



# **STRATEGI PENCAPAIAN KOMPETENSI PROGRAM KEAHLIAN KRIYA KAYU**

**Rokhim, Jati Widagdo, Dwi Agus Susila**

SMKN 5 Yogyakarta, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara  
omkimdingo@gmail.com, Jeparajati.widagdo33@gmail.com, dwi.agus@unisnu.ac.id

## **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan materi dan metode yang digunakan dalam kependidikan dan kepelatihan Tugas Akhir yang dicapai peserta didik Kria Kayu melalui Diklat. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Pengumpulan data diutamakan melalui pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Instrumen adalah peneliti sendiri dengan membawa kisi-kisi yang berkaitan dengan materi, metode, dan hasil Diklat TA. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi kependidikan dan kepelatihan lebih mengutamakan penampilan kinerja (*performance*). Peserta didik ditugaskan untuk membuat produk yang berorientasi pasar bertujuan untuk mendapatkan kompetensi keahlian khas DU/DI. Pengembangan materi pelatihan diperoleh dari desain peserta didik, mengerjakan barang pesanan, meniru produk jadi, dan mengerjakan desain milik guru. Agar peserta didik dapat menguasai kompetensi maka metode pokok yang dipakai adalah kerja mandiri dengan pola pembimbingan. Dari karya DU/DI dapat menilai bahwa peserta didik mampu menjadi tamatan yang berkompeten masuk di perusahaan kria kayu.

### **Kata kunci:**

Strategi ,  
Pencapaian,  
Kompetensi  
Keahlian, Kriya

## **Abstract**

This study aims to describe the materials and methods used in the final task education and training that Kria Kayu students achieve through the Education and Training. The research approach used is qualitative. Data collection is prioritized through observation, interviews, and documentation. The instrument is the researcher himself by bringing a grid related to the material, methods, and results of TA Training. Data were analyzed using qualitative descriptive analysis techniques. The results of the study show that educational and training materials prioritize performance. Learners are assigned to make market-oriented products aiming to gain competences typical of DU/DI skills. The development of training materials is obtained from student designs, working on ordered items, imitating finished products, and working on teacher designs. In order for students to master competence, the main method used is independent work with a mentoring pattern. From the work of DU/DI, it can be assessed that students are capable of becoming graduates who are competent to enter a woodcraft company.

### **Keyword:**

Strategy,  
Achievement,  
Expertise  
Competence,  
Craft



## A. Pendahuluan

Di era ekonomi global bangsa Indonesia dihadapkan dengan banyak tantangan dan persaingan seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tantangan tersebut khususnya dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul. Hal ini seperti dicantumkan dalam Ketetapan MPR No. VII/MPR/2001 (MPRRI, 2001:20) tentang Visi Indonesia Masa Depan Bab III, butir keenam berisi sebagai berikut :

Tantangan dalam pengembangan sumber daya manusia yang bermutu adalah terwujudnya sistem pendidikan yang berkualitas yang mampu melahirkan sumber daya manusia yang handal dan berakhlak mulia, mampu bekerja sama dan bersaing di era globalisasi dengan tetap mencintai tanah air. Sumber daya manusia yang bermutu tersebut memiliki keimanan dan ketaqwaan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja dan mampu membangun budaya kerja produktif dan berkepribadian.

Pada uraian dapat berarti bahwa faktor utama yang menentukan mampu tidaknya suatu bangsa dapat bersaing adalah SDM yang memiliki kompetensi, keahlian, menguasai ipteks serta mampu menghasilkan produk unggul. Sektor pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan sumber daya manusia. Maka, perlu adanya strategi yang terencana guna mempersiapkan

peserta didik menjadi SDM yang handal.

Dalam pengembangan sumber daya manusia tersebut terkandung dua aspek tujuan. **Pertama**, pengembangan dan pembinaan peserta didik agar menjadi warga masyarakat, bangsa, dan warga negara yang baik. **Kedua**, penyiapan peserta didik supaya memiliki kecerdasan, kemampuan, dan keahlian yang berguna bagi kehidupan pribadi, masyarakat dan bangsanya. Aspek yang disebut pertama merupakan tujuan intrinsik pendidikan, sedangkan yang kedua menunjuk pada tujuan instrumental, yaitu pendidikan sebagai wahana perbaikan taraf hidup.

Perbaikan taraf hidup tersebut ditunjukkan dengan tamatan pendidikan yang mempunyai keahlian. Maka, substansi pendidikan diupayakan sesuai dengan tuntutan dunia kerja serta kecenderungan perkembangan ipteks di masa yang akan datang. Lembaga pendidikan yang berorientasi pada penyiapan tenaga kerja sangat diperlukan guna mengisi lapangan pekerjaan yang disebut pendidikan Vokasi.

Pelatihan di dunia kerja bertujuan agar peserta didik menguasai kompetensi produktif berstandar, serta membentuk etos kerja yang kritis, produktif, dan kompetitif. Dengan kependidikan dan kepelatihan diusahakan peserta didik dapat mengerjakan kompetensi khas lapangan kerja dan menjadi tamatan yang mampu mengerjakan tugas sesuai kompetensi dunia usaha/industri.



