

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi yang semakin pesat khususnya teknologi komputer yang dilengkapi dengan perangkat-perangkat lunak yang menunjang proses kerja hampir di segala bidang, menuntut bidang pendidikan untuk ikut menyesuaikan sistem pendidikan dengan perkembangan yang terjadi khususnya teknologi komputer. Upaya tersebut dilaksanakan guna memperoleh peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk menjadi pribadi yang kreatif, mandiri dan profesional dalam menghadapi dunia kerja. Sebagaimana telah ditetapkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Realisasi dari fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, pemerintah telah berupaya melaksanakan pendidikan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan in-formal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang berstruktur, berjenjang dan berkesinambungan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) merupakan salah satu jurusan yang terdapat di Fakultas Pendidikan Teknologi dan

Kejuruan (FPTK) yang bernaung di bawah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) mempunyai tiga program studi yaitu Program Studi Pendidikan Tata Boga, Program Studi Pendidikan Tata Busana, dan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga bertujuan mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja baik di bidang kependidikan maupun non kependidikan pada lembaga pemerintah ataupun swasta, dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama perkuliahan, seperti tujuan Jurusan PKK yang tercantum dalam rumusan kurikulum PKK (1993:5) yaitu : “....mempunyai tugas menyiapkan mahasiswanya untuk dapat memasuki lapangan kerja sesuai dengan program studi yang dipilihnya....”

Upaya pencapaian tujuan kurikulum yang tercantum di atas, Program Studi Pendidikan Tata Busana membekali mahasiswanya dengan berbagai pengetahuan dan wawasan melalui program perkuliahan yang harus ditempuh, salah satunya adalah mata kuliah Komputer Terapan yang merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS) yang diselenggarakan pada semester III (tiga) dengan bobot 2 SKS. Kegiatan perkuliahan Komputer Terapan secara garis besar yaitu memaparkan teori – teori dasar bidang komputer serta aplikasinya berupa pemantapan keahlian dalam mengolah berbagai media desain busana grafis dengan mengoptimisasikan penggunaan program-program komputer (*software*) yang terdiri dari *Microsoft Word*, *Power Point*, *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, dan *Macromedia Fireworks 8*.

Kemajuan teknologi komputer diberbagai bidang khususnya bidang desain menuntut adanya kesesuaian (*link and match*) antara dunia pendidikan dan dunia kerja, di antaranya dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi komputer pada kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata kuliah Komputer Terapan selain syarat untuk dapat mengikuti perkuliahan Teknologi Desain Busana juga untuk mampu menghadapi tuntutan dunia kerja khususnya bidang busana.

Hasil belajar Komputer Terapan yang diperoleh mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan Komputer Terapan meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif berupa pengetahuan dan pemahaman penggunaan program *Corel Draw*, teknik pembuatan desain busana dengan menggunakan program *Corel Draw*. Kemampuan afektif berupa kemampuan menerima, memberi respon, pengorganisasian, pengkarakteristikan, motivasi dan kreatifitas setelah proses belajar mata kuliah Komputer Terapan. Kemampuan psikomotor berupa kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan mengaplikasikan program *Corel Draw* dalam pembuatan desain busana.

Komputer Terapan merupakan mata kuliah *prerequisite* untuk mengikuti perkuliahan Teknologi Desain Busana. Teknologi Desain Busana merupakan mata kuliah paket pilihan yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang mengambil Paket Pilihan Manajemen Desain Busana. Pemahaman pengetahuan komputer terapan yang optimal serta wawasan yang diperoleh mahasiswa setelah mengikuti proses belajar komputer terapan, mempunyai peran penting bagi keberhasilan mahasiswa dalam membuat desain

produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana. Hal tersebut sesuai yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (1983: 28), bahwa “Belajar dianggap berhasil apabila si pelajar telah sanggup mentransfer ilmu ke dalam praktek sehari-hari.”

