

PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA BERORIENTASI PRODUKSI DENGAN PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR KONTEKSTUAL

I Gede Sudirtha, Putu Agus Mayuni

Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FTK Undiksha

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan (1) meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran, (2) meningkatkan aktifitas belajar mahasiswa, dan (3) meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran desain, dengan menerapkan pembelajaran berbasis produksi dengan pemanfaatan sumber belajar kontekstual. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana FTK Universitas Pendidikan Ganesha tahun akademik 2007/2008 yang berjumlah 8 orang, dengan objek penelitian persiapan belajar mahasiswa, aktivitas belajar mahasiswa, kualitas proses belajar, kualitas hasil belajar mahasiswa, dan persepsi mahasiswa terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis produksi melalui media dan sumber belajar kontekstual pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana FTK Universitas Pendidikan Ganesha dapat (1) meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran, (2) meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa, dan (3) meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang diperoleh (70,50 pada siklus I menjadi 80,88 pada siklus II) lebih besar dari kriteria keberhasilan (70 pada skala 100) dan ketuntasan belajar mahasiswa lebih besar dari 80,00% untuk setiap siklus pembelajaran. Secara umum mahasiswa memberikan respon positif terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan yang ditunjukkan oleh lebih banyaknya responden yang memilih jawaban dengan katagori sangat setuju dan setuju dibandingkan dengan yang memilih jawaban tidak tahu dan tidak setuju untuk setiap item pertanyaan.

Kata kunci: pembelajaran, sumber belajar, desain busana

Abstract

The objectives of this classroom action research are: (1) to increase the students' readiness towards the learning process, (2) to increase

the students' learning activity, and (3) to increase the quality of learning achievement in fashion design class by implementing production based learning through contextual learning sources. The subjects of this research were eight students of Dressmaking Skill Departement, Faculty of Vocational and Technical Education (FVTE) Universitas Pendidikan Ganesha, in the academic year of 2007/2008. The objects of research were the students' readiness, the students' learning achievement, and the students' perception towards the applied learning strategy. The result of the research shows that the strategy is able to increase: (1) the students' readiness in joining the class, and the students' learning activity, (2) the quality of the student learning achievement. It was proved by the mean score their achievement (70,50 in the first cycle to 80,88 in the second cycle) that increased up to higher than 70 for each cycle and the students' mastery learning was higher than 80.00% for each learning cycle. (3) In general, the students shows a positive response towards the strategy otherwise. It was shown by the result of the questionnaire wich was spread among them. In this case, the number of the students who chose 'agree' toward the strategy was bigger than those who chose 'disagree', The later students had not got used to this strategy yet. This means that intensive guidance is needed to achieve a better result.

Key words: learning, learning source, fasion design

Pendahuluan

Mata kuliah desain busana merupakan mata kuliah prasyarat di Program Studi Pendidikan Tata Busana. Karena merupakan mata kuliah prasyarat, mahasiswa yang mengambil mata kuliah praktikum harus lulus mata kuliah desain busana karena setiap kuliah praktikum pasti diawali dengan mendesain sebelum lebih lanjut mengerjakan tugas/ materi berikutnya.

Di samping itu, dari sejumlah lulusan yang dihasilkan oleh program studi ini, sebagian dari mereka ada yang menjadi guru di SMK maupun di SLTP. Sebagian lagi ada yang bekerja di perusahaan yang relevan seperti garmen dan butik. Dari hasil survei pada saat membimbing mahasiswa PKL, maupun dari informasi alumni yang kebetulan bekerja di bidang seperti yang disebutkan di atas, tidak banyak dari mereka yang bisa diterima di bagian desain, akan tetapi lebih banyak di bagian *patern* (pola) dan bagian *sample* (contoh produksi). Hal ini menunjukkan bahwa lulusan program studi

Pendidikan Tata Busana memiliki kompetensi yang masih relatif kurang di bidang desain, sehingga masih banyak diperlukan upaya-upaya peningkatan kompetensi ke arah itu.