Uji kompetensi adalah suatu proses pengumpulan data untuk mengukur kompetensi peserta didik pada kompetensi produktif. Aspek yang diukur meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap sesuai dengan bidang dan program keahlian (Depdiknas : 2002). Dari pengertian di atas dapat dirangkum bahwa, Diklat digunakan sebagai pencapaian kompetensi keahlian.

Pencapaian kompetensi keahlian bagi peserta didik ditunjukkan dengan sertifikat kompetensi. Bentuk penghargaan ini berfungsi sebagai pengakuan atas penguasaan keahlian dan kewenangan tamatan dalam melaksanakan pekerjaan di lapangan. Untuk menjamin reliabilitas sertifikasi diperlukan kebersamaan antara peserta didik dengan institusi mitranya (DU/DI). Dunia usaha/industri sebagai pe-standar nilai sesuai dengan persyaratan unjuk kerja di lapangan. Dengan demikian, sertifikat yang ditandatangani DU/DI merupakan gambaran kompetensi peserta didik yang diharapkan dapat dipertanggungjawabkan.

Program Keahlian Kria didasarkan pada jenis bahan yang dikenal kalangan masyarakat luas. Pandangan masyarakat yang masih cenderung konvensional lebih memacu perkembangan mebel kayu. Kenyataan itu tidak dapat terelakan, dibuktikan dengan banyaknya perabot berbahan kayu di setiap sudut ruangan. Kemudian peneliti cenderung

memfokuskan kajian di Program Keahlian Kria Kayu.

### **a.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi kependidikan dan kepelatihan kria kayu. Yang hasilnya digunakan sebagai metode pendekatan Uji Kompetensi Produktif dan sekaligus menggantikan Ujian Akhir Nasional pada Diklat Produktif di jenjang pendidikan menengah kejuruan. Perumusan tujuan secara rinci sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan jenis materi pelatihan kompetensi keahlian di Keahlian Kria Kayu.
2. Mendeskripsikan metode Diklat Tugas Akhir di Program Keahlian Kria Kayu dalam upaya mencapai kompetensi keahlian.
3. Mendeskripsikan kompetensi keahlian yang dicapai peserta didik melalui kependidikan dan kepelatihan.

## **B. KAJIAN TEORI**

### **b.1 Prinsip Pendidikan Kejuruan**

Mujiono (2000:17) mengutip buku *National Centerfor Research Educational (NCRVE)* (1981) bahwa di Amerika Serikat sub sistem pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan pekerjaan disebut pendidikan kejuruan. Sedangkan Soeharto (1988:1) mengungkapkan pendidikan kejuruan adalah "pendidikan khusus yang program/materi pelajarannya dipilih untuk



siapapun yang tertarik mempersiapkan diri bekerja sendiri atau untuk bekerja sebagai bagian dari suatu grup kerja". Perencanaan pengembangan pendidikan vokasi dan skema kerjanya sangat dipengaruhi oleh falsafah yang dianut. Falsafah akan memberikan arah yang diperlukan dimana tujuan, maksud, dan kegunaan tersebut dibangun. Ada 16 butir falsafah dasar pendidikan kejuruan yang dikutip Bryl Shoemaker (1979) dari Charles Prosser di *Vocational Education in a Democracy* (1949) (Soeharto, 1988). Teori tersebut dikenal dengan "*Prosser's Sixteen Theorems on Vocational Education A Basic for Vocational Philosophy*" yang berisi sebagai berikut :

1. Pendidikan akan efisien apabila disediakan lingkungan belajar yang sesuai dengan lingkungan di mana mereka kelak akan bekerja.
2. Latihan kejuruan yang efektif hanya dapat diberikan jika tugas-tugas yang diberikan di dalam latihan memiliki kesiapan operasional dengan peralatan yang sama dan dengan mesin-mesin yang sama dengan yang akan dipergunakan di dalam kerjanya kelak.
3. Pendidikan kejuruan akan efektif apabila latihan diberikan secara langsung dan spesifik di dalam pemikiran, perhatian, minat, dan intelegensi intrinsik dengan kemungkinan pengembangan terbesar (dengan memberikan kondisi yang menunjang pengembangan agar potensi yang ada dapat mengaktual).
4. Pendidikan kejuruan akan efektif jika sejak latihan sudah dibiasakan dengan perilaku yang akan ditunjukkan dalam pekerjaan kelak.
5. Pemberian latihan kejuruan yang efektif untuk semua profesi, perdagangan, pekerjaan hanya dapat diberikan kepada kelompok terpilih yang memang memerlukan, menginginkan, dan sanggup memanfaatkannya.
6. Latihan pendidikan kejuruan akan efektif apabila pemberian latihan yang berupa pengalaman khusus dapat terwujud dalam kebiasaan-kebiasaan yang benar dalam melakukan dan berfikir berulang-ulang hingga diperoleh penguasaan yang tepat guna di pekerjaannya.
7. Pendidikan kejuruan akan efektif apabila pelatihannya cukup berpengalaman dan mengetrapkan kemampuan dan keterampilannya di dalam mengajar.
8. Untuk setiap pekerjaan selalu ada minimum kemampuan yang harus dimiliki oleh individu agar bisa menjabat pekerjaan itu. Jika pendidikan tidak diarahkan pada pencapaian persyaratan minimal tersebut maka tentu individu akan merasakan kerugian, demikian juga masyarakat.
9. Pendidikan harus mengenal kondisi kerja dan harus memenuhi pasar.
10. Proses pematapan yang efektif tentang kebiasaan bagi setiap



pelajaran akan sangat tergantung dari proporsi sebagaimana latihan memberikan kesempatan untuk mengenal pekerjaan yang sesungguhnya dan bukan hanya tiruannya.