Permasalahan di atas menjadi bahan pertimbangan penulis untuk mengadakan penelitian dan mengkaji bagaimana penerapan hasil belajar komputer terapan dalam pembuatan desain produksi busana pada Mahasiswa Paket Pilihan Manajemen Desain Busana Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan Tahun 2006 dan 2007, yang tertuang dalam judul, “Penerapan Hasil Belajar Komputer Terapan Dalam Pembuatan Desain Produksi Busana pada Mata Kuliah Teknologi Desain Busana”.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian pokok dalam melakukan penelitian, sehingga dengan adanya perumusan masalah diharapkan tujuan yang hendak dicapai lebih spesifik dan dapat terealisasikan. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Penerapan Hasil Belajar Komputer Terapan dalam Pembuatan Desain Produksi Busana Pada Mata Kuliah Teknologi Desain Busana pada mahasiswa Paket Pilihan Desain Mode Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Bandung Angkatan 2006 dan 2007?”.

Kualitas dari pembuatan desain produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana sangat tergantung pada tingkat penguasaan mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan program *Corel Draw* yang diperoleh setelah mengikuti perkuliahan Komputer Terapan. Pembuatan desain

produksi busana menuntut mahasiswa untuk memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan desain busana mulai dari menentukan jenis busana, kemudian menggambar desain busana secara detail dan membuat keterangan desain dalam format *production sheet* menggunakan program *Corel Draw*. Ruang lingkup permasalahan setiap penelitian perlu dibatasi, agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari maksud penelitian, seperti dikemukakan oleh : Winarno Surakhmand (2002:13) bahwa :

Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah, untuk menetapkan daerah, suatu yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dibatasi oleh keadaan waktu, tenaga, kecakapan. Selain itu juga untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas.

Oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek, sebagai berikut:

- a. Penerapan hasil belajar mata kuliah Komputer Terapan dalam pembuatan desain produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif (pengetahuan), meliputi: aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, kreasi, dan evaluasi yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan konsep dasar komputer, penggunaan program *Corel Draw*, teknik pembuatan dan proses *editing* desain busana, pembuatan gambar detail-detail busana, pembuatan format desain produksi busana dan *production sheet* dengan menggunakan program *Corel Draw*.

- b. Penerapan hasil belajar mata kuliah Komputer Terapan dalam pembuatan desain produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, yang berkaitan dengan kemampuan afektif (sikap), meliputi: aspek-aspek penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, pengkarakteristikan, motivasi, kreatifitas, dan inisiatif yang berkaitan dengan perubahan sikap dalam kemampuan menerima; menanggapi; penilaian; mengorganisasikan; disiplin; dan internalisasi nilai setelah proses belajar mata kuliah Komputer Terapan.
- c. Penerapan hasil belajar mata kuliah Komputer Terapan dalam pembuatan desain produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, yang berkaitan dengan kemampuan Psikomotor (keterampilan), meliputi: aspek-aspek kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, keserasian, keluwesan, dan daya tahan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan mengaplikasikan program *Corel Draw* dalam pembuatan desain produksi busana.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman bagi peneliti untuk menentukan arah dan usaha yang tepat guna mencapai tujuan dalam penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain produksi busana pada perkuliahan Teknologi Desain Busana.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data spesifik tentang penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, ditinjau dari:

- a. Kemampuan kognitif (pengetahuan), meliputi: aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, kreasi dan evaluasi yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan konsep dasar komputer, penggunaan program *Corel Draw*, teknik pembuatan dan proses *editing* desain busana, pembuatan gambar detail-detail busana, pembuatan format desain produksi busana dan *production sheet* dengan menggunakan program *Corel Draw*.
- b. Kemampuan afektif (sikap), meliputi: aspek-aspek penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, pengkarakteristikan, motivasi, kreatifitas, dan inisiatif yang berkaitan dengan perubahan sikap dalam kemampuan menerima; menanggapi; penilaian; mengorganisasikan; disiplin; dan internalisasi nilai setelah proses belajar mata kuliah Komputer Terapan.
- c. Kemampuan Psikomotor (keterampilan), meliputi: aspek-aspek kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, keserasian, keluwesan, dan daya tahan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan mengaplikasikan program *Corel Draw* dalam pembuatan desain produksi busana.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan masalah penelitian ini. Secara lebih khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Penulis, diharapkan dapat memberikan pengalaman, wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam bidang penelitian dan penulisan karya ilmiah baik dari segi praktis maupun teoritis mengenai pembuatan desain produksi busana dengan menggunakan program *Corel Draw*.
2. Mahasiswa Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Busana, memberikan masukan serta gambaran mengenai penerapan keahlian dari hasil belajar Komputer Terapan dalam membuat desain produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, sehingga diharapkan mahasiswa memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan komputer (*Corel Draw 12*) umumnya guna mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja industri dan khususnya memberikan gambaran agar mampu mengerjakan tugas mata kuliah tersebut dengan baik.
3. Dosen mata kuliah Komputer Terapan, dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan materi perkuliahan Komputer Terapan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

