

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menumbuhkan manusia yang mempunyai sikap dan perilaku kreatif, inovatif, dan selalu berkeinginan untuk maju. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk menguasai keterampilan secara mandiri. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui setara SMP/MTs. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jalur pendidikan formal yang bertujuan mendidik dan mempersiapkan tenaga kerja terampil sesuai dengan keahlian. Paket keahlian SMK dapat dikelompokkan menjadi Teknologi Industri, Bisnis Manajemen, Seni Kerajinan, Sosial, Pertanian dan Pariwisata. SMK dengan kelompok pariwisata memiliki beberapa bidang keahlian yang dapat dipilih seperti Tata Busana, Tata Boga, Perhotelan, dan Tata Kecantikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi merupakan lembaga bidang pariwisata yang membina tiga program keahlian yaitu keahlian Tata Boga, Tata Busana dan Perhotelan. Program Keahlian Tata Busana sebagai salah satu program keahlian di SMK berorientasi agar lulusannya dapat memenuhi tuntutan dunia kerja. Pengetahuan, sikap dan keterampilan yang

dibutuhkan dalam dunia kerja dipengaruhi dari kegiatan belajar yang ditempuh peserta didik di Sekolah.

Pada kurikulum SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi dengan Program Keahlian Tata Busana terdapat mata diklat Menggambar Busana (*Fashion Drawing*) yang diharapkan agar peserta didik dapat menuangkan ide-ide kreatifnya untuk menciptakan desain busana. Ruang lingkup pembelajaran mata diklat *Fashion Drawing* yaitu pengertian desain busana, anatomi tubuh, proporsi desain busana yang diajarkan pada semester 1 dan 2, unsur dan prinsip desain busana, cara menggambar desain busana yang diprogramkan pada semester 3 dan 4, sedangkan membuat desain busana secara komputerisasi (pembuatan gambar desain busana pesta) diajarkan pada semester 5 dan 6. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar *Fashion Drawing* secara komputerisasi.

Pada mata diklat *Fashion Drawing*, peserta didik mempelajari berbagai pengetahuan dan keterampilan mendesain busana dengan menggunakan media komputer. Proses belajar yang optimal dan sungguh-sungguh oleh peserta didik diharapkan akan memberikan nilai positif yang berdampak pada perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik. Perubahan tersebut meliputi perubahan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan mengenai *Fashion Drawing* yang disebut dengan hasil belajar, seperti yang telah diungkapkan oleh Nana Sujana (2008:22) bahwa: "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar".

Hasil belajar *Fashion Drawing* yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah meliputi kemampuan kognitif, afektif serta psikomotor. Kemampuan kognitif berupa pengetahuan dan pemahaman yang meliputi anatomi tubuh, mendesain busana, membuat desain busana dengan menggunakan program *corel draw* dan *adobe photoshop*. Kemampuan afektif berupa kemampuan menerima, menanggapi, menghargai, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi dalam mengikuti pembelajaran *Fashion Drawing*. Kemampuan psikomotor yaitu peserta didik mampu dan terampil dalam mendesain busana dengan menggunakan teknologi komputer.

Kemampuan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal berupa adanya keinginan pribadi dan faktor eksternal berupa adanya dorongan dari berbagai pihak untuk dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain dengan menggunakan komputer. Penguasaan peserta didik dalam pengetahuan dan keterampilan pada mata diklat *Fashion Drawing* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemampuan peserta didik dalam mendesain busana pesta.

Kemampuan mendesain busana dengan menggunakan komputer merupakan tingkat lanjutan dari mendesain dengan cara manual. Pada kelas satu dan kelas dua peserta didik diajarkan desain dengan cara manual dan pada kelas tiga peserta didik khusus diajarkan desain dengan menggunakan komputer. Penerapan desain dengan menggunakan teknologi komputer bertujuan agar peserta didik memiliki ilmu dan keterampilan dalam mendesain busana sesuai dengan kemajuan teknologi serta untuk memenuhi tuntutan dunia kerja atau

industri. Pembuatan desain busana oleh peserta didik dengan menggunakan komputer pada tahapan pertama dilakukan dengan program *corel draw*. Pada tahap kedua hasil dari desain pada program *corel draw* diprint untuk proses *scanning*. Setelah proses *scanning* kemudian dilakukan penyempurnaan gambar desain pada program *adobe photoshop*.

