

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi, sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan masyarakat dan dunia kerja. Pendidikan seyogyanya dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki peserta didik untuk diupayakan menjadi bentuk kecakapan / kompetensi yang dapat dimanfaatkannya dalam menjalani kehidupan.

Program komputer merupakan bagian dari teknologi komputer yang telah banyak mengalami peningkatan yang signifikan, terbukti banyak tercipta program yang lebih aplikatif, dengan tingkat kompleksitas tinggi. Hampir pada semua bidang termasuk pendidikan, teknologi ini sangat diperlukan untuk menunjang dalam penyelesaian masalah dengan hasil tepat dan cepat, sehingga dalam waktu singkat program komputer telah menjadi suatu teknologi yang populer dan banyak digunakan oleh banyak orang, terbukti dengan hampir setiap lembaga pendidikan di Indonesia melengkapi mata pelajarannya dengan pengetahuan komputer. Selain itu banyak juga berdiri lembaga-lembaga pendidikan khusus yang memberikan materi mengenai program komputer.

Perguruan tinggi sebagai institusi yang mendidik para mahasiswa untuk profesional dibidangnya memiliki tanggung jawab penuh dalam meningkatkan kemampuan belajar mahasiswanya, yang merupakan perwujudan dari tujuan Pendidikan Nasional. Sebagaimana telah ditetapkan dalam Undang-undang

Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab

II Pasal 3 yang menjelaskan bahwa :

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.

Fungsi dan tujuan pendidikan di atas memuat gambaran tentang nilai-nilai yang luhur tentang pentingnya pendidikan sebagai upaya untuk peningkatan kualitas SDM, sehingga diperlukan suatu pendidikan yang berfungsi mendidik manusia agar mengembangkan potensi yang dimilikinya, beriman, bertakwa, memiliki kecakapan sehingga mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk mencapai hal tersebut, pemerintah telah berupaya melaksanakan pendidikan nasional melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang berstruktur, berjenjang, dan berkesinambungan mulai dari pendidikan tingkat dasar, pendidikan menengah umum, kejuruan , dan perguruan tinggi. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mendidik sumber daya manusia sesuai dengan potensinya berdasarkan kebutuhan dan tuntutan pembangunan.

Universitas Pendidikan Indonesia, sebagai lembaga perguruan tinggi yang di dalamnya bernaung Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK). Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) merupakan jurusan yang berada di bawah naungan FPTK UPI, yang di dalamnya terdiri atas Program

Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Pendidikan Tata Boga, dan Pendidikan Tata Busana. Lulusan dari jurusan tersebut di atas dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja baik di bidang pendidikan ataupun non kependidikan pada lembaga pemerintah maupun swasta, dengan pembekalan pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama perkuliahan.

Sebagai upaya untuk menghasilkan tenaga profesional dalam bidang busana, mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana membekali mahasiswanya dengan berbagai pengetahuan dan wawasan melalui program perkuliahan yang harus ditempuh, salah satunya adalah mata kuliah Teknologi Desain Busana yang merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS). Mata kuliah Teknologi Desain Busana diselenggarakan pada semester V (lima) dengan bobot 2 SKS dalam bentuk teori dan praktik, dan mata kuliah Proyek Desain Mode pada semester VI (enam) dengan bobot 2 SKS.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, paradigma dalam pengembangan pembelajaran pun mengalami pergeseran kepada hal yang positif, diantaranya dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi komputer pada kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata kuliah Teknologi Desain Busana. Hasil belajar Teknologi Desain Busana selain mengembangkan keahlian teknik menggambar desain busana menggunakan program komputer, juga diimplementasikan pada mata kuliah Proyek Desain Mode dalam upaya mengembangkan keahlian membuat berbagai media grafis desain mode, diantaranya media ilustrasi desain busana.

Kegiatan perkuliahan Teknologi Desain Busana secara garis besar yaitu memaparkan teori-teori bidang komputer serta aplikasinya berupa pematapan keahlian dalam mengolah berbagai media grafis desain mode dengan mengoptimalisasikan penggunaan perangkat – perangkat lunak (*software*) yang terdiri dari *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *Design Pro*, serta *Macromedia Fireworks*.