E. Asumsi (Anggapan Dasar)

Asumsi atau anggapan dasar yaitu suatu titik tolak yang digunakan sebagai dasar penelitian, dibutuhkan sebagai pegangan pokok secara umum dalam pemecahan yang akan diteliti. Suharsimi Arikunto (2002:58) mengemukakan bahwa anggapan dasar adalah “Sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Asumsi yang menjadi titik tolak pemikiran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang dicapai mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan Komputer Terapan merupakan gambaran penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan baik secara teori maupun praktek. Sejalan dengan yang dikemukakan Nana Sudjana (1989:56-57) bahwa:

Hasil belajar dicapai seseorang melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil belajar yang berciri menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif berupa pengetahuan, wawasan, ranah afektif berupa sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotoris berupa keterampilan atau perilaku.

2. Pembuatan desain produksi busana merupakan kemampuan nyata dari hasil belajar Komputer Terapan yang ditunjukkan oleh mahasiswa dalam mata kuliah Teknologi Desain Busana. Anggapan dasar ini mengacu pada pendapat Abin Syamsudin Makmun (2000: 54) bahwa:

Kecakapan nyata atau aktual, yang menunjukkan kepada aspek kecakapan yang segera dapat didemonstrasikan dan diuji sekarang juga karena merupakan hasil usaha atau belajar yang bersangkutan dengan cara, bahan dan dalam hal tertentu yang telah dijalaninya.

3. Mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan dan keterampilan mendesain busana dengan menggunakan media komputer diharapkan dapat mengaplikasikannya ke dalam pembuatan desain produksi busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana sebagai hasil dari proses belajar Komputer Terapan. Anggapan ini sesuai dengan pendapat Mohammad Ali (1984: 19) yaitu: “Seseorang yang telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dari hasil proses belajar, diharapkan mampu menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari”.

F. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain Produksi Busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif meliputi: penguasaan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, kreasi, dan evaluasi yang berkaitan dengan konsep dasar komputer, penggunaan program *Corel Draw*, dan pembuatan desain produksi busana beserta aspek-aspek pendukung?
2. Bagaimana penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain Produksi Busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, yang berkaitan dengan kemampuan afektif meliputi: adanya penerimaan, pengorganisasian, pengkarakteristikan, pemberian respon, kreatifitas, dan inisiatif dalam membuat gambar desain produksi busana?

3. Bagaimana penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain Produksi Busana pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, yang berkaitan dengan kemampuan psikomotor meliputi: adanya kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, keserasian, keluwesan, dan daya tahan dalam mengaplikasikan keterampilan membuat desain produksi busana beserta aspek pendukung dengan menggunakan program *Corel Draw*?

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu metode deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang masalah yang sedang terjadi saat sekarang dan sedang berlangsung, serta berpusat pada masalah yang aktual. Metode deskriptif yang penulis gunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain Produksi Busana. Alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi : tes hasil belajar dan tes perbuatan (*performance test*).

H. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan kegiatan penelitian guna memperoleh data yang berasal dari responden. Penentuan lokasi penelitian diperlukan sebagai tempat untuk mengumpulkan data. Lokasi penelitian yang dipilih adalah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) di Jln. Dr. Setiabudhi no. 207 Bandung. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Paket Pilihan Manajemen Desain Busana Program Studi Pendidikan Tata Busana

Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2006 dan 2007. Alasan dari pemilihan lokasi penelitian tersebut, dikarenakan masalah ini belum ada yang meneliti serta masalah yang akan diteliti ada pada Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI.