Terkait dengan hal di atas, khususnya pada mata kuliah Desain Busana, banyak mahasiswa mengalami masalah dalam pemahaman dan pengembangan konsep serta menuangkan ide-ide ke dalam karya (produk) karena mereka tidak memiliki latar belakang, pengalaman, pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang jelas tentang apa yang akan dibuat, dipelajari, atau dilatihkan. Untuk dapat menghasilkan suatu produk busana yang sesuai dengan *trend* dan selera pasar, dibutuhkan kemampuan dasar tentang analisis mode, pengetahuan bahan, mengolah bahan dengan berbagai teknik hiasan, dan lain-lain, dan selanjutnya bagaimana mengaplikasikan mode itu sehingga menjadi karya yang layak. Kurangnya sumber belajar dan kemampuan mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar sangat berdampak pada sulitnya mengarahkan dan menanamkan konsep berkarya yang sesuai dengan perkembangan pasar (*trend*). Hal ini menyebabkan kurang terarahnya kualitas proses dan hasil belajar.

Dari hasil analisis bersama tim pengajar desain busana, ada beberapa faktor yang dapat dianalisa sebagai penyebab dari kendala di atas. Pembelajaran cenderung berorientasi pada sumber belajar yang hanya bersifat tekstual (sumber belajar hanya terbatas pada buku-buku teks), dan kurangnya kesadaran mahasiswa dan dosen untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada disekitar, seperti; pemanfaatan ajang peragaan busana oleh para perancang lokal, nasional maupun mancanegara yang dapat dikemas menjadi sumber belajar yang relevan, pemanfaatan industri dan jasa busana seperti butik, *garment*, *show room*, atau *outlet-outlet* busana yang ada di toko-toko atau swalayan-swalayan di sekitar, yang dapat diakses secara gratis dan selalu *up to date*, serta pemanfaatan sarana multi media dalam mengemas pembelajaran.

Untuk menuju ke arah itu, perlu dirancang dan dikembangkan model pembelajaran yang diarahkan pada pembelajaran berbasis produksi melalui pemanfaatan dan pengembangan sumber belajar yang ada di sekitar dan menyeimbangkan pemanfaatan sumber-sumber belajar yang bersifat *textbook* dengan yang bersifat kontekstual.

Dalam kegiatan belajar mengajar, dosen dapat ditempatkan pada posisi yang strategis dalam menentukan keberhasilan anak didiknya. Posisi strategis ini dikarenakan dosen juga bertugas menentukan kedalaman dan keluasan materi. Rancangan pembelajaran yang dibuat akan menunjukkan kedalaman

atau keluasan materi tersebut. Dengan kondisi seperti ini, penciptaan pembelajaran yang efektif, efisien, bermakna, dan bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik akan dapat tercapai.

Dalam hal ini, dosen harus kreatif mengkondisikan dan mengarahkan mahasiswa agar mampu mengintegrasikan berbagai pengalamannya di luar kampus dengan pengetahuan yang diperoleh di kampus. Dalam hal ini, pengajaran jangan hanya bersifat sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus diserap dan wajib diingat atau dihafal (Freire, 1999), akan tetapi harus memperhatikan pengetahuan awal (*prior knowledge*) siswa (Dochy, 1996, dalam Sukra Warpala, 2003), dan isu-isu sosial yang ada di masyarakat.

