

PENGEMBANGAN MINAT DAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMK DALAM KEGIATAN *SKETCHING* DAN *DESCRIBING* BANGUNAN SEDERHANA

Suzzana Winda Artha Mustika¹, A. Bayu Adi Pratama B.², Anastasia
Ronauli Hasibuan³, Ira Irzawati⁴, Theresia Widayastuti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Katolik Musi Charitas

Email: irzawati_ira@ukmc.ac.id

Abstrak

Misi utama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah membekali siswanya agar berkompeten pada bidang sesuai dengan kejurumannya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini digagas guna mengembangkan minat dan kepercayaan diri para siswa dalam kegiatan *sketching* dan *describing* bangunan sederhana berupa rumah panggung yang diharapkan dapat berkontribusi dalam menunjang peningkatan pengetahuan para siswa mengenai *sketching* bangunan sederhana dan mempertajam kemampuan berbahasa Inggris mereka dengan mendeskripsikan bangunan tersebut dalam bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu para siswa dalam meningkatkan minat dan kepercayaan diri mereka untuk menuangkan ide pada kegiatan *sketching* dan mempresentasikan *sketch* bangunan sederhana yang dibuat dalam bahasa Inggris. Sebanyak dua puluh satu siswa SMK jurusan Desain Visual Komunikasi turut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Adapun kegiatan ini dilaksanakan dalam enam fase, yaitu: *pre-test*, pemaparan materi, tanya jawab, *praktek*, *post-test*, dan *feedback* siswa melalui kuisioner. Hasil tes dan kuisioner menunjukkan bahwa kegiatan ini membantu para siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka membuat sketsa dan mempresentasikan rumah panggung sederhana dengan berbahasa Inggris serta meningkatkan minat dan kepercayaan diri mereka dalam belajar.

Kata kunci: Minat, Kepercayaan Diri, Siswa SMK, *Sketching*, *Describing*

Abstract

The main mission of Vocational High Schools (SMK) is to equip their students to be competent in their fields of expertise. This Community Service Activity was initiated to develop students' interests and self-confidence in *sketching* and *describing* simple buildings in the form of stilt houses which are expected to contribute to supporting the improvement of students' knowledge about *sketching* simple buildings and sharpening their English language skills by *describing* the building in English. In addition, this activity is also expected to help students increase their interest and self-confidence in expressing ideas in *sketching* activities and presenting simple building sketches made in English. A total of twenty-one SMK students majoring in Visual Communication Design participated in the activity. This activity was carried out in six phases, namely: *pre-test*, material presentation, question and answer, practice, *post-test*, and student feedback through questionnaires. The results of the test and questionnaire showed that this activity helped students improve their ability to sketch and present simple stilt houses in English and increased their interest and confidence in learning.

Keywords: Interest, Self-Confidence, Vocational High School Students, *Sketching*, *Describing*

Artikel disubmit: 09-01-2025 disetujui tanggal: 12-01-2025 Artikel dipublikasikan: 17-01-2025

Corresponden Author: Ira Irzawati e-mail: irzawati_ira@ukmc.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31851/wdk.v7i2.17793> 

WAHANA DEDIKASI

PENDAHULUAN

Misi utama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah membekali siswanya agar berkompeten pada bidang sesuai dengan kejuruannya. Demi mewujudkan misi tersebut, pemerintah terus mengkampanyekan “SMK Bisa” dengan mendorong pengembangan pengetahuan dan keterampilan para siswa SMK sesuai jurusannya agar dapat berkompeten dan bersaya saing di dunia kerja (Dharmawan & Wiyoto, 2022).

SMK adalah lembaga pendidikan yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja. Oleh karena itu, para siswa SMK dilatih untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya yang sesuai dengan kompetensinya dan tuntutan industri di era globalisasi ini (Slamet & Sagirani, 2024). Dengan kata lain, pendidikan SMK berorientasi pada pembekalan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan praktek langsung agar para siswa siap untuk menghadapi persaingan dan tantangan di dunia kerja (Santika, Simanjuntak, Amalia, & Kurniasari, 2023).

Untuk mendukung pencapaian pengembangan sumber daya manusia yang berdaya saing yang baik dan berkualitas, pelatihan untuk mengasah kompetensi dapat dilakukan sebagai usaha untuk menyiapkan siswa agar dapat bersaing di dunia kerja (Prana & Suryadi, 2022).

