proses pemecahan masalah dengan penerapan proses desain.

Model pelatihan *open design* mencoba menerapkan konsep pembelajaran orang dewasa karya Knowles (1984), yaitu: a) orang dewasa

ingin mengerti mengapa mereka belajar sesuatu; b) orang dewasa sangat memerlukan arah diri; c) orang dewasa memiliki pengalaman yang lebih banyak dan lebih berkualitas dibanding anak muda; d) orang dewasa siap belajar ketika mereka mengalami, membutuhkan situasi untuk mampu melakukan sesuatu, agar bisa tampil secara efektif dan memuaskan; e) orang dewasa masuk ke suatu pengalaman pembelajaran dengan berorientasi pada tugas; dan f) orang dewasa termotivasi untuk belajar oleh ekstrinsik dan intrinsik.

Revisi Produk

Model pelatihan *open design* telah diujicobakan kepada peserta pelatihan, kemudian dianalisis variabel-variabel yang mempengaruhi. Pada tahap revisi produk, ada dua tahap kegiatan yang dilakukan, yaitu; 1) *ekspose* dan *workshop* model pelatihan *open design*; dan 2) finalisasi model pelatihan *open design*. Hasil revisi produk disepakati untuk dijadikan pedoman dalam setiap kegiatan diklat guru produktif seni kria.

Hasil pengembangan model pelatihan *open design* terdiri atas: 1) fungsi perencanaan meliputi: analisis kebutuhan pelatihan, penyusunan desain program pelatihan, dan penyusunan perangkat pelatihan; 2) fungsi pelaksanaan meliputi: studi/

kunjungan industri, proses desain, pelatihan kompetensi, realisasi karya, *ekspose* karya, seminar; dan 3) fungsi evaluasi meliputi: program tindak lanjut, monitoring dan evaluasi.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir pengembangan Model Pelatihan *Open Design*, yaitu buku panduan yang dipergunakan sebagai acuan penyelenggaraan diklat produktif seni kria. Berpedoman buku panduan diharapkan pelaksanaan diklat berjalan lancar, efektif, efisien, sesuai kebutuhan guru dan sekolah, dan dapat meningkatkan kualitas tamatan SMK kelompok Seni dan Budaya.

Model Pelatihan *Open Design* telah melewati langkah-langkah penulisan karya ilmiah, antara lain: 1) uji ahli untuk menguji konsep dan perancangan model; 2) uji empirik untuk menguji pelaksanaan pelatihan sesuai dengan langkah-langkah yang diformulasikan; dan 3) uji lapangan untuk menguji formulasi model.

Pelaksanaan uji lapangan (*field testing*) menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas model. Penetapan kelas ditentukan dari awal, kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus, sedangkan kelas model diberi perlakuan khusus pada pelaksanaan diklat dan dilakukan pengukuran terhadap hasil perlakuan.

Tabel 3. Persamaan dan Perbedaan Perlakuan antara Kelas Kontrol dan Kelas Model

| No. | Aspek Kegiatan | Kelas Kontrol | Kelas Model <i>OP</i> | Keterangan |
|-----------|--|---------------|-----------------------|----------------|
| 1. | Pra Diklat | | | |
| | a. Dokumen administratif, seperti persyaratan peserta, surat pemanggilan, uang saku harian, transport pergi-pulang, dll. | v | v | Sama perlakuan |
| | b. Perlakuan dan pelayanan sebelum diklat. | v | v | Sama perlakuan |
| 2. | Saat Diklat | | | |
| | a. Pelayanan asrama, kantin, sarana olah raga, dan perlengkapan lingkungan, | v | v | Sama perlakuan |
| | b. Pemenuhan alat tulis kantor dan fasilitas perkuliahan teori (fasilitas akademis), | v | v | Sama perlakuan |
| | c. Fasilitas pelayanan kesehatan, keamanan, dan kenyamanan praktik, seperti baju praktik, masker, sarung tangan, dll. | v | v | Sama perlakuan |