Berdasarkan paparan di atas, sangat perlu dilakukan inovasi pelaksanaan pembelajaran yang mengarah pada implementasi paradigma konstruktivisme. Sukanto, (2001), menyatakan revitalisasi pembelajaran dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme untuk melengkapi atau lebih mengaktualisasikan pendekatan kompetensi yang sekarang diterapkan diyakini akan memberi peluang lebih besar untuk menunjang keberhasilan pendidikan keduniakerjaan. Lebih lanjut, dijelaskan agar pendekatan ini dapat memberikan hasil optimal, beberapa prinsip yang esensial yang harus diwujudkan dalam pembelajaran untuk pendidikan dan pelatihan, antara lain: pembelajaran diselenggarakan dengan pengalaman nyata dan lingkungan nyata, karena hal ini diperlukan untuk memungkinkan seseorang berproses dalam belajar secara kontekstual, isi pembelajaran didesain dalam kerangka atau konteks bekal awal peserta didik, sehingga pengalaman belajar dapat diefektifkan secara optimal.

Secara eksplisit kurikulum di program studi Pendidikan Tata Busana menegaskan bahwa lulusannya harus juga dapat mengembangkan karir sesuai dengan keahliannya. Lulusan akan mampu mengembangkan karir dengan baik pada bidang keahlian tertentu apabila yang bersangkutan benar-benar menguasai seluk beluk keterampilan secara tuntas, mulai dari penguasaan aspek *technical skill* dan *soft skill* yang terkait hingga aspek *personal skill* dan *social skill* yang diperlukan untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Priowirjanto & Gatot, 2003). Lebih lanjut dijelaskan, perlu dikondisikan pembelajaran yang tidak semata-mata mengembangkan penguasaan teknis, tetapi harus mampu menyediakan peluang terjadinya internalisasi sistem nilai (*value system*) dan pengalaman berhasil pada diri

peserta didik, sehingga tumbuh keyakinan bahwa keahlian yang dipelajari bermakna untuk dijadikan pilihan jalan hidup.

Pembelajaran berbasis produksi (kompetensi) menganut prinsip pembelajaran tuntas (*mastery learning*). Karena itu, penilaian yang digunakan sebagai bagian integral dari proses tersebut harus konsisten dengan prinsip ketuntasan, dimana peserta didik hanya dinyatakan selesai belajar jika benar-benar telah memenuhi syarat untuk dinyatakan kompeten berdasarkan standar yang berlaku.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran/pelatihan berbasis produksi, pembelajaran suatu keahlian tertentu dapat dioptimalkan dalam bentuk latihan mengerjakan/ menyelesaikan pekerjaan/tugas sesungguhnya sesuai dengan program atau keahliannya, sehingga kompetensi yang harus dikuasai benar-benar diraih melalui suatu proses pengalaman langsung menghasilkan (*learning by doing*) sesuatu yang bermanfaat.

Proses pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari pikiran guru ke pikiran siswa (Nurhadi & Senduk, 2002). Dengan konsep ini, peserta didik belajar lebih baik jika pengaturan pembelajaran dikondisikan secara nyata (alami). Belajar lebih bermakna jika peserta didik mengalami apa yang dipelajari, bukan hanya mengetahui apa yang dipelajari.

Dalam program pembelajaran yang biasa disusun, terdapat komponen sumber belajar, dan biasa diisi dengan buku teks/ buku wajib baca/ anjuran. Jika dilihat pengertian tersebut, sumber belajar itu ditinjau dari pengertian yang sangat sempit. Padahal, sumber belajar itu sangat luas, seluas hidup kita. Segala sesuatu yang dapat dialami dapat dianggap sebagai sumber belajar, selama membawa kita pada pengalaman yang menimbulkan belajar (belajar: perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan tertentu)(Edgar Dale, dalam Buku Modul II Pemanfaatan Sumber-sumber belajar, Ditjen Dikti, 1983). Lebih lanjut dijelaskan, dalam pengembangannya, sumber belajar dapat dibedakan menjadi 2, yaitu: (1) sumber belajar yang dirancang atau secara sengaja dibuat atau dipergunakan untuk membantu belajar/mengajar (*by design*), contoh: buku, brosur, video, film, kaset, slide film strip, dan (2) sumber belajar yang tergelar di sekitar kita, yaitu sumber yang dimanfaatkan, dipakai, tanpa dirancang untuk kegiatan instruksional tertentu dan disebut *by utilization*. Sumber-sumber yang termasuk dipergunakan, adalah *community resource*, pasar, toko-toko, museum, tokoh. Dalam penelitian ini, dikembangkan sumber-sumber belajar

yang mengarah pada *by utilization* yang ada di sekitar kita, seperti toko pakaian yang memajang produknya, butik, swalayan, garmen, yang ada di sekitar dan dapat dimanfaatkan menjadi media dan sumber belajar (diawali melalui kunjungan, observasi/studi lapangan).