Program *Adobe photoshop* sebagai salah satu *software* yang dipelajari dan dikembangkan pada mata kuliah Teknologi Desain Busana, merupakan program aplikasi pengolah gambar yang pada umumnya digunakan untuk mengedit gambar dan pembuatan efek pada gambar. Dalam pembuatan media ilustrasi desain busana pada umumnya program *Adobe Photoshop* banyak dimanfaatkan melalui eksplorasi yang dilakukan pada mata kuliah Teknologi Desain Busana.

Hasil belajar Teknologi Desain Busana dapat diukur dan dinilai secara ilmiah baik dilihat dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dasar, pemahaman, penerapan, analisis, dan kreativitas dalam penggunaan program *Adobe Photoshop*. Kemampuan afektif berkaitan dengan penerimaan, pemberian respon, motivasi, pengorganisasian, pengkarakteristikan dan kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Teknologi Desain Busana, serta berinisiatif dalam penggunaan program *Adobe Photoshop* khususnya pada pembuatan media ilustrasi desain busana . Kemampuan psikomotor berkaitan dengan aspek-aspek kekuatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan, yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan

dalam mengaplikasikan program *Adobe Photoshop* akan memiliki nilai positif berupa perubahan tingkah laku menyeluruh mencakup ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang diindikasikan melalui hasil belajar yang dimilikinya.

Kemampuan peserta didik dalam pembuatan media ilustrasi desain busana pada mata kuliah Proyek Desain Mode terkait erat dengan kemampuannya dalam mengoperasikan program *Adobe Photoshop*. Kemampuan tersebut mempunyai peranan penting, karena dengan mempelajari program *Adobe Photoshop*, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk membuat media ilustrasi desain busana dengan hasil yang memuaskan.

Atas dasar pemikiran tersebut di atas, penulis sebagai mahasiswa Prodi Tata Busana yang mendalami program *Adobe Photoshop* merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Busana Terhadap Kemampuan Pembuatan Media Ilustrasi Desain Busana pada mata kuliah Proyek Desain Mode oleh mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan 2006 dan 2007.

## **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, seperti yang dikemukakan Suharsimi Arikunto (1996:58) yaitu :

Masalah perlu dirumuskan secara jelas, karena dalam perumusan yang lebih jelas, peneliti diharapkan dapat mengetahui variabel-variabel apa yang

akan diukur dan apakah ada alat-alat ukur yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian.

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Berapa Besar Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Busana Terhadap Kemampuan Pembuatan Media Ilustrasi Desain Busana Pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode.

Teknologi Desain Busana adalah salah satu mata kuliah yang merupakan kompetensi keahlian dalam Program Studi Pendidikan Tata Busana. Pada mata kuliah Teknologi Desain Busana mahasiswa mempelajari tentang pengetahuan dan pengaplikasian *software Corel Draw, Adobe Photoshop, Design Pro*, dan *Macromedia firework*, serta pembuatan media ilustrasi desain busana dan komponen pendukungnya.

Kemampuan pembuatan media ilustrasi desain busana pada mata kuliah Proyek Desain Mode merupakan penerapan hasil belajar Teknologi Desain Busana program *Adobe Photoshop*. Hasil belajar Teknologi Desain Busana dapat dijadikan bekal dalam pembuatan media ilustrasi desain busana yang ditugaskan pada mata kuliah Proyek Desain Mode.

