

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan cabang ilmu banyak di manfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang fesyen. Perancangan busana diarahkan menggunakan perangkat komputer pada tahun 90-an. Tylor, P ( dalam Wiana dkk, 2018, hlm. 4) “...*Which at that time the process of designing fashion began to be directed using a computer device. With computer technology a designer can freely explore and experiment in creating innovative fashion designs and can accommodate market demand*”. Seiring perkembangan teknologi komputer yang digunakan kini dapat dijadikan wadah bagi peserta didik bidang mode terkait dengan pembelajaran pembuatan desain format digital.

*Aside from the fashion design as one of the manifestation of the creative process, it is empirically demonstrated changes format (visual display) a revolutionary. The making of computer-based fashion design, providing a visual and tangible image characteristics, so the details that exist on the clothing can be visualized with more expressive. (Wiana, Barliana, Arifah, 2018, hlm.6).*

Desain Busana berformat dipresentasikan dalam bentuk desain busana digital, desain tersebut tersusun berdasarkan penerapan komponen unsur dan prinsip desain busana. yang memberikan tampilan dengan karakteristik desain busana yang lebih nyata, karena didukung dengan fasilitas dari perangkat aplikasi software komputer yang digunakan, seperti penggunaan berbagai karakter pewarnaan, mulai dari penggunaan warna datar, warna-warna gradasi, hingga penggunaan motif dan tekstur kain yang di aplikasikan pada desain busana secara optimal, sehingga detail yang terdapat pada busana tersebut dapat divisualisasikan dengan baik.

Kemampuan dalam pembuatan busana berformat digital tidak lepas dari proses pembelajaran. Melalui pembelajaran yang mengoptimalkan perangkat teknologi dalam mendesain busana peserta didik dapat menciptakan busana yang inovatif dan bervariasi. Desain busana berformat digital dapat dipelajari dan dikembangkan oleh peserta didik melalui pendidikan formal salah satunya pada Program Studi Pendidikan Tata Busana.

Program Studi Pendidikan Tata Busana yang merupakan salah satu Program Studi pada Departemen Kesejahteraan Keluarga (DPKK) yang berada di Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan (FPTK), Universitas Pendidikan Indonesia. Program Studi Pendidikan Tata Busana memiliki rumusan tujuan, yaitu:

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki profil kompetensi paedagogik, sosial, kepribadian dan professional dalam keilmuan tata busana, sehingga memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang sesuai dengan standar tuntutan pasar kerja baik di bidang pendidikan dan non kependidikan dalam keilmuan tata busana.
2. Menghasilkan lulusan yang tanggap serta memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri terhadap perkembangan IPTEKS serta mampu untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam kegiatan keilmuan tata busana.
3. Menghasilkan lulusan yang mampu meningkatkan, mengelola, dan melaksanakan pendidikan dan pembelajaran teknologi dan kejuruan yang professional dan memperhatikan kaidah-kaidah nilai dan etika dalam keilmuan tata busana.

Sebagai upaya mencapai tujuan tersebut, maka Program Studi Pendidikan Tata Busana merumuskan struktur kurikulum pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan IPTEKS di bidang keilmuan Tata Busana. Salah satu mata kuliah pada Program Studi Pendidikan Tata Busana adalah Mata Kuliah (MK) yang wajib dikontrak oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana pada Semester 3 yaitu, mata kuliah Komputer Terapan yang memiliki bobot 2 SKS. Salah satu tugas yang harus diselesaikan pada mata kuliah Komputer Terapan adalah produk busana berformat digital.

Proses pembelajaran perkuliahan mahasiswa dapat ditilik dari proses pembelajaran yang tercantum dalam UUSPN No.20 Tahun 2003 (dalam Lefudin, 2017, hlm.13) bahwa

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran sebagai suatu proses mengandung tiga unsur, yaitu “Tujuan pengajaran (instruksional) berupa perubahan tingkah laku, pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar” (Sujana, 2014, hlm.2). Beberapa aspek dalam

proses pembelajaran mata kuliah Komputer Terapan, yaitu mengembangkan kreativitas berfikir mahasiswa, penguasaan media pembelajaran dalam proses belajar mahasiswa dan menunjukkan hasil belajar berupa pembuatan tugas produk busana berformat digital untuk menjadikan tolak ukur kompetensi yang ingin dicapai.

Upaya mengetahui hasil yang dicapai dari pembuatan busana berformat digital oleh mahasiswa tersebut, salah satunya dengan melakukan penilaian tugas pada mata kuliah Komputer Terapan. Zainal Arifin (2009, hlm.4) mengungkapkan bahwa “Penilaian (*Assessment*) adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan seperti nilai yang akan diberikan atau keputusan tentang kelulusan”.