Secara eksplisit, terdapat tiga permasalahan yang diupayakan pemecahannya. (1) Apakah penerapan pembelajaran berbasis produksi melalui media dan sumber belajar kontekstual dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa? (2) Apakah penerapan pembelajaran berbasis produksi melalui dengan pemanfaatan sumber belajar kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa? (3) Bagaimana persepsi mahasiswa dalam penerapan pembelajaran berbasis produksi melalui pemanfaatan sumber belajar kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata kuliah desain busana mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana FTK Universitas Pendidikan Ganesha?

Tujuan yang diharapkan melalui penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan kualitas proses dan hasil belajar desain busana pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana FTK Undiksha dengan memanfaatkan sumber belajar kontekstual. Manfaat yang diharapkan adalah (1) dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman mahasiswa dalam mengembangkan dan menemukan sumber-sumber belajar yang relevan dan kontekstual yang dapat merangsang ide dalam pembelajaran dan latihan desain busana dan memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam memperoleh pengetahuan, informasi dan berlatih keterampilan dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan, (2) mempersiapkan lulusan yang kreatif, dan selalu dapat memanfaatkan lingkungannya sendiri sebagai sumber belajar yang efektif, dan (3) dapat memberikan masukan berupa alternatif pembelajaran dan sekaligus dapat mengubah pola sikap dosen dalam mengelola pembelajaran yang memosisikan dirinya bukan saja sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan memosisikan diri sebagai fasilitator, dan mediator yang fleksibel sehingga kegiatan belajar yang dirancang akan menjadi lebih inovatif dan bermakna.

Metode

Penelitian tindakan ini dilakukan pada pembelajaran desain busana di Program Studi Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FTK Unidiksha. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang memprogram mata kuliah Desain Busana tahun akademik 2007/2008 yang berjumlah 8

orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Objek penelitian ini adalah persiapan belajar mahasiswa, aktivitas belajar mahasiswa, proses dan hasil belajar mahasiswa, dan persepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan dan skor hasil belajar mahasiswa selama mengerjakan tugas dan hasil akhir berupa sketsa desain busana yang diselesaikan mahasiswa.

Data dan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa pedoman observasi dan pedoman penskoran/penilaian tugas, angket, dan jurnal harian penelitian. Lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1
Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Jenis Data	Metode	Instrumen
Persiapan belajar mahasiswa	Tes lisan/ tugas	Pedoman penskoran
Aktivitas belajar mahasiswa	Observasi	Pedoman observasi
Proses dan hasil belajar mahasiswa	Tugas	Pedoman penskoran
Persepsi mahasiswa	Kuisisioner	Angket

Hasil belajar dinilai dengan menggunakan pedoman penilaian acuan patokan yang ditetapkan oleh Undiksha seperti yang tertuang dalam Buku Pedoman Studi tahun 2006. Analisis Statistik deskriptif dilakukan dengan menghitung nilai rerata. Data tentang kualitas proses dan hasil belajar mendesain busana mahasiswa dinyatakan dalam jenjang kualifikasi sebagai berikut, seperti yang tertuang dalam Table 2 tentang pedoman konversi nilai.