lanjutan Tabel 3

| No. | Aspek Kegiatan | Kelas Kontrol | Kelas Model <i>OP</i> | Keterangan |
|-----------|---|-----------------------|--------------------------|---|
| | e. Nara sumber dan pelatihan kompetensi | v seb. penatar. | v seb. fasilitator | Pelat.Komp. sama. |
| | f. Perlakuan pada waktu proses pelatihan 1) Proses desain, 2) Operasional komputer, 3) Dokumentasi pembelajaran, 4) Kunjungan industri, 5) Pameran, 6) Seminar karya, 7) <i>Fashion show</i> , 8) Waktu pelatihan | | V | Waktu pelatihan pola 200 jam, kelas kontrol sesuai jadwal, kelas model diberi waktu tambahan. |
| 3. | Hasil Diklat | | | |
| | a. Hasil karya kompetensi | V | V | |
| | b. Hasil karya desain produk | • | V | |
| | c. Dokumentasi proses (foto dan gambar hidup) | - | v | |
| | d. Rekaman CD pembelajaran per peserta | - | v | |
| | e. Karya portofolio | - | v | |
| | f. Pameran dan <i>fashion show</i> | - | v | |
| | g. Seminar | • | v | |

Pada pelaksanaan pelatihan kelas kontrol, nara sumber memberi materi, kemudian peserta membuat karya sesuai gambar kerja yang sudah disediakan, sedangkan pada pelaksanaan pelatihan kelas model, nara sumber memfasilitasi kebutuhan peserta sesuai kompetensi untuk merealisasikan desain produknya.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Simpulan dan saran dikelompokkan ke dalam: 1) simpulan tentang produk; 2) keterbatasan penelitian; dan 3) saran pengembangan produk lebih lanjut.

Pengembangan Model Pelatihan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini, yaitu Buku Panduan Model Pelatihan *Open Design* yang terdiri atas fungsi perencanaan, fungsi pelaksanaan, dan fungsi evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba dan pengembangan, model pelatihan *open design* terbukti cocok diterapkan pada diklat guru program produktif seni kria SMK kelompok

Seni dan Budaya. Hasil uji model pelatihan *open design* terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas, mempertajam inovasi, memperkuat sensitivitas, dan usaha melestarikan kria daerah (kearifan lokal).

Model pelatihan *open design* dibagi ke dalam tiga fungsi, yaitu: fungsi perencanaan, fungsi pelaksanaan, dan fungsi evaluasi. Keberhasilan model *open design* ditandai dengan suksesnya proses pelatihan sesuai rencana program, ketepatan jadwal pelatihan, dan lengkapnya persyaratan administratif. Kelas model dapat membuktikan perbedaan hasil karya yang berkualitas dibanding kelas konvensional. Kelas model lebih efektif dan efisien dalam menggunakan waktu pelatihan yang dibuktikan dengan jumlah karya lebih banyak dibanding kelas konvensional. Kelas model lebih banyak menguasai kompetensi penunjang (seperti: pembuatan portofolio, penyelenggaraan pameran, ekspose karya dan seminar, serta *fashion show*) dibanding kelas konvensional. Model evaluasi yang cocok untuk menilai karya pelatihan guru produktif seni

kria adalah portofolio. Portofolio memuat proses penciptaan karya seni, diawali dari penuangan imajinasi, pembuatan desain, realisasi karya, sampai pada mempertahankan argumentasi pada saat seminar karya seni.

Berdasarkan uji coba, model *open design* terbukti mampu memicu, memacu, dan memotivasi peserta dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi. Pengukuran keberhasilan dan keterterapan model dapat dilihat melalui: tingkat penguasaan kompetensi peserta, jenis dan jumlah karya yang dihasilkan, dan kemampuan penunjang yang dikuasai peserta. Karya inovasi kelas model dinilai lebih berkualitas, mengacu pada kria daerah, dan diapresiasi oleh pakar seni. Dilihat dari tingkat penguasaan kompetensi, nilai rata-rata kelas model lebih baik dibanding kelas konvensional. Ditinjau dari jumlah karya yang dihasilkan, karya kelas model lebih banyak dan lebih berkualitas (dari bentuk, proses kerja, dan penyelesaian akhir) dibanding karya kelas konvensional. Karya seni kelas model dinilai lebih berkualitas, karena sudah melalui uji proses desain, pameran, *fashion show*, dan seminar. Karya kelas model dilengkapi portofolio sebagai model evaluasi.

