



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri kreatif merupakan kelompok industri kecil yang mengeksplorasi ide atau kekayaan intelektual dibidang *handicraft*, sehingga memiliki nilai ekonomi tinggi yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan. Salah satu produk *handicraft* yang dikembangkan dalam industri kreatif diantaranya yaitu produk kriya tekstil, karena kriya tekstil merupakan karya seni atau kerajinan yang terbuat dari bahan-bahan tekstil yang diwujudkan dalam bentuk benda hias dan benda pakai contohnya pelengkap busana atau milineris, yang dapat dibuat dengan teknik smock.

Handicraft teknik smock memiliki keunikan pada tekstur, motif kain dan bentuk kerutan yang dihasilkan dari proses smock. Seni tersebut dapat dibuat dalam berbagai produk yang diciptakan dari hasil pemikiran seseorang untuk dijadikan sebuah usaha yang menjanjikan, sehingga dapat meningkatkan ekonomi karena produk *fashion* saat ini telah menjadi suatu kebutuhan.

Upaya yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan konsumen terhadap produk *handicraft* yang kreatif dan inovatif, diperlukan suatu keahlian yang dapat dipelajari salah satunya di mata pelajaran Muatan Lokal pada Program Keahlian Tata Busana pada siswa SMKN Negeri 2 Baleendah.

Mata Pelajaran Muatan Lokal “Membuat *Handicraft*” yang diselenggarakan pada semester 1 dengan alokasi waktu 72 jam. Kegiatan pembelajaran “Membuat *Handicraft*” secara garis besar yaitu memaparkan teori dasar *handicraft* serta aplikasi berupa praktek pematapan keahlian dalam mengolah keterampilan yang dibatasi hanya pada *handicraft* teknik smock yang diaplikasikan pada pembuatan Tas wanita. Tujuan yang ingin dicapai dari Mata Pelajaran Muatan Lokal “Membuat *Handicraft*” seperti tercantum pada silabus Mulok Kejuruan Program Keahlian Tata Busana 2012 (hlm.1) yaitu:

Siswa diharapkan memiliki kemampuan penguasaan konsep dasar *handicraft*, unsur dan prinsip desain, desain produk dan dekoratif, alat dan bahan untuk pembuatan produk *handicraft*, teknik pembuatan produk *handicraft* dengan teknik menganyam, menjalin dan smock untuk benda hias dan benda pakai.

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat menguasai tujuan yang telah dirumuskan. Indikator yang diharapkan dari mata pelajaran Muatan Lokal "Membuat *Handicraft*" mencakup pemahaman konsep *handicraft*, unsur dan prinsip desain, desain produk dan dekoratif, pemilihan bahan dan alat untuk pembuatan produk *handicraft*.

Proses pembelajaran membuat *handicraft* diharapkan dapat memberikan nilai tambah dan perubahan pada siswa yang disebut hasil belajar. Hasil belajar "Membuat *Handicraft*" dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana (2009, hlm.22) yaitu;

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar mengajar. Perubahan sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk seperti pengetahuan, pemahaman sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan daya reaksi, daya penerimaan dan aspek lain yang ada pada individu.

Hasil belajar "Membuat *Handicraft*" yang dapat dipelajari dari indikator mencakup konsep dasar *handicraft*, unsur dan prinsip desain, desain produk, dekoratif, pemilihan alat dan bahan, teknik pembuatan produk *handicraft* yang diharapkan dapat membekali siswa untuk siap memulai usaha dengan *online* produk *handicraft* khususnya teknik smock.

Kesiapan sangat penting untuk memulai suatu pekerjaan, dengan memiliki kesiapan pekerjaan akan dapat terlaksana dengan hasil yang terbaik. Sejalan dengan pernyataan Slameto (2003, hlm.113) bahwa "kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi". Kesiapan memulai usaha bisnis *online*

dimungkinkan timbul sebagai langkah awal setelah siswa memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar teknik smock pada Mata Pelajaran Muatan Lokal “Membuat *Handicraft*”

Bisnis *online* yang dimaksud adalah mengelola dan mendirikan usaha dibidang kerajinan tangan yang terbuat dari bahan tekstil yang dipasarkan melalui internet. Seorang pengusaha di bidang produk *handicraft* berperan penting dalam usaha *handicraft*, karena adanya tuntutan untuk mengetahui kebutuhan yang berhubungan dengan *handicraft* dan memenuhi peran dalam menciptakan berbagai kreasi produk *handicraft*. Seseorang yang mempunyai kesiapan kerja dibidang *handicraft* harus memiliki pengetahuan dan pemahaman konsep *handicraft*, desain produk, desain dekoratif dan pembuatan produk.