Tabel 2
Pedoman Konversi Nilai

SKOR	NILAI		
	ANGKA	HURUP	PREDIKAT/ KATEGORI
85,00% - 100%	4	A	Sangat Baik
70,00% - 84,00%	3	B	Baik
55,00% - 69,00%	2	C	Cukup
40,00% - 54,00%	1	D	Kurang
0,00% - 39,00%	0	E	Sangat Kurang

Kriteria yang digunakan sebagai patokan untuk mengukur keberhasilan penerapan pembelajaran dalam penelitian ini adalah berikut ini.

1) Aktifitas atau unjuk kerja mahasiswa di kelas dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugasnya dinilai dengan model skala *likert* dengan rentang skor 1-5. Aktivitas ini dinilai dengan menggunakan pedoman observasi sebagai berikut. Nilai A (4) = aktivitas sangat baik, B (3) = aktivitas baik, C (2) = aktivitas cukup, D (1) = aktivitas kurang, dan E (0) = aktivitas sangat kurang. 2) Hasil belajar dengan nilai sangat baik (A) dan baik (B) sebesar 70,00% serta tingkat ketuntasan belajar secara klasikal lebih besar dari 80,00%. 3) Respon mahasiswa dianalisis secara deskriptif dengan kriteria perbandingan antara persentase mahasiswa yang memberi respon positif (sangat setuju, setuju) dan persentase yang memberi respon negatif (sangat tidak setuju dan tidak setuju).

Hasil

Persiapan belajar mahasiswa dimaksudkan untuk mendapatkan tingkat pemahaman konsep-konsep yang terkait dengan pokok bahasan membuat sketsa desain busana dengan teknik penyelesaian hitam putih/teknik kering pada siklus I dan membuat sketsa desain busana dengan teknik cat air/teknik basah pada siklus II dengan kegiatan belajar menemukan dan mewujudkan beberapa sketsa desain busana dalam berbagai gaya dan kesempatan. Secara umum, karakteristik persiapan belajar mahasiswa relatif sama antara siklus I dan siklus II. Kelemahan persiapan belajar mahasiswa pada siklus I menjadi acuan untuk meningkatkan persiapan belajar siklus II. Kelemahan tersebut adalah tentang penerapan konsep dasar desain busana ke dalam sketsa desain perlu dimatangkan. Dengan demikian, konsep dasar ini menjadi melekat dan menjadi hal yang terbiasa dalam membuat sketsa, seperti yang dikemukakan pada refleksi siklus I bahwa konsentrasi dalam membuat sketsa desain busana tidak lagi terpecah pada hal-hal dasar (membuat figur dengan *fose/gaya*), tetapi lebih terfokus pada desain busana itu sendiri.

Setelah diketahui kelemahan dalam hal pemahaman dan penguasaan konsep-konsep di atas, tim dosen memberikan tugas-tugas sebagai latihan di kelas, dan membimbing, mengarahkan kegiatan mahasiswa agar terwujud pemahaman dan penguasaan yang baik, terutama mengenai hal-hal mendasar seperti yang disebutkan di atas.

Aktivitas belajar mahasiswa dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu (1) tingkat partisipasi dalam tanya jawab, diskusi, dan presentasi, (2) kesungguhan dalam melaksanakan observasi/ studi lapangan dalam mencari

dan menemukan sumber belajar, dan mengemas sumber-sumber tersebut menjadi media, dan (3) ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas dan latihan yang diberikan. Dalam dua siklus yang ada dalam penelitian ini, yakni siklus I dan II, aktivitas belajar mahasiswa menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang cukup signifikan. Hal ini terlihat pada peningkatan aktivitas dari ketiga aspek tersebut, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3
Aktivitas Belajar Siklus I dan II