11. Sumber data yang paling tepat untuk menentukan materi pendidikan kejuruan tidak lain kecuali pengalaman yang erat hubungannya dengan pekerjaan.
12. Untuk setiap jabatan tentu ada bagian inti yang merupakan bagian yang sangat penting atau ada bagian lain yang bisa cocok dengan pekerjaan jabatan lain.
13. Pendidikan akan dirasakan efisien sebagai penyiapan pelayanan bagi masyarakat untuk kebutuhan tertentu pada waktu tertentu.
14. Pendidikan kejuruan dirasakan bermanfaat secara sosial apabila hubungan manusianya diperhatikan.
15. Administrasi pendidikan kejuruan akan dikatakan efisien apabila bersifat lentur (fleksibel) dibandingkan dengan yang kaku.
16. Walaupun untuk sesuatu jenis pendidikan kejuruan telah banyak diusahakan agar biaya per unit itu diperkecil sampai pada batas minimal tetapi ternyata hasilnya tidak efektif maka sebaiknya penyelenggaraan pendidikan kejuruan tersebut dibatalkan.

## **b.2 Kependidikan dan Kepelatihan**

Menurut Badudu (1996) pendidikan diartikan hal, cara, hasil, atau proses kerja mendidik sedangkan pelatihan juga berarti hal, hasil atau cara kerja melatih. Apabila diberi awalan "ke-" menjadi kependidikan dan kepelatihan maka berarti berhubungan dengan sifat mendidik dan melatih.

Salim (1991) membedakan istilah mendidik dan melatih. Didik (melatih) berarti memberi pelajaran ilmu pengetahuan tertentu disamping memberi pelajaran tentang moral, etiket, kedisiplinan, dan sebagainya, sedangkan latih (melatih) berarti mengajar mempraktekan tentang ilmu di bidang tertentu secara berulang-ulang supaya terbiasa terampil, cekatan, dan ahli.

Salim (1991) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses pengubahan cara berpikir atau tingkah laku dengan cara pengajaran, penyuluhan, dan latihan (proses mendidik) sedangkan pelatihan adalah proses melatih.

## **b.3 Diklat Tugas Akhir**

Tugas Akhir merupakan program pendidikan dan pelatihan yang dibebankan pada siswa tingkat akhir (tiga) sebelum mereka menyelesaikan studi di pendidikan menengah kejuruan. Seperti halnya Depdikbud (1997) menyebutkan bahwa di tingkat 3 (tiga) siswa disiapkan untuk memperoleh kompetensi agar siap



memasuki profesi tertentu dengan melaksanakan tugas Akhir .

Tugas Akhir termasuk dalam kelompok program diklat produktif. Susunan program diklat produktif tersebut : (1) Dasar kekriaan, (2) Kria Pokok, (3) Pelatihan Industri, dan (4) Tugas Akhir. Dasar kekriaan diberikan pada tahun pertama. Dalam rangka memberikan dasar yang kuat maka diupayakan program bersama sebelum memilih/dipilihkan program keahlian di tahun kedua. Di tahun kedua siswa “digembleng” untuk menyiapkan kompetensi jabatan kerja dan dasar wirausaha. Jika pengelolaan tersebut berhasil, maka siswa tingkat 2 (dua) relatif siap menerjuni Pelatihan Industri, sehingga pihak industri akan memperhitungkan “positif “ eksistensi siswa. Pelatihan Industri dilaksanakan pada tahun ke tiga pada semester awal untuk mengokohkan penguasaan beberapa kompetensi yang diperoleh di sekolah pada tingkat 2 (dua) secara langsung dan nyata di dunia usaha/industri. Kemudian Tugas Akhir dilaksanakan pada semester 6 (enam). Adapun fungsi Tugas Akhir sebagai kumulasi dan integrasi seluruh kompetensi yang telah diperoleh baik di sekolah maupun di industri.

Pendidikan dan Pelatihan Tugas Akhir dalam Depdikbud (1993) diartikan sebagai alokasi waktu konsultasi efektif

dalam perbuatan karya kria sebagai perwujudan keterampilan secara utuh. Diklat Tugas Akhir berfungsi sebagai wahana uji kemampuan penguasaan keteknikan dan keterampilan dasar pembuatan kria dua dimensi atau tiga dimensi. Selain itu sebagai wahana pembentukan sikap profesional dalam pembekalan pengembangan diri. Lebih lanjut Depdikbud (1997) menjelaskan tujuan Diklat Tugas Akhir untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan keterampilan pada pembuatan benda kerja yang mencerminkan bakat dan minat.