Uraian di atas menjadi bahan pertimbangan penulis untuk mengadakan penelitian dan mengkaji bagaimana manfaat hasil belajar Muatan Lokal “Membuat *Handicraft*” sebagai kesiapan bisnis *online* pada siswa Program Keahlian Tata Busana angkatan tahun 2013 yang tertuang dalam judul “Manfaat Hasil Belajar Membuat *Handicraft* Sebagai Kesiapan Bisnis *Online*”

B. Identitas dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, kemudian dilakukan identifikasi masalah yang terkait dengan penelitian ini, yaitu:

1. *Handicraft* merupakan keahlian yang memerlukan keterampilan, ketelitian dan keuletan yang diminati oleh pangsa pasar, karena memiliki ciri khas tersendiri yaitu dari segi kualitas yang berbeda dari produk buatan pabrik karena produk *handicraft* dibuat dengan tangan yang menjadikannya eksklusif dan dapat dijadikan ide bisnis.
2. Bisnis *online* adalah usaha yang dipasarkan secara *digital* melalui media internet melalui perangkat komputer. Bisnis online sangat unik karena kemudahan yang ditawarkan dengan menjamurnya *smartphone* dan media sosial yang semakin banyak dijangkau sebagian besar kalangan masyarakat sehingga dapat dijadikan pangsa pasar yang potensial untuk lahan bisnis.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Manfaat Hasil Belajar Membuat *Handicraft* pada Siswa Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 2 Baleendah Angkatan Tahun 2013?”

C. Tujuan Penelitian

1. Memperoleh data tentang Manfaat hasil belajar “Membuat *Handicraft*” ditinjau dari indikator pemahaman konsep *handicraft* sebagai kesiapan bisnis *online*.
2. Memperoleh data tentang Manfaat hasil belajar membuat *handicraft* ditinjau dari indikator pembuatan desain produk smock sebagai kesiapan bisnis *online*.
3. Memperoleh data tentang Manfaat hasil belajar membuat *handicraft* ditinjau dari indikator pembuatan desain dekoratif smock sebagai kesiapan bisnis *online*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak khususnya peneliti dan Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 2 Baleendah baik secara langsung ataupun tidak langsung adalah sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian terkait “Hasil Belajar Membuat *Handicraft* sebagai kesiapan bisnis *online*. Ditinjau dari aspek teoritis diharapkan dapat menambah wawasan atau pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai membuat *Handicraft* sebagai kesiapan bisnis *online*.
2. Manfaat penelitian terkait “Hasil Belajar Membuat *Handicraft* sebagai kesiapan bisnis *online*. Ditinjau dari aspek praktik diharapkan dapat menjadi tolak ukur ketercapaian dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam implementasikan pembuatan produk tas smock sebagai kesiapan siswa untuk bisnis *online*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I Pendahuluan memaparkan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II kajian pustaka yang memaparkan hasil belajar “Membuat *Handicraft*” yang terdiri dari tujuan, materi *handicraft* teknik smock, kesiapan membuat bisnis *online*, dan pertanyaan penelitian. Bab III metode

penelitian memaparkan tentang lokasi, populasi, dan sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data penelitian, dan analisis data. Bab IV hasil dan pembahasan penelitian manfaat hasil belajar "Membuat *Handicraft*" sebagai kesiapan bisnis *online* yang terdiri atas pemaparan dan pembahasan data. Bab V kesimpulan dan saran terhadap hasil analisa temuan penelitian manfaat hasil belajar "Membuat *Handicraft*" sebagai kesiapan bisnis *online*.