

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menduduki posisi yang penting dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Peningkatan SDM melalui pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk 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 dan 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 Komputer Terapan yang merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS). Mata kuliah komputer terapan diselenggarakan pada semester 3 (tiga) dengan bobot 2 SKS dalam bentuk teori dan praktik, dan mata kuliah Desain Mode pada semester 4 (empat) dengan bobot 2 SKS.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, paradigma dalam pengembangan pembelajaran pun mengalami pergeseran kepada hal yang positif, di antaranya dengan mengoptimalkan

penggunaan teknologi komputer pada kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata kuliah Komputer Terapan. Hasil belajar Komputer Terapan selain mengembangkan keahlian teknik menggambar desain busana menggunakan program komputer, juga diimplementasikan pada mata kuliah desain mode dalam upaya mengembangkan keahlian membuat berbagai media grafis desain mode, di antaranya media *advertising* bidang busana. Media *advertising* yang dimaksud sebagai komunikasi yang digunakan untuk membantu memperkenalkan produk atau jasa yang di dalamnya berupa pesan agar calon pembeli tertarik pada produk atau jasa yang dipromosikan tersebut.

Kegiatan perkuliahan Komputer Terapan secara garis besar yaitu memaparkan teori – teori dasar bidang komputer serta aplikasinya berupa pemantapan keahlian dalam mengolah berbagai media grafis desain mode dengan mengoptimalkan penggunaan perangkat – perangkat lunak (*software*) yang terdiri dari *Microsoft Word*, *Power Point*, *Corel Draw*, *Photoshop*, serta *Macromedia Fireworks 8*.

Program *Microsoft Word* sebagai salah satu *software* yang dipelajari dan dikembangkan pada mata kuliah Komputer Terapan, merupakan program aplikasi pengolah data yang pada umumnya digunakan untuk membuat dokumen – dokumen berbentuk tulisan, tabel, diagram, grafik fungsi, memo, surat – surat, dan karya ilmiah. Dalam pembuatan media grafis pada umumnya program *Microsoft Word* tidak banyak dimanfaatkan, namun melalui eksplorasi yang dilakukan pada mata kuliah komputer terapan, pembuatan media grafis mode dapat dibuat menggunakan program *Microsoft Word* yang sangat mudah

dioperasikan oleh para pemula dalam bidang grafis. Kemudahan tersebut diperoleh karena fasilitas pada program *Microsoft Word* tidak memerlukan teknik pengolahan yang rumit dan kompleks. Salah satu terobosan baru yang mengoptimalkan penggunaan program *Microsoft Word* adalah pengaplikasiannya pada pembuatan media *advertising* pada bidang busana seperti brosur, pamflet, leaflet, dan lainnya. Program *Microsoft Word* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Microsoft Word 2003* karena yang dipelajari oleh mahasiswa angkatan 2006 pada mata kuliah Komputer Terapan adalah program *Microsoft Word 2003*.

Hasil belajar program *Microsoft Word* dapat diukur dan dinilai secara ilmiah baik dilihat dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan *kognitif* berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dasar, pemahaman, penerapan, analisis, kreativitas, dan evaluasi mahasiswa dalam penggunaan program *Microsoft Word*. Kemampuan *afektif* berkaitan dengan penerimaan, pemberian respon, motivasi, kesungguhan, keingintahuan, pengorganisasian, pengkarakteristikan dan kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan komputer terapan, serta berinisiatif dalam penggunaan program *Microsoft Word* khususnya pada pembuatan media *advertising* bidang busana. Kemampuan *psikomotor* berkaitan dengan aspek-aspek kekuatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan, yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Microsoft Word*. Peserta didik yang telah mempelajari program *Microsoft Word* 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 *advertising* bidang busana pada mata kuliah desain mode merupakan pengaplikasian hasil belajar program *Microsoft Word* yang dapat dijadikan bekal atau landasan dalam pengerjaannya. Keberhasilan mahasiswa dalam membuat media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode terkait erat dengan kemampuannya dalam mengoperasikan program *Microsoft Word*. Kemampuan tersebut mempunyai peranan penting, karena dengan mempelajari program *Microsoft Word*, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk membuat media *advertising* bidang busana dengan hasil yang memuaskan.

Atas dasar pemikiran tersebut di atas, penulis sebagai mahasiswa Prodi Tata Busana yang mendalami program *Microsoft Word* merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang kontribusi hasil belajar program *Microsoft Word* terhadap kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan 2006.

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 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 Program *Microsoft Word* terhadap Kemampuan Pembuatan Media *Advertising* Bidang Busana pada Mata Kuliah Desain Mode.