Disebutkan pula ruang lingkup Tugas Akhir meliputi :

- b.3.1 Konsultasi untuk proses desain mulai dari mengungkapkan ide, menganalisis ide, membuat sketsa alternatif, dan membuat gambar kerja.
- b.3.2 Membuat produk perpaduan beberapa keteknikan
- b.3.3 Mengembangkan bakat dan minat.
- b.3.4 Pengolahan pameran.

Bentuk pelatihan dikembangkan oleh tim guru, maka diupayakan dapat mengakomodasi semua kompetensi dan pelatihan industri. Kurikulum SMK edisi 1999 (Depdikbud, 2000a:50-58) menyebutkan bahwa Diklat Tugas Akhir mengacu pada lingkup dan deskripsi



seluruh pelatihan kompetensi A sampai dengan O. Kutipan lebih jelasnya sebagai berikut :

### **Kompetensi A Gambar Estetik**

A3.Membuat komposisi warna dengan aksentuasi

A4.Menggambar bentuk-bentuk geometris menggunakan mistar dan tanpa mistar

A5.Menggambar buah-buahan dan tumbuh-tumbuhan (flora)

A6. Menggambar binatang (fauna)

A12.Menggambar pola dengan dasar bentuk organik

A13.Menggambar motif tradisional dan motif lokal

A21. Menggambar motif rekaan

A28.Menggambar iklan terdiri dari ilustrasi benda, slogan, logo dan nas (tulisan penjelas kecil)

### **Kompetensi B : Dasar Bentuk**

B2.Membuat wadah berbentuk geometris dari kertas tebal

### **Kompetensi C: Gambar Teknik**

C2.Membuat sketsa tanpa mistar

C8.Membuat gambar kerja gabungan gambar teknik yang diperlukan disertai penjelasan, ukuran dan simbol material

### **Kompetensi D: Material Kayu**

D3.Menjelaskan teknik memotong batang kayu menjadi papan.

D5.Menjelaskan sifat-sifat papan kayu

### **Kompetensi E : Jok dan Anyaman Dudukan**

E3.Membuat jok untuk dudukan dan sandaran kursi

E5.Menganyam dudukan dan sandaran kursi dengan bahan rotan

### **Kompetensi F : Kerja Bangku**

F11.Membuat sambungan-sambungan sederhana (*butt Joints, lap joints, havling joints*)

F12.Membuat sambungan-sambungan poros/dowel (*morrise – joint dan tenon joint*)

F13.Membuat sambungan ekor burung (*dovetail – joints*)

### **Kompetensi G : Teknik Skrol**

G4.Membuat rangkaian huruf dan membuat motif transparan (tembus)

### **Kompetensi H : Ukir dan Raut**

H6.Membuat relief motif geometris dan organik dengan pisau raut

H7.Membuat relief motif tumbuh-tumbuhan dengan pahat ukir.

H8.Membuat patung binatang dengan pisau raut dan atau pahat ukir.

### **Kompetensi I : Perekat dan Lapis**

I1.Menyebutkan jenis-jenis perekat untuk sambungan dan pelapisan

I2.Menyebutkan cara merekatkan sambungan dan pelapisan

I3.Membuat motif dengan lapisan kayu (*inlay dan parquetry*)

### **Kompetensi J : Skrup dan Paku**

J3.Menanamkan paku pada kayu dengan pantuan drip (*nail sell*)



J4.Menanamkan skrup pada kayu dengan obeng dipandu bor untuk batang skrup dan kepala skrup (*counter sink*).

**Kompetensi K : Engsel, Slot, Kunci dan Pegangan**

K3.Memasang engsel, kunci, selot, penahan, dan pegangan pada pintu tutup peti atau laci.

**Kompetensi L : Alat tangan listrik**

L3.Menyiapkan dan mengoperasikan bor listrik (*power drill*)

L4.Menyiapkan dan mengoperasikan gergaji piring (*circular saw*)

L5.Menyiapkan dan mengoperasikan gergaji jig (*jig saw*)

L7.Menyiapkan dan mengoperasikan alat penghalus permukaan putar (*belt sander*)

L8.Menyiapkan dan mengoperasikan alat penghalus permukaan orbit (*orbital sander*)

L9.Menyiapkan dan mengoperasikan alat pembuat profil (*routter*)

**Kompetensi M : Bubut**

M8.Membuat pejal dengan proofil cembung (*head*), cekung (*hollow*) dan ulur *fillet*.

**Kompetensi N : Mesin Kayu**

N2.Menyiapkan dan mengoperasikan mesin gergaji meja (*table saw*)

N3.Menyiapkan dan mengoperasikan mesin gergaji radial (*radial arm saw*)

N4.Menyiapkan dan mengoperasikan mesin perata dan *penipis* (*planner and thicknesser*)

N5.Mengoperasikan mesin gergaji pita (*band saw*)

N7.Menyiapkan dan mengoperasikan mesin pembuat lobang (*hollow / chisel mortiser*)

N8.Menyiapkan dan mengoperasikan mesin penyedot debu (*dustcollector*)

N9.Memilih dan memasang mata bor dan mengoperasikan bor meja (*bench drill*)

N10.Menyiapkan dan mengoperasikan mesin pengering (*dry clean*)

**Dan Kompetensi O : Penyelesaian Produk**

O3.Melapisi permukaan dengan teknik semprot.