Model pelatihan *open design* didesain untuk penyelenggaraan diklat guru produktif seni kria. *Open design* diartikan terbuka dalam fungsi pelaksanaan diklat dan terbuka dalam pembuatan karya melalui proses desain. Inovasi yang dikembangkan pada model *open design* adalah terletak pada fungsi pelaksanaan. Pada model konvensional, fungsi pelaksanaan hanya terdiri atas dua kegiatan, yaitu: teori dan praktik, sedang pada model *open design* terdapat enam kegiatan yang harus dilaksanakan oleh peserta. Inovasi ini dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta dalam menciptakan karya seni. Peserta pelatihan diberi kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dalam bentuk desain sesuai kompetensi yang dipelajari, kemudian direalisasikan dalam produk kria.

Saran

Hasil uji coba model pelatihan *open design* sudah memenuhi persyaratan penelitian dan pengembangan meliputi: akurasi, realistik, dan segi manfaat. Data dan informasi dianalisis sesuai

dengan teknik-teknik ilmiah, seperti: validitas dan reliabilitas instrumen, persyaratan responden, pengelompokan kelas konvensional dan kelas model, dokumentasi, dan persyaratan penelitian lain.

Secara teoritis, model pelatihan *open design* merupakan temuan ilmiah dari hasil proses ilmiah, yang meliputi kegiatan: survei awal, pengajian literatur, perancangan model, uji coba, dan validasi. Diharapkan model pelatihan *open design* dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan pengembangan pada proses pembelajaran di SMK kelompok Seni dan Budaya. Secara praksis, model pelatihan *open design* dapat digunakan sebagai model alternatif pelaksanaan proses belajar mengajar di SMK kelompok Seni dan Budaya.

Penerapan model pelatihan *open design* dalam penyelenggaraan diklat guru program produktif seni kria diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pelaksanaan pembelajaran di SMK kelompok Seni dan Budaya. Hal ini dapat terwujud apabila sebelum mengajar, seorang guru dapat mempersiapkan secara detail dan matang materi pembelajaran disertai contoh-contoh karya kria sebagai referensi anak didik. Di samping itu, dengan menunjukkan contoh karyanya sendiri, seorang guru dapat menunjukkan bahwa dia menguasai kompetensi yang akan diajarkan, dapat membuat karya kria, dan bisa meningkatkan kepercayaan diri.

Model pelatihan *open design* dikhususkan untuk penyelenggaraan diklat guru program produktif seni kria dan perlu pengkajian lebih lanjut untuk dapat diterapkan pada pelatihan guru program produktif seni rupa dan seni pertunjukan, karena setiap bidang keahlian mempunyai karakter dan substansi yang berbeda. Penerapan model ini di SMK kelompok Seni dan Budaya perlu pengembangan sesuai dengan kondisi, lokasi, dan kebijakan Dinas Pendidikan setempat.

Pustaka Acuan

- Blank, William E. 1975. *Handbook for Developing Competency-Based Training Programs*. New Jersey: Printice-Hall, Inc. Englewood Clifts.
- Borg, Walter R. and Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York and London: Longman.
- Chandra, Julius. 1994. *Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Chapman, C., & Peace, M. 1996. *Design and Realisation*. London: Collins Educational.
- Craig, Robert L. 1987. *Training and Development Handbook*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2002. *Pedoman Evaluasi Dampak Diklat*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen, Depdiknas.
- Djohar, M.S. 2003. *Peran Seni dalam Pendidikan*. Makalah disajikan dalam Seminar dan Lokakarya Pengembangan Diklat Guru Pendidikan Seni, di PPPG Kesenian Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Model-model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PPS-UPI.
- Hughes, Katherine L. 1999. *Work-Based Learning and Academic Skills*. IEE Working Paper No. 15.
- Knowles, Malcom S. 1984. *The Adult Learner: A Neglected Species*. Boston: Gulf Publishing
- Noe, Raymond. A. 2005. *Employee Training and Development*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Oliva, Peter F. 1992. *Developing the Curriculum*. New York: Harper Collins Publishers.
- Otto and Glaser. 1970. *The Management of Training: A Handbook for Training and Development Personal*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Parker, Treadway C. 1976. *Training and Development Handbook: A Guide to Human Resources Development*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (P4TK) Seni dan Budaya. 2009. *Evaluasi tahunan P4TK Seni dan Budaya, tahun 2007-2009*. Sleman, Yogyakarta.
- Samsudi. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Program Produktif Sekolah Menengah Kejuruan*. Disertasi (tidak dipublikasikan).
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 1998. *Menejemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Alfabeta.