Program *Microsoft Word* adalah salah satu perangkat lunak yang tersedia dalam program *Microsoft Office*. Fungsi yang disediakan dalam program *Microsoft Word* sangat menunjang untuk melakukan berbagai keperluan, mulai dari mengetik data, membuat tabel, membuat memo, surat – menyurat, karya ilmiah, desain web, bahkan media grafis seperti media *advertising* bidang busana.

Kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode merupakan penerapan hasil belajar Komputer Terapan program *Microsoft Word*. Hasil belajar program *Microsoft Word* dapat dijadikan bekal dalam pembuatan media *advertising* bidang busana yang ditugaskan pada mata kuliah 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, pemasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek, sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Program *Microsoft Word* ditinjau dari:
 - a. Kemampuan kognitif berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dasar penggunaan program *Microsoft Word* yang meliputi pemahaman, penerapan, dan analisis, mahasiswa dalam penggunaan program *Microsoft Word*.
 - b. Kemampuan afektif berkaitan dengan penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, kepribadian, dan kemampuan mahasiswa dalam memberikan penilaian dalam penggunaan program *Microsoft Word*.
 - c. Kemampuan psikomotor berkaitan dengan aspek-aspek kekuatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan, yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Microsof Word*,
2. Kemampuan mahasiswa dalam pembuatan media *advertising* bidang busana dengan menggunakan program *Microsoft Word*
3. Besarnya kontribusi hasil belajar program *Microsoft Word* terhadap kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah desain mode oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan 2006.

C. 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 dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai kontribusi hasil belajar program *Microsoft Word* terhadap kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah desain mode.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai :

- a. Hasil Belajar Program *Microsoft Word* mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
 - 1) Kemampuan kognitif meliputi penguasaan pengetahuan dasar, pemahaman, penerapan, dan analisis mahasiswa dalam penggunaan program *Microsoft Word* terhadap kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana.
 - 2) Kemampuan afektif meliputi penerimaan, pemberian respon, motivasi, pengorganisasian, kepribadian, dan kemampuan mahasiswa dalam memberikan penilaian dalam pembuatan media *advertising* bidang busana menggunakan program *Microsoft Word*.
 - 3) Kemampuan Psikomotor meliputi aspek-aspek kekuatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan, yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program *Microsoft Word* dalam pembuatan media *advertising* bidang busana.
- b. Kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode

- c. Besarnya kontribusi hasil belajar program *Microsoft Word* terhadap kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan dan penulisan karya ilmiah serta dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan materi hasil belajar program *Microsoft Word* terhadap kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode
2. Bagi dosen mata kuliah komputer terapan, dari hasil penelitian ini dapat memperoleh gambaran untuk pengembangan materi perkuliahan komputer terapan, memberikan penguatan – penguatan materi, khususnya program *Microsoft Word* sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkaitan dengan kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana.

E. Asumsi Dasar

Asumsi 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 di yakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang di pakai untuk berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya dan harus dirumuskan secara jelas”. Asumsi dalam pelitian ini mengacu pada definisi di atas, dalam penelitian ini penulis merumuskan asumsi sebagai berikut :

1. Hasil belajar program *Microsoft Word* merupakan gambaran penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mempelajari program *Microsoft Word*. Asumsi ini mengacu pada pendapat Surya, M. (1989:75) bahwa “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melalui proses tertentu sebagai hasil belajar pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan”.
2. Pembuatan media *advertising* bidang busana merupakan kemampuan nyata dari hasil belajar Komputer Terapan yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa dalam mata kuliah Desain Mode. 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 dijalannya.
3. Kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode merupakan ciri keberhasilan belajar Komputer Terapan program *Microsoft Word*. 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”.

F. Hipotesis

Hipotesis dianggap sebagai pernyataan yang merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, seperti yang diungkapkan oleh Arikunto, S. (2002:64) yaitu : “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis yang penulis kemukakan dalam penelitian ini berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan dan berpegang pada rumusan masalah yang diajukan. Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah terdapat kontribusi positif dan signifikan dari hasil belajar program *Microsoft Word* terhadap kemampuan pembuatan media *advertising* bidang busana pada mata kuliah Desain Mode.

G. Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik dalam arti bahwa masalah yang diteliti merupakan masalah yang ada pada masa sekarang serta berpusat pada masalah yang aktual. Alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah tes hasil belajar dan tes menilai hasil kerja.

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan kegiatan penelitian guna memperoleh data yang dibutuhkan. Lokasi yang dipilih dalam melaksanakan penelitian ini adalah di kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Jln. Dr.

Setiabudhi no. 207 Bandung. Sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan tahun 2006 yang telah lulus mata kuliah Komputer Terapan dan Desain Mode, dengan pertimbangan bahwa mahasiswa telah memperoleh pengalaman belajar Komputer Terapan program *Microsoft Word*, dan telah mengaplikasikannya dalam mata kuliah Desain Mode.