Penilaian pada tugas busana berformat digital dilakukan dengan tujuan melihat ketepatan dalam penerapan unsur dan prinsip desain busana agar menciptakan busana yang memiliki aspek berupa bentuk visual dan detail busana yang dibuat lebih nyata dan ekspresif, serta menjadi pengukur ketercapaian kompetensi keterampilan mahasiswa dalam mengoperasikan Perangkat lunak dalam pembuatan dsain busana berformat digital. Penilaian dilakukan bertujuan untuk menentukan tingkat pencapaian kompetensi yang telah dicapai mahasiswa mencakup keterampilan berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses penilaian tersebut meliputi perencanaan, pembuatan instrument, dan penilaian ahli (*Expert Judgement*).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dosen mata kuliah komputer terapan, pada proses penilaian pada mata kuliah komputer terapan khususnya pembelajaran desain busana berformat digital yang sudah ada dan digunakan masih bersifat global dan belum terperinci sesuai dengan karakteristik desain busana berformat digital, maka perlu dibuat alat penilaian yang disusun dengan baik secara terperinci sebagai pedoman dalam melakukan penilaian. Pedoman atau acuan berupa aspek-aspek yang harus dicapai oleh mahasiswa sangat diperlukan dalam penilaian tugas desain busana berformat digital, sehingga dapat memperlihatkan ketepatan pengaplikasian unsur dan prinsip, serta visualisasi pada desain busana berformat digital secara keseluruhan. Pedoman penilaian tersebut

menggunakan teknik nontes berupa *rating scale* disusun secara spesifik berbentuk rubrik instrumen penilaian.

Uraian latar belakang masalah di atas menjadi dasar pemikiran penulis sebagai calon pengajar, yang membutuhkan perangkat (*Tools*) dalam menilai tugas, khususnya pada pembuatan busana berformat digital, serta mampu melakukan penilaian secara komprehensif yang dilakukan secara sistematis untuk bisa mengukur kompetensi yang dicapai. Pemikiran tersebut menjadi titik tolak bagi penulis dalam melakukan penelitian, dengan Judul: “**Alat Penilaian Busana Berformat Digital pada Mata Kuliah Komputer Terapan**”.

### **B. Rumusan Masalah Penelitian.**

Masalah yang terdapat dalam pembuatan alat penilaian desain busana pada mata kuliah Komputer Terapan, yang secara spesifik berkaitan erat dengan penelitian ini meliputi:

1. Pada mata kuliah Komputer Terapan, alat penilaian digunakan dalam menilai tugas desain busana berformat digital masih belum terperinci dan masih bersifat global untuk mengukur ketercapaian proses pembelajaran dan kemampuan yang terkait dengan keterampilan mahasiswa pada pembuatan tugas desain busana berformat digital dengan menerapkan unsur dan prinsip sebagai komponen penyusun pada desain busana berformat digital.
2. Diperlukannya alat ukur yang disusun dan dapat digunakan dalam mengukur kemampuan dan keberhasilan mahasiswa dalam membuat tugas desain busana berformat digital dengan mengacu pada indikator-indikator penyusun yang jelas, terperinci dan objektif

Dari pernyataan tersebut, dari latar belakang serta rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yang merupakan bagian pokok dalam sebuah penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Merancang Alat Penilaian Busana Berformat Digital pada Mata kuliah Komputer Terapan?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Tujuan yang ingin dicapai oleh dalam penelitian ini yaitu, membuat alat penilaian busana berformat digital pada mata kuliah komputer terapan. Program

Studi Pendidikan Tata Busana, dilihat dari aspek:

1. Melakukan studi pendahuluan untuk memperoleh data mengenai penggunaan alat penilaian desain busana berformat digital pada mata kuliah Komputer Terapan.
2. Membuat alat penilaian desain busana berformat digital dalam bentuk rubrik penilaian *rating scale* dengan jelas dan terperinci.
3. Melakukan proses validasi alat penilaian desain busana berformat digital oleh *expert judgment*, ahli materi dan ahli evaluasi,
4. Melakukan revisi terhadap rubrik sebagai alat penilaian sesuai dengan masukan dari *expert judgment*.
5. Melakukan analisis hasil verifikasi dan validasi rubrik penilaian desain busana berformat digital.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan ini hasil dari tercapainya tujuan yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan bidang pendidikan dalam pembuatan alat penilaian pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, bahan kajian dalam bidang fesyen dan menambah pengetahuan khususnya pada mata kuliah komputer terapan materi pembuatan busana berformat digital.

2. Secara praktik

Hasil pembuatan alat penilaian berupa rubrik penilaian, diharapkan dapat digunakan untuk menilai tugas busana berformat digital pada mata kuliah Komputer Terapan sebagai acuan bagi para pelaksana pendidikan, khususnya di bidang Tata Busana untuk mengukur ketercapaian pembelajaran dan kompetensi mahasiswa sesuai kriteria penilaian, indikator pembelajaran dan kurikulum pembelajaran.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi penulisan dan penelitian mengenai pembuatan alat penilaian busana berformat digital terdiri dari 5 bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, mencakup tinjauan pembelajaran busana berformat digital, produk busana berformat digital, penggunaan program *Corel Draw* pada pembuatan busana berformat digital, aplikasi unsur dan prinsip pada busana berformat digital dan alat penilaiann pada busana berformat digital. Bab III Metode Penelitian, membahas metode penelitian yang digunakan, yaitu desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, membahas analisis temuan penelitian, dan pembahasan hasil penelitian. Bab V Kesimpulan dan rekomendasi, membahas tentang simpulan dan rekomendasi.