Aspek Aktivitas Belajar	Kategori										Rerata (Siklus I/II)	Jml Partisipan
	A (Siklus I/II)		B (Siklus I/II)		C (Siklus I/II)		D (Siklus I/II)		E (Siklus I/II)			
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
Partisipasi dalam Tanya jawab, diskusi, presentasi	1/4	13/50	1/2	13/25	2/2	25/25	1/0	13/0	3/0	38/0	1,5 (kurang)/ 3,0 (baik)	8 orang
Kesungguhan dalam melaksanakan studi lapangan (observasi) dan pengemasan media	4/4	50/50	2/3	25/37	2/1	25/13	0/0	0/0	0/0	0/0	3,0 (baik)/ 3,4 (baik)	8 orang
Ketekunan dalam menyelesaikan tugas dan latihan	4/5	50/63	2/3	25/37	1/0	13/0	1/0	13/0	0/0	0/0	3,13 (baik)/ 3,63 (baik)	8 Orang

Keterangan: n = jumlah mahasiswa

Hasil belajar mahasiswa pada masing-masing siklus (I dan II) dapat dilihat dari nilai tugas/latihan dan unjuk kerja pada saat mengerjakan tugas/latihan di kelas sesuai pokok bahasan membuat sketsa mode dengan teknik kering dan teknik basah.

Tabel 4
Nilai Hasil Belajar Mahasiswa

Siklus	Pokok Bahasan	Hasil Rata-rata
I	Membuat sketsa mode dengan teknik kering	70,50 (BAIK)
II	Membuat sketsa mode dengan teknik basah.	80,88 (BAIK)

Tabel 4 menunjukkan nilai rerata hasil belajar Desain Busana mahasiswa pada siklus I sebesar 70,50 dan pada siklus II sebesar 80,88. Peningkatan hasil belajar yang terjadi disamping dipengaruhi strategi yang dikembangkan, juga karena aktivitas belajar yang dilaksanakan berlangsung secara nyata dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Hal ini terlihat dari respon yang diberikan mahasiswa secara positif terhadap aktivitas belajar yang berpusat pada lingkungan sekitar (seratus persen mahasiswa menyatakan sangat setuju dengan aktivitas belajar seperti ini).

Tanggapan mahasiswa terhadap penyelenggaraan perkuliahan desain busana dengan strategi pembelajaran berbasis produksi melalui media dan sumber belajar kontekstual tergolong positif.

Pembahasan

Persiapan belajar mahasiswa dalam pokok bahasan membuat sketsa desain busana pada dua siklus menunjukkan adanya peningkatan yang berarti. Kemauan yang sungguh-sungguh dari mahasiswa untuk berusaha menjawab dan membuka ingatan kembali tentang beberapa konsep dasar dalam desain serta mencoba menerapkan konsep-konsep dasar tersebut secara baik dengan bimbingan intensif dosen pembimbing secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan penguasaan dan penerapan konsep dasar dan teknik dasar desain busana. Begitu pula halnya dengan strategi dosen pembimbing yang mengarahkan mahasiswa untuk selalu menyiapkan dan melatih diri secara aktif dalam menguasai teknik dasar desain busana agar pada saat mendesain busana fokus perhatian terpusat pada desain busana itu sendiri, dan bukan pada hal-hal dasar seperti membuat figur/ gaya/ *fose*.

Wisri & Mamdi (2001) menjelaskan, untuk memperoleh ilustrasi model busana yang baik, diperlukan gambar model tubuh manusia dengan komposisi yang tepat. Dengan demikian pengetahuan tentang menggambar tubuh manusia (secara ilustrasi dan desain busana) merupakan faktor penting. Dari keadaan ini dapat dijelaskan bahwa dalam mendesain busana yang baik sangat diperlukan pemahaman konsep yang baik, terutama dalam hal dasar-dasar busana dan teknologi busana, serta penguasaan dasar-dasar menggambar ilustrasi tubuh manusia. Oleh karena itu, konsep dasar seperti ini harus dibangkitkan dan dimiliki oleh mahasiswa melalui persiapan belajar sebelum memulai pelajaran mendesain busana, sehingga dapat meningkatkan kesiapan belajar mahasiswa.