Ruang lingkup permasalahan setiap penelitian perlu dibatasi, agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari maksud penelitian seperti dikemukakan oleh : Surakhmand, W. (1993:13) bahwa : “Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan untuk menyederhanakan masalah, 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 :

1. Hasil belajar mata kuliah Teknologi Desain Busana yang meliputi:

- a. Kemampuan kognitif yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan penggunaan program *Adobe Photoshop* yang meliputi pemahaman, penerapan, kreasi, dan analisis, mahasiswa dalam penggunaan program *Adobe Photoshop*.
  - b. Kemampuan afektif yang berkaitan dengan penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, kepribadian, dan kemampuan mahasiswa dalam memberikan penilaian dalam penggunaan program *Adobe Photoshop*.
  - c. Kemampuan psikomotor yang berkaitan dengan aspek-aspek kekuatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan, yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Adobe Photoshop*.
2. Kemampuan mahasiswa dalam pembuatan media ilustrasi desain busana dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*.
  3. Besarnya Kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana Terhadap Kemampuan Pembuatan Media Ilustrasi Desain Busana Pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode oleh mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan 2006 dan 2007.

### **C. Definisi Operasional**

Definisi Operasional dalam penelitian diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan penulis dalam menafsirkan istilah yang digunakan dalam judul penelitian **“Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Terhadap Kemampuan Pembuatan Media Ilustrasi Desain Busana Pada**

**Mata Kuliah Proyek Desain Mode**”. Uraian definisi operasional pada judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Kontribusi

“Kontribusi adalah sumbangan suatu variabel terhadap variabel yang lain.”

(Suprian A. S, 1996 : 4)

Pengertian kontribusi dalam penelitian ini mengacu pada pendapat suprian A. S tersebut di atas, yaitu sumbangan hasil belajar Teknologi Desain Busana sebagai variabel X terhadap kemampuan pembuatan media ilustrasi desain busana pada mata kuliah Proyek Desain Mode sebagai variabel Y.

### 2. Hasil Belajar Teknologi Desain Busana

#### a) Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah “Perubahan tingkah laku yang mencakup ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya”. (Nasution 2002:75).

#### b) Teknologi Desain Busana

Teknologi Desain Busana adalah salah satu Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS) yang membahas secara teori dan praktek meliputi pengaplikasian konsep – konsep dasar perangkat lunak *Corel Draw* , *Adobe Photoshop* , *Macromedia Firework* , dan *program Design Pro*.



Pengertian hasil belajar Teknologi Desain Busana dalam penelitian ini mengacu pada pendapat di atas yaitu perubahan tingkah laku dalam diri mahasiswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan penguasaan teori dan praktek pengaplikasian konsep – konsep dasar perangkat lunak, khususnya *adobe photoshop*.

### **3. Kemampuan Pembuatan Media Ilustrasi Desain Busana**

#### a) Kemampuan

Kemampuan adalah kecakapan dalam melakukan suatu pekerjaan. (W.J.S Poerwadarminta 1997:553)

#### b) Pembuatan

Pembuatan berasal dari kata buat yang berarti “cara atau proses yang menghasilkan suatu benda”. (W.J.S. Poerwadarminta 1997:636).

#### c) Media Ilustrasi Desain Busana

Media ilustrasi desain busana adalah alat perantara seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual pada bidang desain busana.

Pengertian kemampuan pembuatan media ilustrasi desain busana yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat di atas yaitu kecakapan yang dimiliki mahasiswa dalam proses pembuatan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau tujuan secara visual dalam bidang busana.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2002:51) yaitu : ” Rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai ”. Tujuan penelitian terbagi menjadi dua bagian yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kemampuan pembuatan media ilustrasi desain busana pada mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Angkatan Tahun 2006 dan 2007.

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data spesifik mengenai :

- a. Hasil Belajar Teknologi Desain Busana mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
  - 1) Kemampuan kognitif meliputi penguasaan pengetahuan dasar, pemahaman, penerapan, kreasi, dan analisis mahasiswa dalam penggunaan program *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan pembuatan media ilustrasi desain busana.
  - 2) Kemampuan afektif meliputi penerimaan , pemberian respon, motivasi, pengorganisasian, kepribadian, dan kemampuan mahasiswa dalam

memberikan penilaian dalam pembuatan media ilustrasi desain busana menggunakan program *Adobe Photoshop*.