Dalam pelaksanaan nantinya siswa dapat memilih satu paket atau lebih kompetensi yang ditawarkan. Tidak semua kompetensi harus dikerjakan oleh peserta didik. Kompetensi-kompetensi yang diperlukan saja untuk membuat satu produk karya Tugas Akhir.

Penyelenggaraan Diklat Tugas Akhir menyesuaikan jam pelajaran sekolah dengan jumlah 416 jam (Depdikbud, 2000a). Siswa diperbolehkan menambah jam tersebut untuk memperoleh karya yang maksimal. Pada akhir proses diklat Tugas Akhir, masing-masing karya akan dinilai oleh Majelis Sekolah (MS) dan panitia yang dibentuk. Hasilnya ditunjukkan kepada pihak DU/DI kemudian mendapatkan pengakuan berupa sertifikat atau piagam. Dengan demikian diharapkan terjadi pergerakan positif yang menunjang perkembangan dunia kria modern di Indonesia.



#### **b.4 Tugas Akhir sebagai Strategi Mengukur Kompetensi Peserta Diklat**

Berbagai upaya ditingkatkan demi kualitas proses dan hasil pendidikan. Usaha pemecahan senantiasa dicari, dipikirkan melalui berbagai komponen pendidikan dan kesemuanya merupakan usaha untuk mencerdaskan kualitas sumber daya manusia. Usaha dalam pendidikan khususnya adalah aktivitas pengelolaan/proses belajar-mengajar.

Di SMK-SK tidak ada standar nasional dalam pelaksanaan Tugas Akhir. Bagi sekolah sebagai penyelenggara merasa kesulitan dalam mengembangkan kebijaksanaan pelaksanaan Tugas Akhir. Selama ini sekolah mengembangkan sendiri sesuai dengan situasi sekolah serta hubungan dengan dunia industri yang pada akhirnya hanya mempersempit tingkat keberhasilan peserta didik.

Ujian akhir bagi kompetensi peserta, selama ini dilakukan melalui Ebtanas produktif, namun karena waktu yang tersedia sangat terbatas kurang bisa mengukur kompetensi peserta didik secara komprehensif. Karena itu perlu dicari terobosan baru untuk mengganti metode Ebtanas yang bisa mengukur kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Salah satu cara yang diterapkan adalah Ebtanas dengan pendekatan metode Tugas Akhir (*project*

*work*). Sesuai dengan surat edaran dari Kepala Dinas Pendidikan Pemerintah propinsi DIY nomor : 421.5/693 tanggal 2 Maret 2002 bahwa tugas akhir sebagai pendekatan dalam melaksanakan Ujian Kompetensi Produktif, yaitu suatu proses pengumpulan data untuk mengukur kompetensi peserta meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan bidang dan program keahlian.

Adapun tujuan dari Tugas Akhir tersebut adalah ; 1) Mengukur proses dan hasil Tugas Akhir, 2) Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar-mengajar, 3) Mempersiapkan peserta untuk memasuki dunia kerja. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu disiapkan beberapa hal yang mendukung seperti sarana dan prasarana yang memadai sesuai dengan bidang pekerjaan. Maka penyelenggaraan Tugas Akhir dapat dilaksanakan di lingkungan sekolah atau di dunia usaha/industri yang memiliki fasilitas alat dan ruang praktek. Instruktur pembimbing ditunjuk untuk mengarahkan tentang lingkup yang harus dikerjakan peserta. Sebagai justifikasi akhir diperlukan tim penilai yaitu unsur sekolah dan DU/DI.

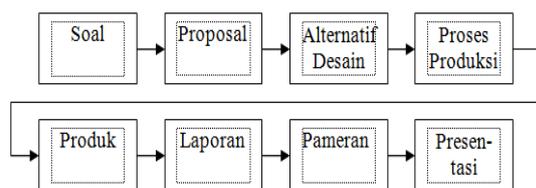
Dari unjuk kerja tugas akhir adalah gambaran kompetensi masing-masing peserta. Hal inilah hakikat tugas akhir sebagai bahan Ujian Kompetensi



Produktif. Dari produk menunjukkan beberapa kompetensi yang dapat diukur. Penilaian oleh DU/DI merupakan standar ukuran apakah hasil karya peserta mencapai standar minimal. Agar hasil menggambarkan kualitas sesungguhnya maka standar kompetensi dinilai berdasarkan Penilaian Acuan Patokan oleh pihak eksternal. Nilai yang dicapai dapat dipertanggungjawabkan apabila dapat dibuktikan melalui *evidence* hasil pekerjaan (Depdiknas, 2002). Selanjutnya untuk mendukung keobjektifan, peserta dituntut melengkapi laporan berupa *port folio* yang digunakan untuk menetapkan layak atau tidaknya mendapatkan sertifikat kompetensi.

### **b.5 Strategi Pelaksanaan Tugas Akhir**

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ada beberapa tahapan yang harus dilalui peserta. Tahapan tersebut dapat dijelaskan seperti bagan berikut :



Bagan 1 : Langkah pengerjaan Tugas Akhir

#### **b.5.1 Soal**

Soal atau uraian tugas merupakan perangkat/petunjuk pelaksanaan tugas akhir yang harus dikerjakan oleh peserta

dengan cara memilih yang sesuai dengan minat dan prasarana yang ada.