Minat merupakan dasar yang penting bagi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan atau kecenderungan hati seseorang dalam melakukan sesuatu (Purwanto, 2010). Reber dalam Syah (2005) menyatakan bahwa minat dapat ditimbulkan melalui dua faktor, yaitu faktor

internal seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan, sementara itu, faktor eksternal meliputi keluarga, rekan, tersedianya sarana dan prasarana serta keadaan yang mendukung.

Minat timbul karena perasaan senang serta tendensi yang dinamis untuk berperilaku atas dasar ketertarikan seseorang pada jenis-jenis kegiatan tertentu. Perasaan senang seseorang akan menimbulkan dorongan-dorongan dalam dirinya untuk segera beraktifitas. Minat juga dipengaruhi oleh kepercayaan diri seseorang.

Kepercayaan diri adalah suatu keyakinan seseorang akan semua kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu merasa mampu untuk mencapai berbagai tujuan hidup yang ingin dicapai dalam kehidupannya (Hakim, 2002).

Menurut Lauster dalam Ghufon dan Risnawati (2012), kepercayaan diri yang positif dapat ditunjukkan melalui beberapa sikap, antara lain; keyakinan akan kemampuan diri, optimism dalam menghadapi segala sesuatu, objektivitas dalam melihat segala sesuatu, bertanggung jawab dalam melakukan sesuatu, rasionalitas dan realistis dalam memandang beragam permasalahan.

Sketsa merupakan metode kreatif yang berfungsi praktis dalam mengenalkan objek tertentu, mengembangkan ide, dan memfasilitasi ekspresi visual (Nucahyo, 2022). Oleh karena itu, penting bagi siswa khususnya siswa SMK yang mengambil jurusan desain karena sketsa adalah dasar dari segala

WAHANA DEDIKASI

desain untuk menginisiasi imajinasi dan kreativitas.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, kebutuhan untuk menguasai bahasa Inggris semakin meningkat (Anggraeni, Harmayanthi, & Nurhasanah, 2021). Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional utama yang digunakan dalam berbagai bidang termasuk dunia pendidikan dan kerja. Oleh sebab itu, penguasaan bahasa Inggris yang baik tentunya sangat dibutuhkan untuk menunjang pengembangan pendidikan dan karir seseorang khususnya para siswa termasuk siswa SMK yang dipersiapkan untuk bersaing di berbagai bidang industri (Indriyani & Usriyah, 2022).

Kegiatan pelatihan terkait pembuatan sketsa (*sketching*) dan pemaparan sketsa tersebut dalam bahasa Inggris (*describing*) tentunya sangat diperlukan oleh siswa SMK khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Kemampuan *sketching* dan *describing* yang mumpuni juga turut akan menunjang kompetensi dan membuka kesempatan yang baik bagi siswa tersebut agar dapat bersaing di dunia kerja. Selain itu, kemampuan yang baik dalam *sketching* dan *describing* akan turut membantu pengembangan minat dan kepercayaan diri para siswa yang tentunya akan berdampak baik bagi hasil belajar siswa (Ricardo & Meilani, 2017; Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada peningkatan kualitas lulusan siswa SMK dan meningkatkan daya saingnya di dunia kerja.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini melibatkan para dosen yang siswa SMK swasta jurusan DKV yang berlokasi di kota Palembang. Adapun kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: Pre-test, pemaparan materi, tanya jawab, praktek, post-test, dan feedback siswa melalui kuisisioner.

Pre-test merupakan tahapan awal pada kegiatan pengabdian ini. Di tahap ini, para siswa diminta untuk merespon lima pernyataan terkait pemahaman dan pendapat mereka tentang *sketching* dan *describing*, serta minat, dan kepercayaan diri mereka dalam kegiatan *sketching* dan *describing* tersebut.

Setelah menyelesaikan pre-test, para siswa diajak untuk membahas materi seputar mengembangkan minat dan memupuk rasa percaya diri serta mempelajari tentang cara membuat sketsa bangunan sederhana berupa rumah panggung dan cara mendeskripsikan / mempresentasikan bangunan tersebut dalam bahasa Inggris. Adapun metode utama yang digunakan pada sesi materi ini adalah presentasi dan diskusi.

Kegiatan berikutnya adalah sesi tanya jawab. Setelah menyimak pemaparan dari para narasumber, para siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan oleh para narasumber. Para narasumber menjawab beragam pertanyaan tersebut dengan seksama. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka dan berdiskusi dengan para narasumber terkait pengalaman mereka yang sesuai

WAHANA DEDIKASI

dengan materi yang telah dipaparkan oleh para narasumber.