Hasil belajar mahasiswa melalui implementasi pembelajaran berbasis produksi melalui pemanfaatan sumber belajar kontekstual menunjukkan

peningkatan. Dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, penelitian tindakan ini dapat dikategorikan berhasil. Perkuliahan dikatakan berhasil jika lebih dari 85,00% mahasiswa lulus dengan nilai A, B, atau C. Perkuliahan berhasil jika proporsi nilai A, B, jumlahnya lebih besar dari proporsi nilai C. Dalam setiap siklus, terhitung lebih dari 85,00% mahasiswa dinyatakan memperoleh nilai lulus. Pada siklus I terhitung 87,00% dan siklus II 100%. Perolehan nilai A dan B dalam siklus I dan II juga menunjukkan perbandingan yang lebih besar dari perolehan nilai C. Pada siklus I terlihat 4 : 3, siklus II terlihat 5 : 3.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi di samping dipengaruhi oleh strategi yang dikembangkan, juga karena aktivitas belajar yang dilaksanakan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mahasiswa siap dalam membelajarkan diri yang didukung oleh sumber belajar nyata yang diperoleh dari lingkungan sekitar yang sudah direncanakan sebelumnya. Mahasiswa sangat siap dengan bahan dan ide yang akan dituangkan ke dalam desain. Di samping itu, dalam menuangkan ide ke dalam desain busana, mahasiswa tidak lagi terkonsentrasi penuh pada hal-hal mendasar dalam mendesain. Hal ini sangat mendukung upaya mendekatkan mahasiswa ke dalam situasi senyatanya dalam belajar desain agar terwujud hasil karya yang memang benar-benar sesuai dengan *trend fashion* yang berkembang. Konsep pembelajaran berbasis produksi bahwa pada dasarnya menganut prinsip *mastery learning*, yang mana pembelajaran salah satu paket keahlian dapat dioptimalkan dalam bentuk latihan mengerjakan tugas-tugas yang sesungguhnya melalui suatu proses pengalaman langsung menghasilkan (*learning by doing*) sesuatu yang bermanfaat. Dengan demikian, pembelajaran sangat terintegrasi dengan penilaiannya. Hal ini dapat mendorong terjadinya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran tidak diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk menghadapi ujian, tetapi merupakan wahana yang sistematis untuk mengarahkan peserta didik menjadi kompeten (Priowirjanto & Gatot, 2003). Terkait dengan hal itu, ketersediaan waktu yang memadai dan suasana belajar yang baik memberikan peluang untuk bekerja secara alami, sehingga proses belajar melalui latihan tugas-tugas nyata dan tidak semata-mata terfokus pada penguasaan aspek *technical skill*, akan tetapi juga berlatih menginternalisasi aspek *soft skill* yang merupakan bagian integral dari elemen kompetensi.

Desain busana yang baik, yang dapat memenuhi selera pasar (sesuai *trend fashion*), memang agak sulit ditentukan karena *trend* selalu berubah.

Chodijah dan Moh. Alim Jaman (2001) menyebutkan, desain busana yang baik susah untuk didefinisikan secara kusus karena *fashion* selalu berubah. Setiap kali *fashion* yang baru muncul dan populer, standar keindahan menjadi berubah pula. Mode pada suatu saat membawa pengaruh dan kadang-kadang menyimpang dari ideal. Walaupun demikian, standar yang dapat dipakai untuk mengukur keindahan sejatinya tetap ada.

Dilihat dari perkembangan konsep dan perubahan pandangan dalam bidang desain seperti yang diuraikan di atas, dalam belajar mendesain, agar desain yang dihasilkan tetap bisa diterima pasar atau sesuai dengan perkembangan, desainnya harus perpedoman pada perkembangan zaman. Karena itu pemanfaatan sumber belajar dalam desain busana sangat penting dan perlu diupayakan sumber-sumber belajar yang kontekstual dengan memanfaatkan lingkungan sekitar melalui studi lapangan atau observasi ke butik, toko pakaian, dll., atau melalui media cetak dan media televisi yang memuat tentang mode atau fashion. Walaupun demikian, dosen sebagai agen pembelajaran juga harus dapat membelajarkan mahasiswa dengan terlebih dahulu mengenal konsep perkembangan mode melalui tayangan-tayangan atau contoh-contoh perkembangan fashion dari zaman ke zaman, sehingga pengetahuan, sikap, dan keterampilan mahasiswa nantinya diharapkan lengkap dalam membelajarkan diri dalam bidang desain busana.