#### **b.5.2 Proposal**

Proposal merupakan usulan pembuatan produk yang harus dikerjakan dalam rangka pelaksanaan tugas akhir/uji kompetensi dengan menggunakan sistematika penulisan yang telah ditentukan.

#### **b.5.3 Alternatif Desain**

Alternatif desain adalah desain dari produk yang ingin dikerjakan peserta didik dengan pembimbingan guru. Tugas pembimbingan oleh guru hanya sampai pembuatan proposal. Selanjutnya guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi kegiatan peserta.

#### **b.5.4 Proses Produksi**

Proses produksi merupakan kegiatan yang dilakukan peserta dalam rangka merealisasikan alternatif desain yang sudah dibuat.

#### **b.5.5 Produk**

Produk merupakan hasil proses produksi. Wujud karya kria dapat berbentuk 2 atau 3 dimensi.

#### **b.5.6 Laporan**



Laporan merupakan catatan harian berupa kegiatan yang dilaksanakan peserta mulai dari membuat proposal sampai dengan pameran/presentasi.

#### **b.5.7 Pameran**

Pameran merupakan penampilan dari produk yang dibuat peserta sebagai hasil final yang siap untuk dipamerkan.

#### **b.5.8 Presentasi**

Presentasi adalah suatu kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai bentuk pertanggungjawaban karya yang telah dibuat. Presentasi berbentuk test wawancara yang dilaksanakan oleh tim penguji kepada peserta.

#### **b.6 Evaluasi/Penilaian Hasil Tugas Akhir**

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu hasil belajar, perlu diadakan evaluasi sebagai langkah pembinaan selanjutnya. Dalam Depdikbud (1999:13) memberikan definisi evaluasi sebagai suatu proses penilaian terhadap kegiatan dan hasil belajar peserta, meliputi kegiatan pengukuran, analisis dan penafsiran hasil pengukuran serta pemberian nilai terhadap tingkat penguasaan hasil belajar yang dicapainya. Soeharto (1988:126) mendefinisikan evaluasi sebagai suatu proses yang berkesinambungan dan terintegrasi dalam program pengajaran secara total. Dengan

demikian, evaluasi sebagai proses perlu dilanjutkan dengan tindakan keputusan yang diambil dalam kaitannya merupakan upaya meningkatkan kemampuan siswa sebagai alat memperbaiki proses belajar mengajar.

Untuk mengadakan evaluasi diperlukan informasi yang valid dari berbagai sumber misal dari siswa, guru, program pengajaran dan eektivitas pengajaran. Informasi yang diperlukan terutama berdasarkan pengukuran yang bersifat kuantitatif dalam bentuk test serta informasi yang bersifat kualitatif sekedar alat bantu. Namun demikian, informasi tersebut dilakukan dengan seksama, teliti, relevan, komprehensif, obyektif dan terbuka. Evaluasi lebih memusatkan pada hasil pengukuran kemampuan (*achievement*) siswa.

Evaluasi dalam Tugas Akhir dimaksudkan seperti apa yang disebutkan dalam Depdikbud (1999:13), yaitu untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta Diklat terhadap kompetensi-kompetensi keahlian dengan yang dipersyaratkan (*standardized*) dunia usaha/industri. Evaluasi bertujuan agar yang bersangkutan dinyatakan ahli pada keahlian tersebut. Evaluasi diukur dari beberapa aspek di antaranya gambar kerja, proses produksi, produk, dan pameran /presentasi. Adapun pengevaluasi (*evaluator*) terdiri dari tim guru program keahlian yang ditunjuk



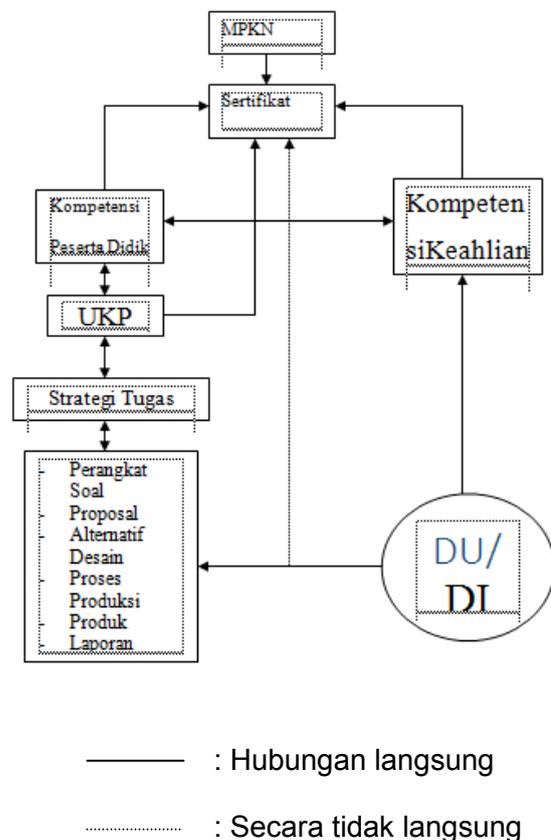
dengan pihak DU/DI. Keterlibatan DU/ DI dalam penilaian hanya sebatas melihat gambar kerja dan produk. Pihak dunia usaha tidak secara langsung melihat cara kerja peserta diklat dalam membuat benda kerja. Namun dengan melihat produk bagi seorang kriawan sudah bisa membaca kemampuan peserta didik. Dalam hal ini DU/DI mengadakan pengukuran dan pengakuan kualitas karya yang terstandar dengan kualitas produk yang biasa dihasilkan perusahaannya. Apabila nilai mencapai peringkat tinggi dapat diartikan peserta diklat telah mencapai kompetensi terstandar. Hasil dari penilaian tugas akhir ini adalah bahan sertifikasi kompetensi bahwa mereka berkompeten di bidangnya.