Hasil belajar *Fashion Drawing* dengan menggunakan komputer diharapkan akan memberikan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik dalam mendesain busana agar dapat diterapkan sesuai dengan tuntutan lapangan. Hasil belajar yang optimal di sekolah diharapkan mampu memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap kemampuan mendesain busana bagi peserta didik.

Uraian latar belakang masalah di atas menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian tentang kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Program Keahlian Tata Busana kelas XII tahun ajaran 2008/2009 SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi.

B. Perumusan Masalah

Pada penelitian ini penulis perlu merumuskan masalah agar tujuan yang ingin dicapai lebih terarah. Perumusan masalah menurut Suharsimi Arikunto (2002:27) yaitu “Perumusan masalah adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian”.

Perumusan masalah dalam penelitian ini mencakup berapa besar kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Program Keahlian Tata Busana.

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan manfaat hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Lingkup masalah penelitian ini mengkaji dari manfaat hasil belajar *Fashion Drawing* dengan menggunakan komputer. Keterbatasan kemampuan berfikir, tenaga dan waktu yang dimiliki penulis maka perlu adanya pembatasan masalah untuk memudahkan dalam melaksanakan penelitian dan agar permasalahan tidak terlalu luas seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:49) bahwa pembatasan masalah adalah “Membatasi ruang lingkup masalah yang sangat luas dengan mengadakan lokalisasi persoalan di daerah penelitian”.

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek, sebagai berikut :

1. Hasil belajar *Fashion Drawing* yang ditinjau dari
 - 1) Hasil belajar kognitif berupa pengetahuan dan pemahaman yang meliputi pembuatan desain busana dengan menggunakan program *corel draw* dan *adobe photoshop*.
 - 2) Hasil belajar afektif berupa kemampuan menerima, menanggapi, menghargai, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi dalam mengikuti pembelajaran *Fashion Drawing*.

- 3) Hasil belajar psikomotor diantaranya peserta didik mamapu dan terampil dalam mendesain busana dengan menggunakan teknologi komputer.
2. Kemampuan peserta didik dalam desain busana pesta berbasis teknologi komputer.
3. Kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Program Keahlian Tata Busana Tingkat XII Smk Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi.
4. Besarnya kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Program Keahlian Tata Busana.

C. Definisi Oprasional

Definisi oprasional diperlukan untuk menghindari kesalahan pemahaman antara penulis dan pembaca dalam menafsirkan istilah yang terkandung dalam judul penelitian. Definisi oprasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kontribusi, “ Sumbangan suatu variabel terhadap variabel yang lain”. (Suprian A.S, 1996:4)
2. Hasil Belajar *Fashion Drawing*
 - a. Hasil Belajar, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. (Nana Sujana, 2008:22)
 - b. *Fashion*, “Gaya mode yang terbaru”. (Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, 2005:234)

- c. *Drawing*, “Menggambar”. (Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, 2005:197)

Pengertian hasil belajar *Fashion Drawing* dalam penelitian ini mengacu pada pengertian hasil belajar *Fashion Drawing* di atas yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar menggambar gaya mode busana yang terbaru.

3. Kemampuan Desain Busana Pesta

- a. Kemampuan, “Kemampuan adalah kecakapan dalam melakukan sesuatu”. (W.J.S. Poerwadarminta, 1999:553)
- b. Desain, “Desain adalah merancang model busana yang berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, *silhouette* (siluet), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana”. (Arifah A Riyanto, 2003:1)
- c. Busana Pesta, “Busana pesta adalah busana yang identik dengan suasana bahagia, suka cita, kemeriahan, riang, dan gembira”. (Arifah A. Riyanto, 2003:203)

Pengertian kemampuan desain busana pesta dalam penelitian ini mengacu pada pengertian kemampuan desain busana pesta di atas yaitu kecakapan dalam membuat rancangan gambar busana dengan menggunakan garis, bentuk, siluet, ukuran, tekstur untuk kesempatan suasana bahagia, suka cita, kemeriahan, riang, dan gembira.