Mempraktekkan teori dan materi yang telah dibahas adalah tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh para siswa. Pada tahapan ini, para siswa membuat sketsa rumah panggung sederhana berdasarkan ide mereka sendiri kemudian mempresentasikan sketsa yang telah dibuat dalam bahasa Inggris. Pada sesi praktek *sketching* dan *describing* ini, para narasumber aktif membantu siswa yang mengalami kendala dengan memberikan pengarahannya dan bimbingan yang tepat sehingga para siswa dapat melaksanakan tugasnya dengan baik.



Gambar 1. Sesi Praktek dan Interaksi

Pada Gambar 1, salah seorang siswa peserta kegiatan pengabdian ini sedang mempresentasikan sketsa rumah panggung sederhana yang telah dibuatnya dalam bahasa Inggris. Setelah itu, siswa tersebut mendapatkan beragam masukan dari para narasumber mengenai gambar sketsa yang telah dibuat dan teknik presentasi yang telah ditampilkan.

Para siswa kemudian diminta untuk mengerjakan post-test dengan menanggapi lima pernyataan yang menggambarkan pendapat dan pengetahuan mereka mengenai minat,

kepercayaan diri, *sketching*, dan *describing*.

Rangkaian kegiatan pengabdian ini ditutup dengan pemberian *feedback* dari para peserta mengenai serangkaian kegiatan pelatihan yang baru saja mereka ikuti. Ada enam pertanyaan yang mesti dijawab oleh para siswa. Pertanyaan tersebut berhubungan dengan dampak dari kegiatan pelatihan yang telah mereka ikuti, penyampaian materi yang dipaparkan oleh para narasumber, dan penerapan materi yang telah dipelajari dalam kegiatan belajar di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. 1 Hasil Pre-Test

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1	Pentingnya sketsa dalam membuat konsep gambar	100%	0%
2	Sketsa tangan mempermudah pengembangan ide desain	76%	24%
3	Sketsa membantu pemahaman dan evaluasi desain	95%	5%
4	Kemampuan menjelaskan minat dan pengalaman kepada orang lain	76%	24%
5	Kepercayaan diri dalam menjelaskan konsep abstrak	43%	57%

Tabel 1 menunjukkan hasil pre-test siswa data diatas menggambarkan bahwa 95% siswa menyatakan bahwa sketsa itu penting dalam membuat konsep gambar. Kemudian, 76% siswa mengungkapkan bahwa sketsa membantu mereka dalam mengembangkan ide-ide desainnya. Berikutnya, 86% siswa berpendapat

WAHANA DEDIKASI

bahwa membantu mereka dalam memahami dan mengevaluasi desain yang mereka buat. Lalu, 62% siswa memaparkan bahwa mereka dapat menjelaskan minat dan pengalaman mereka kepada orang lain dengan baik. Sebanyak 52% siswa menyatakan bahwa mereka dapat menjelaskan konsep abstrak seperti karya seni.

Setelah menyelesaikan pre-test, para siswa mendapatkan materi mengenai *sketching*, *describing*, minat dan kepercayaan diri dari para narasumber. Kemudian, para siswa diberikan post-test.

Tabel 2 Hasil Post-Test

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1	Pentingnya sketsa dalam membuat konsep gambar	95%	5%
2	Sketsa tangan mempermudah pengembangan ide desain	76%	24%
3	Sketsa membantu pemahaman dan evaluasi desain	86%	14%
4	Kemampuan menjelaskan minat dan pengalaman kepada orang lain	62%	38%
5	Kepercayaan diri dalam menjelaskan konsep abstrak	52%	48%

Tabel 2 memuat data hasil post-test setelah kegiatan dilaksanakan. Pada umumnya terjadi peningkatan pemahaman dan persepsi positif diantara para siswa. Hal tersebut nampak dari respon siswa pada pernyataan no 1, 3, dan 4. Semua siswa (100%) sepakat bahwa sketsa itu penting dalam membuat konsep gambar. Hampir semua siswa (95%) setuju bahwa sketsa membantu

mereka dalam memahami dan mengevaluasi desain yang telah mereka buat. Sekitar 76% siswa juga menjelaskan bahwa mereka mampu untuk menjelaskan minat dan pengalaman mereka kepada orang lain dengan baik. Sementara itu, jumlah siswa yang menyatakan bahwa sketsa tangan mempermudah pengembangan ide desain tidak mengalami kenaikan dan tetap di angka 76%. Dan terkait kepercayaan diri dalam menjelaskan konsep abstrak seperti karya seni, terjadi penurunan jumlah siswa dalam merespon pernyataan tersebut dari 52% menjadi 43%.