### b.7 Strategi Pencapaian Kompetensi Keahlian

Pencapaian kompetensi keahlian pendidikan vokasi menggunakan strategi Diklat Tugas Akhir yang diarahkan pada pada kompetensi keahlian kria di lapangan. Nolker (1988) mengatakan bahwa sasaran belajar hanya mungkin dicapai jika dalam inti proses belajar peserta didik melakukan sendiri seperti kompetensi yang telah ada. Maka, Diklat Tugas Akhir berupaya memberi perlakuan yang sama seperti perlakuan yang ada di dunia industri. Metode dalam tugas akhir telah dipola secara menyeluruh untuk mencapai kompetensi keahlian dengan berpedoman pada *Link and Match*. Depdikbud (1997) menyebutkan bahwa

Tugas Akhir merupakan alokasi konsultasi efektif bagi peserta didik dalam mewujudkan produk kria. Peserta didik dapat bekerja mandiri dari membuat proposal, desain alternatif, pembuatan produk dan pameran. Mengungkapkan ide pembuatan produk dan pemasaran adalah telah mencerminkan unjuk kerja yang sama dengan perilaku kerja seorang kriawan. Maka, dapat dikatakan bahwa kependidikan dan kepelatihan Tugas Akhir relevan sebagai strategi pencapaian kompetensi keahlian. Ancangan fokus permasalahan dapat digambarkan dalam bagan berikut ini :

Permasalahan dapat digambarkan dalam bagan berikut ini :



Gambar Bagan 2 : Ancangan Fokus Masalah

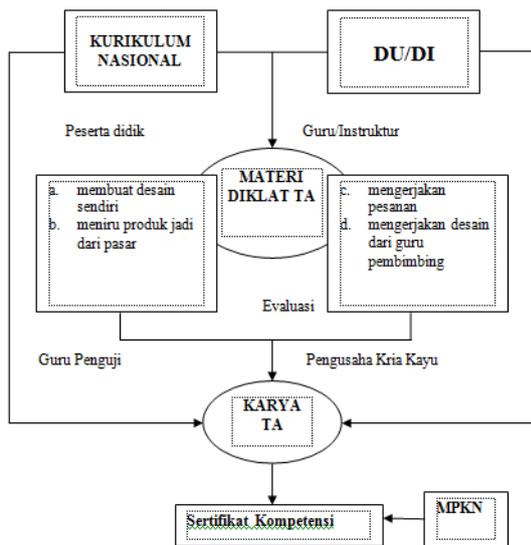


### C.ANALISIS

#### c.1 Materi Pelatihan yang Dipakai dalam Diklat Tugas Akhir Program Keahlian Kria Kayu

Diklat Tugas Ahir melatih peserta didiknya untuk membuat produk yang berorientasi pasar dalam rangka mendekati kesesuaian kompetensi keahlian. Pada Kria Kayu terdapat 4 materi untuk melatih kompetensi keahlian yaitu;

- 1) Dengan membuat desain sendiri
- 2) Membuat produk pesanan
- 3) Meniru produk di pasaran
- 4) Desain dari guru



Gambar Bagan 3 : Skema Pencapaian Kompetensi Kria Kayu

#### c.2 Desain dibuat sendiri oleh peserta didik

Peserta didik diberi kewenangan mengaktualisasikan kemampuannya sesuai dengan pengalaman berkompentensi keahlian. Semestinya banyak kompetensi yang ia kuasai

kemudian diakumulasikan dalam bentuk produk kria kayu. Kompetensi tersebut dipilih di antaranya yang lebih dikuasai. Produk TA dikembangkan sendiri berdasarkan ukuran kemampuannya dari pengalaman praktek di sekolah maupun

Dalam satu produk terdapat kompetensi-kompetensi pokok yang harus dikerjakan. Kompetensi tersebut terdiri atas kerja bangku, teknik ukir, dan finishing. Produk diutamakan perabot mebeler dengan dipadu hiasan berteknik ukir. Teknik ukir merupakan kompetensi yang diunggulkan dalam sebuah karya kria kayu, dikarenakan mengandung unsur-unsur keindahan. Kompetensi diarahkan seperti tindakan di DU/DI agar berstandar nilai jual . Produk berkualitas layaknya akan terjual dan lebih terpilih karena dari kerapian bentuk dan penampilan finishingnya.