4. Berbasis Teknologi Komputer

- a. Basis, “Dasar”. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:111)
- b. Teknologi, “Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan”. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:1158)
- c. Komputer, “Alat elektronik yang dapat menerima input data, mengolah data, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, dan bekerja secara otomatis”. (Jogiyanto H.M, 1988:2)

Pengertian berbasis teknologi komputer dalam penelitian ini mengacu pada pengertian berbasis teknologi komputer di atas yaitu cara menyampaikan atau menghasilkan materi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, informasi atau materi yang disimpan secara digital.

D. 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) bahwa “ Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Tujuan penelitian tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dilakukannya penelitian ini yaitu untuk memperoleh data tentang kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Program Keahlian Tata Busana.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang

1) Hasil belajar *Fashion Drawing* yang meliputi

- a. Hasil belajar kognitif berupa pengetahuan, pemahaman dan menciptakan (kreasi) yang meliputi unsur dan prinsip desain busana, mendesain busana, membuat desain busana dengan menggunakan program *corel draw* dan *adobe photoshop*.
- b. Hasil belajar afektif yang berupa kemampuan menerima, menanggapi, menghargai, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi dalam mengikuti pembelajaran *Fashion Drawing* dengan program *corel draw* dan *adobe photoshop*.
- c. Hasil belajar psikomotor yang mencakup kemampuan dalam mendesain busana dengan menggunakan teknologi komputer yaitu program *corel draw* dan *adobe photoshop*.

2) Kemampuan peserta didik dalam mendesain busana pesta dengan menggunakan komputer, berupa hasil mendesain busana pesta.

- 3) Kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta pada Peserta Didik Program Keahlian Tata Busana tingkat XII SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi.
- 4) Besarnya kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, secara langsung penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada:

1. Penulis

Penelitian ini memberikan pengetahuan, wawasan serta pengalaman bagi penulis terutama dalam penelitian, pembuatan dan penulisan karya ilmiah mengenai kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Peserta Didik Program Keahlian Tata Busana.

Secara tidak langsung penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada :

1. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi pada peserta didik Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi untuk

lebih mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kreativitas dalam mendesain busana dengan menggunakan teknologi komputer.

2. Guru SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta pada peserta didik Program Keahlian Tata Busana, sehingga dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan program dan proses pembelajaran *Fashion Drawing* sehingga dapat menunjang kualitas lulusan yang dapat memenuhi tuntutan dunia kerja atau dunia industri.

F. Asumsi

Asumsi menurut Winarno Surakhmad (Suharsimi Arikunto, 2002:58), bahwa “Asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.”

Asumsi dalam penelitian ini adalah

1. Hasil belajar *Fashion Drawing* merupakan gambaran penguasaan peserta didik dalam mendesain baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan mempergunakan teknologi digital. Pendapat tersebut ditunjang oleh pendapat yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2008:22) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”.
2. Kemampuan mendesain busana pesta, sikap dan keterampilan mendesain busana pesta mempergunakan teknologi digital pada mata diklat *Fashion*

Drawing merupakan ciri keberhasilan belajar desain. Uraian tersebut sesuai dengan pendapat Muhammad Ali (1984:19) bahwa “Seseorang yang telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dari hasil proses belajar, diharapkan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari”.

G. Hipotesis

Pengertian hipotesis yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:64), menyatakan bahwa, “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.” Rumusan hipotesis penelitian ini yaitu terdapat kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar *Fashion Drawing* (variabel X) terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer (variabel Y) pada peserta didik kelas XII Program Keahlian Tata Busana tahun ajaran 2008/2009 SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu suatu metode yang mengkaji fenomena-fenomena seperti gambaran tentang ukuran, jumlah, frekuensi tentang hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar dan unjuk kerja. Tes hasil belajar yang digunakan yaitu tes tertulis untuk mengukur hasil belajar *Fashion Drawing* (variabel X) dan unjuk kerja untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mendesain busana pesta berbasis teknologi komputer (variabel Y).

I. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi yang beralamat di jalan Sukarasa No. 136. Alasan pemilihan lokasi tersebut adalah :

1. Peserta didik Program Keahlian Tata Busana kelas XII SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi memenuhi syarat sebagai sampel penelitian.
2. Kontribusi hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Program Keahlian Tata Busana di SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi belum ada yang meneliti.

Sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII Busana SMK Negeri 3 Cimahi yang mengikuti mata diklat *Fashion Drawing*.