Tabel 3. Hasil Kuisioner

No.	Pernyataan	Sgt Stj	Stj	Tdk Stj	Sgt Tdk Stj
1	Kemampuan membuat sketsa meningkat	52%	48%	0%	0%
2	Pemahaman pentingnya sketsa untuk mengkomunikasikan ide meningkat	48%	48%	5%	0%
3	Penyampaian materi/bahan jelas.	62%	38%	0%	0%
4	Penyampaian materi dalam Bahasa Inggris dapat dimengerti dan menarik.	52%	43%	5%	0%
5	Teknik persentasi yang dilakukan membuat percaya diri meningkat	52%	43%	5%	0%
6	Materi yang sudah diterima dapat diterapkan di sekolah.	67%	33%	0%	0%

WAHANA DEDIKASI

Diakhir sesi kegiatan pengabdian, para siswa diminta untuk memberikan *feedback* dengan mengisi kuisioner yang berisi enam pernyataan mengenai kegiatan yang telah berlangsung. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap kegiatan yang mereka ikuti dengan menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap semua pernyataan tersedia. Hanya pada pernyataan no. 2, 4, dan 5 yang terdapat keragaman dengan adanya respon tidak setuju dari para siswa.

Tabel 3. Menunjukkan bahwa sekitar 52% siswa menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan pengabdian ini telah membantu mereka untuk meningkatkan kemampuannya dalam *sketching*. Selain itu, mereka juga sangat setuju bahwa penyampaian materi *describing* sangat mudah untuk dipahami dan menarik sehingga mereka menjadi lebih percaya diri.

Berikutnya, 48% siswa menyatakan sangat setuju bahwa pemahaman mereka meningkat mengenai pentingnya sketsa dalam mengkomunikasikan ide desain. Kemudian, 62% siswa mengungkapkan sangat setuju bahwa penyampaian materi dalam kegiatan pengabdian ini sudah jelas dan 67% siswa juga sangat setuju bahwa materi yang telah mereka terima dalam kegiatan ini dapat diterapkan di sekolah.

KESIMPULAN

Hasil tes dan kuisioner menunjukkan respon yang positif dari para siswa mengenai kegiatan pelatihan ini. Terdapat peningkatan

pemahaman dan kemampuan para siswa terkait *sketching* dan *describing* bangunan sederhana dalam bahasa Inggris serta minat dan kepercayaan diri para siswa juga turut berkembang melalui aktivitas *sketching* dan *describing* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., Harmayanthi, V., Y., & Nurhasanah (2021). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 268-274. SMK Kharisma Nusantara dan Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Kusuma Negara.
- Dharmawan, G., & Wijoyo, W., H., A. (2022). Sinkronisasi Pasar Tenaga Kerja: Analisis Peran SMK pada Perkembangan Pasar Tenaga Kerja di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 5(2), 97-108.
- Ghufon, M. N. & Risnawati, R. (2012). Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Hakim, T. (2002). Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri. Jakarta: Pustaka Swara.
- Indriyani, N., & Usriyah, L. (2022). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Sekolah. Sabilarrasyad: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 39-45.
- Muhibbin, S. (2005). Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa dalam Proses Kreatif dan Pendidikan Desain (Kasus

WAHANA DEDIKASI

- Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86-97.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Prana, I., S., Suryadi, Suryadi, A. Pengembangan Keahlian Desain Game bagi Siswa SMA dan SMK di Cimahi Tecnopark. *FINDER: Journal of Visual Communication Design*. 2(2), 1-10.
- Purwanto. (2010). Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ricardo & Meilani, R., I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.
- Santika, A., Simanjuntak, E., R., Amalia, R., & Kurniasari, S., R. (2023). Peran Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dalam Memosisikan Lulusan Siswanya Mencari Pekerjaan. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84-94.
- Slamet & Sagirani, T. (2024). Peningkatan Kesiapan Kerja Siswa SMK melalui Pengembangan Soft Skills di SMKN 1 Sambeng Lamongan. *Tekmologi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 79-90.