Kompetensi keahlian dasar merupakan bekal bagi peserta didik bisa menggambar karena adanya materi gambar estetik dan dasar bentuk. Dalam materi tersebut diperkenalkan dengan desain-desain dasar kria. Di tingkat dua dilanjutkan dengan kompetensi keahlian pokok berfungsi bagi peserta didik untuk mengukur kemampuan berkaitan teknik-teknik yang akan dikerjakan dalam pembuatan produk TA. Pada kegiatan praktek industri peserta didik lebih banyak mengenal keanekaragaman pengembangan desain dan kemajuan



keteknikan keahlian yang sebenarnya. Melalui pengetahuan dan keterampilan yang terlatih tersebut peserta didik berkesempatan mengekspresikan bakat dan minatnya pada Tugas Akhir.

Dari pengamatan menunjukkan bahwa tugas akhir bertujuan mengukur pencapaian kompetensi peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Banyak kompetensi keahlian yang ditawarkan seperti dalam kurikulum. Peserta didik mempunyai keluasan memilih dari beberapa kompetensi untuk membuat satu produk. Bergantung pada penguasaan dan kemampuan peserta didik dalam satu produk sangat mungkin diterapkan banyak kompetensi. Sehingga bakat dan minat peserta didik dapat tersalurkan dan dikembangkan. Jadi produk TA merupakan pemilihan dari kompetensi-kompetensi kria kayu.

Semakin peserta didik dapat menguasai kompetensi keahlian maka DU/DI lebih memprioritaskannya. Karena DU/DI memerlukan tamatan yang terlatih oleh beberapa kompetensi keahlian. Menurut Evans dalam Mujiono (2000), lulusan pendidikan kejuruan agar semakin siap memasuki lapangan pekerjaan maka diperlukan pemilahan pekerjaan yang lebih spesifik. Maka peserta didik diberi kebebasan memilih kompetensi yang dikuasai untuk memperoleh kewenangan menjabat salah satu juru di DU/DI.

## **D.PENUTUP**

### **Simpulan**

Dari uraian analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa berikut :

1. Untuk mencapai kompetensi lulusan, materi Diklat Kria Kayu diambil dari pengembangan produk yang berorientasi pasar. Peserta didik dapat menyelesaikan Tugas Akhir serta melatih dirinya dengan kompetensi keahlian khas DU/DI. Dari materi TA dapat diperoleh beberapa kompetensi yang sesuai dengan upaya untuk memperoleh kewenangan sebagai juru Kria Kayu. Maka materi yang diberikan dalam Diklat merupakan upaya agar peserta didik mampu menguasai kompetensi keahlian.
2. Untuk mencapai kompetensi dilaksanakan strategi kerja mandiri dengan pola pembimbingan. Peserta didik adalah sebagai pelaku yang bertindak aktif mengerjakan karya TA dengan pantauan dan arahan pembimbing. Peserta didik diwajibkan menyelesaikan produk yang bisa dikerjakan sendiri. Kompetensi yang dapat dicapai oleh peserta didik Kria Kayu.
3. Kompetensi yang dapat dicapai oleh peserta didik I Kria Kayu di antaranya; gambar kerja, kerja bangku, teknik ukir, bubut, skrol, dan finishing. Setiap peserta didik mendapatkan bukti penghargaan berupa sertifikat



kompetensi untuk kompetensi yang mencapai nilai minimal 7. Kompetensi yang dinilai adalah kompetensi yang berperan menonjol dalam sebuah karya. Skor kompetensi yang diperoleh tidak selalu sama, ada kompetensi yang bagus dan pada kompetensi yang lain kurang. DU/DI sebagai pihak pemakai tamatan mengakui bahwa kompetensi yang dicapai telah memenuhi standar minimal untuk bisa masuk perusahaan kria kayu.

MPRRI, (2001). *Perubahan Ketetapan MPR RI dalam Sidang Tahunan 2001*. Jakarta

Mujiono, (2000). *Implementasi Pendidikan Sistem Ganda pada Sekolah menengah Kejuruan di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Tesis S 2. Yogyakarta : PPS UNY

Nolker, H. dan Schoenfeldt, E. (1988). *Pendidikan Kejuruan*. Jakarta: PT. Gramedia

Salim, P. dan Salim Y. (1991). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, edisi pertama. Jakarta : Modern English Press

Soeharto, (1988). *Desain Instruksional Sebuah Pendekatan Praktis untuk Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Jakarta : Dikti

## E. DAFTAR PUSTAKA

Badudu, J.S., Prof. Dr. dan Zain, S.M., Prof. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka sinar Harapan

-----, (1993), *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (Landasan, Program dan Pengembangan)*. Jakarta

-----, (1997a). *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan, Buku II (adaptif, produktif), Program Studi Kria Kayu*. Jakarta

-----, (1997b), *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum (pola Broad Based)*, Buku III. Jakarta

-----, (2000). *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan, Buku II (produktif) Program Keahlian Kriya Kayu*. Jakarta

-----, (1999). *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan. (Buku III)*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional, 2002. *Panduan Penerbitan Sertifikat Kompetensi melalui Ujian Kompetensi Produktif pada SMK Tahun 2002*. Jakarta : Depdiknas

Departemen Pendidikan Nasional, 2002. *Panduan Penyelenggaraan Ujian Akhir Nasional pada SMK Tahun Pelajaran*