- 3) Kemampuan Psikomotor meliputi aspek – aspek kekuatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan, yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Adobe Photoshop* dalam pembuatan media ilustrasi desain busana.
- b. Kemampuan Pembuatan Media Ilustrasi Desain Busana Pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode.
- c. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Busana Terhadap Kemampuan Pembuatan Media Ilustrasi Desain Busana Pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode

#### **E. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Penulis, memberikan pengalaman, wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam bidang penelitian dan penulisan karya ilmiah baik dari segi praktis maupun teoritis.
2. Mahasiswa Paket Manajemen Desain Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Busana, memberikan masukan dalam pengembangan disiplin ilmu tentang Teknologi Desain dengan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk bereksperimen menyeimbangkan keahlian, ide, gagasan, dan kreativitas, dan memberikan gambaran mengenai kontribusi keahlian dari hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kemampuan membuat ilustrasi desain busana pada mata kuliah Proyek Desain Mode,

sehingga diharapkan mahasiswa mampu berkreasi dalam membuat media ilustrasi desain busana dengan baik.

3. Dosen mata kuliah Teknologi Desain, dapat dijadikan bahan masukan untuk pengembangan materi perkuliahan Teknologi Desain Busana sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### **F. Asumsi**

Asumsi atau anggapan dasar merupakan kebenaran yang tidak diragukan lagi atau tidak perlu diuji lagi. Asumsi digunakan sebagai dasar berpijak pada masalah yang sedang diteliti serta akan memberikan arah, bentuk, dan hakekat penyelidikan, penganalisaan data baik teoritis maupun praktis. Arikunto, S. (1998:65) mengemukakan bahwa : “ Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya dan harus dirumuskan secara jelas”. Asumsi dalam penelitian ini mengacu pada definisi di atas , dalam penelitian ini penulis merumuskan asumsi sebagai berikut :

1. Hasil belajar Teknologi Desain Busana yang diperoleh mahasiswa merupakan gambaran penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mempelajari Teknologi Desain Busana. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat 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 prilaku.

2. Pembuatan media ilustrasi desain busana merupakan kemampuan nyata dari hasil belajar Teknologi Desain Busana yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa dalam mata kuliah Teknologi Desain Busana. Anggapan dasar ini sesuai dengan 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. Kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan pembuatan media ilustrasi pada mata kuliah Teknologi Desain Busana merupakan cirri keberhasilan belajar Teknologi Desain Busana program Adobe Photoshop. Asumsi ini mengacu kepada pendapat yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (1983:23) bahwa “Belajar dianggap berhasil apabila pelajar telah sanggup mentransferkan atau menerapkannya dalam praktek sehari-hari”.

### **G. Hipotesis**

Hipotesis penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2002:64) yaitu: “Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.” Perumusan hipotesis dalam penelitian ini berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto dan berdasarkan perumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini ialah: “Terdapat kontribusi yang positif dan bermakna (signifikan) antara variabel X yaitu hasil belajar Teknologi Desain Busana *software adobe photoshop* terhadap variabel Y yaitu kemampuan pembuatan media ilustrasi desain busana pada mata kuliah Proyek Desain Mode oleh mahasiswa Paket Manajemen Desain Program

Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan Tahun 2006 dan 2007.”

## **H. 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. Alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan tes menilai hasil kerja. Metode deskriptif yang penulis gunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kemampuan pembuatan media ilustrasi desain busana, sesuai dengan pendapat Winarno Surakhmad (1990 : 140) tentang metode deskriptif, yaitu :

1. Memusatkan diri pada pemecahan-pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang.
2. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan, dan dianalisa setelah itu barulah diambil suatu keputusan dan saran-saran.

## **I. Lokasi dan Sampel Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan kegiatan penelitian guna memperoleh data yang berasal dari responden. Lokasi penelitian yang dipilih adalah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) di Jln. Dr. Setiabudhi no. 207 Bandung. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan

tahun 2006 dan 2007. Alasan dari pemilihan lokasi penelitian tersebut, karena masalah dalam penelitian ini hanya ada di UPI, khususnya di Program Studi Pendidikan Tata Busana.

