

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan salah satu aspek penunjang suksesnya program pembangunan nasional, karena pendidikan menjadi faktor utama yang dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas manusia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengusahakan dan menyelenggarakan berbagai program pendidikan.

Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu formal, nonformal dan informal, sebagaimana ditetapkan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab VI Pasal 13 bahwa : "Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya".

Jalur pendidikan formal adalah jalur pendidikan berjenjang dan berkesinambungan dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi. Tujuan penyelenggaraan pendidikan tinggi adalah untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan kemampuan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan ilmu pengetahuan dan kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Tinggi yang dapat menghasilkan tenaga kependidikan akademik dan

profesional untuk berperan serta dalam membangun bangsa dan negara. UPI memiliki peranan penting dalam mewujudkan strategi pembangunan di bidang pendidikan serta bertanggung jawab dalam mengembangkan disiplin ilmu dan teknologi serta kesenian, menghasilkan tenaga ahli bermutu, dan pengembangan kebutuhan masyarakat akan tenaga profesional.

UPI memiliki tujuh fakultas, di antaranya Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK). Salah satu jurusan yang berada di bawah naungan FPTK adalah Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), yang memiliki tiga program studi, yaitu Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Program Studi Pendidikan Tata Busana, dan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Program Studi Pendidikan Tata Busana sebagai salah satu program studi yang ada di jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, diselenggarakan dengan tujuan seperti yang tercantum di dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana (2006:4) adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sarjana PKK yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial bidang pendidikan Tata Busana.
2. Menjadi Program Studi Pendidikan Tata Busana yang mampu melakukan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan Tata Busana
3. Menjadi Program Studi Pendidikan Tata Busana yang mampu melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam membantu peningkatan kehidupan keluarga dan masyarakat dalam pendidikan Tata Busana.

Bertitik tolak dari tujuan Program Studi Pendidikan Tata Busana di atas, maka sebagai upaya untuk membekali kemampuan mahasiswa, Program Studi Pendidikan Tata Busana merancang kurikulum yang di dalamnya terdiri dari beberapa mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa, sehingga dapat mengembangkan keahlian sesuai dengan kebutuhan di masyarakat. Mata Kuliah

Komputer Terapan pada struktur kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana tahun 2006 merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS) yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana, mata kuliah Komputer Terapan tersebut diberikan pada semester III dengan bobot 2 sks.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkontribusi dalam membentuk paradigma baru pada pengembangan pembelajaran, maka konsep belajar mengajar pun telah mengalami pergeseran, yaitu salah satunya dengan berorientasi pada penggunaan komputer dalam kegiatan pembelajaran yang lebih dikenal dengan CBI (*Computer Based Instruction*). CBI merupakan salah satu pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini mengharuskan setiap peserta didik untuk berinteraksi dengan perangkat komputer dan *software* program. Perangkat lunak yang digunakan berfungsi untuk membantu proses pembelajaran, sebagai alat multimedia, sebagai alat bantu di dalam demonstrasi atau sebagai alat bantu di dalam latihan, dan dapat dimanfaatkan sebagai sistem pembelajaran individual. Pemanfaatan komputer dalam pembuatan media grafis mode dimaksudkan agar mahasiswa dapat mengembangkan teknologi dalam pembuatan media grafis mode dengan menggunakan program *Corel Draw*, yang akan dipelajari mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia pada mata kuliah Komputer Terapan.

Struktur pembelajaran pada mata kuliah Komputer Terapan, memberikan berbagai pengetahuan, pemahaman dan keterampilan pada mahasiswa tentang

dasar-dasar komputer serta aplikasi program-program perangkat lunak pada pembuatan media grafis mode berbasis komputer. Sebagaimana tercantum dalam silabus perkuliahan mata kuliah Komputer Terapan (2006:10) adalah sebagai berikut :

Mahasiswa yang telah menyelesaikan perkuliahan ini diharapkan mampu memahami secara teori dan praktek tentang dasar-dasar komputer seperti pengolahan aplikasi komputer pada program *windows* : *Microsoft Office Word*, *Microsoft Powerpoint*, *Microsoft Excel*, *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, dan *Macromedia Fireworks 8*.

Mengacu pada tujuan silabus perkuliahan Komputer Terapan, maka mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan Komputer Terapan program *Corel Draw* dengan baik dan sungguh-sungguh, akan memberikan nilai positif berupa perubahan tingkah laku dalam diri mahasiswa. Perubahan tersebut meliputi perubahan dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan mengenai Komputer Terapan program *Corel Draw* yang disebut dengan hasil belajar, seperti yang telah diungkapkan oleh Nana Sudjana (2005:5) bahwa : "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan".

Hasil belajar berupa aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal berupa adanya keinginan pribadi dan faktor eksternal berupa adanya dorongan dari berbagai pihak untuk dapat menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan. Penguasaan mahasiswa pada berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam Komputer Terapan salah satunya yaitu mampu membuat berbagai media grafis mode dengan menggunakan program *Corel Draw* terutama dalam pembuatan poster mode.

Pemikiran yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas menjadikan satu stimulus bagi penulis untuk meneliti tentang penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, pada mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan 2006 dan 2007.

B. RUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah merupakan bagian pokok dalam melakukan penelitian, sehingga dengan adanya perumusan masalah diharapkan tujuan yang hendak dicapai lebih spesifik dan dapat direalisasikan. Perumusan masalah menurut Suharsimi Arikunto (2002:27) yaitu "Perumusan masalah adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian". Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode?

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode. Lingkup masalah penelitian ini mengkaji penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode berupa poster mode. Keterbatasan kemampuan berpikir, tenaga, dan waktu yang dimiliki penulis, memerlukan adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini, untuk memudahkan dalam melaksanakan penelitian agar permasalahan terfokus sesuai dengan tujuan, seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:49) bahwa pembatasan masalah adalah "Membatasi ruang lingkup masalah yang luas dengan mengadakan lokalisasi persoalan di daerah

penelitian”. Upaya untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas, maka masalah penelitian ini dibatasi pada :

1. Penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif (pengetahuan) meliputi : aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, kreasi, penerapan, analisis dan evaluasi yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan program *Corel Draw* dan teori pengaplikasiannya pada pembuatan media grafis mode berupa poster mode.
2. Penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan afektif (sikap) meliputi : aspek-aspek penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian, dan berkepribadian, serta kemampuan berkefektifitas dan inisiatif mahasiswa dalam penggunaan program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode berupa poster mode.
3. Penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan psikomotor (keterampilan) meliputi : aspek-aspek kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, keserasian, keluwesan dan daya tahan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode berupa poster mode.

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilaksanakannya penelitian terbagi atas tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pengertian yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:51), yaitu : ”tujuan

penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”. Berdasarkan kutipan tersebut, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, pada mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2006 dan 2007.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data mengenai penerapan hasil belajar dari aspek :

- a. Kognitif (pengetahuan) meliputi : aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, kreasi, aplikasi, analisis dan evaluasi yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan program *Corel Draw* dan teori pengaplikasiannya pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode.
- b. Afektif (sikap) meliputi : aspek-aspek penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian, dan berkepribadian, serta kemampuan berkeaktivitas dan inisiatif mahasiswa dalam penggunaan program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode.
- c. Psikomotor (keterampilan) meliputi : aspek-aspek kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, keserasian, keluwesan dan daya tahan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung bagi berbagai pihak, yaitu :

a. Penulis

Hasil dari penelitian ini memberikan pengalaman dalam pembuatan dan penulisan karya ilmiah serta dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan materi hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode, pada mata kuliah Komputer Terapan.

b. Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi pada mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI untuk lebih mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media grafis mode khususnya poster mode dengan menggunakan program *Corel Draw*, serta penguasaan materi perkuliahan Komputer Terapan.

c. Dosen Mata Kuliah

Hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, sehingga dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan program dan proses pembelajaran Komputer Terapan, khususnya program *Corel Draw* sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkaitan dengan kemampuan pembuatan media grafis mode.

E. ASUMSI

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran penelitian yang kebenarannya tidak diragukan dan dapat diterima oleh peneliti, minimal bagi masalah yang diteliti. Anggapan dasar adalah asumsi yang dapat diterima sebagai kebenaran tanpa perlu dibuktikan lagi (Moh. Ali, 1997:13). Pendapat tersebut menjadi acuan untuk mengajukan asumsi penelitian, antara lain :

1. Hasil belajar yang dicapai seseorang setelah mengikuti perkuliahan Komputer Terapan program *Corel Draw* yang optimal cenderung menguasai ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (1989:56-57) bahwa :

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

2. Kemampuan dan keterampilan pada pembuatan media grafis mode merupakan kemampuan nyata dari hasil belajar program *Corel Draw*, karena kemampuan tersebut dapat ditunjukkan langsung oleh mahasiswa pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode. Asumsi ini sesuai dengan pendapat Soegarda Poerbakawatja (1981:21) yaitu ” Penerapan adalah suatu studi tertentu yang terarah dimana peserta didik mencoba untuk mempraktekan apa yang telah terjadi”.
3. Mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan dan keterampilan pengoperasian program *Corel Draw*, diharapkan dapat mengaplikasikannya ke dalam pembuatan media grafis mode. 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 program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif (pengetahuan) meliputi aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, kreasi, aplikasi, analisis dan evaluasi yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan program *Corel Draw*, serta teori pengaplikasiannya pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode?
2. Bagaimana penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan afektif (sikap) meliputi aspek-aspek penerimaan, pemberian respon, motivasi, kesungguhan, keingintahuan, pengorganisasian, pengkarakteristikan, dan kemampuan berkeaktifitas serta inisiatif mahasiswa dalam penggunaan program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode?
3. Bagaimana penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan psikomotor (keterampilan) meliputi aspek-aspek kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, keserasian, keluwesan dan daya tahan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode khususnya poster mode?

G. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang terjadi pada masa sekarang. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkapkan tentang penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode, pada mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2006 dan 2007. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket.

H. LOKASI DAN SAMPEL PENELITIAN

Lokasi dalam penelitian ini adalah Jurusan PKK FPTK UPI yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi No. 207 Telp. 2013163 Pes. 3408 Bandung 40154. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2006 dan 2007. Alasan penulis memilih lokasi penelitian adalah :

1. Masalah yang akan diteliti ada di Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI, yaitu tentang penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode.
2. Mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2006 dan 2007 sebagai responden penelitian memenuhi syarat sebagai sampel penelitian.