Hal ini sesuai dengan pandangan Nurhadi & Senduk (2004), lingkungan belajar harus dikenal oleh siswa (mahasiswa) sehingga pelajaran baru secara langsung dapat diamati, relevan dan penggunaannya praktis dalam kehidupan yang mereka ketahui. Berbagai sumber digunakan secara langsung dari lingkungan mereka. Berbagai sumber harus tersedia, murah, dan dalam kuantitas yang cukup untuk guru (dosen) dan siswa (mahasiswa). Jadi, kata kunci dalam konteks lingkungan sebagai sumber belajar adalah: tersedia (mudah diperoleh), dikenal, dapat digunakan, dan relevan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis produksi pada hakikatnya dapat dioptimalkan dalam membentuk latihan mengerjakan atau menyelesaikan suatu pekerjaan/ tugas yang sesungguhnya agar diperoleh keahlian (kompetensi) melalui pengalaman langsung menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Melalui pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan pebelajar secara langsung dalam situasi nyata, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan keahlian belajarnya secara langsung. Dalam hal ini mahasiswa memiliki kepekaan terhadap perkembangan yang ada dalam dunia fashion, mengingat dunia *fashion* berkembang pesat. Oleh sebab itu,

apa yang dipelajari hari ini oleh mahasiswa hendaknya dapat dipakai sebagai modal untuk mengembangkan diri dalam mengikuti perubahan.

Simpulan

Dari hasil dan pembahasan di atas, dapat dirumuskan beberapa simpulan berikut ini. 1) Pembelajaran berorientasi produksi melalui pemanfaatan sumber belajar kontekstual pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana FTK Undiksha dapat meningkatkan kesiapan belajar mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, aktivitas belajar mahasiswa, tetapi aktivitas ini perlu dibiasakan. 2) Pembelajaran berorientasi produksi melalui pemanfaatan sumber belajar kontekstual pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana FTK Undiksha dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa. Rata-rata skor yang diperoleh lebih besar dari 70 dan ketuntasan belajar mahasiswa lebih besar dari 80,00% untuk setiap siklus pembelajaran. 3) Secara umum mahasiswa memberikan respon positif terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan pembelajaran berbasis produksi melalui media dan sumber belajar kontekstual dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar desain busana. Kendala yang dihadapi dalam strategi pembelajaran ini adalah mahasiswa belum terbiasa memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan, dan membutuhkan waktu yang relatif lama dalam memperoleh hasil belajar yang optimal.

Implikasi dari penelitian ini adalah implementasi pembelajaran berorientasi produksi melalui pemanfaatan sumber belajar kontekstual dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar layak juga diterapkan dalam pembelajaran sejenis pada mata kuliah lain

Penelitian ini dilaksanakan terbatas hanya pada penerapan strategi pembelajaran dan hasil yang diperoleh terbatas pada aktivitas belajar dan hasil belajar sehingga perlu diupayakan alternatif tindakan yang lain dalam meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa jika implementasi pembelajaran berbasis produksi melalui media dan sumber belajar kontekstual dilaksanakan pada mata kuliah yang lain.

Daftar Rujukan

Chodijah & Zaman, M. A. 2001. *Desain mode tingkat dasar*. Jakarta: Mutia Cipta Sarana.

- Dochy, F. J. R. C. 1996. Prior knowledge and learning. dalam Corte, E. D., & Weinert, F. (Eds): *International encyclopedia Of development and instructional psycology*. New York: Pergamon.
- Freire, P. 1999. *Politik pendidikan kebudayaan, kekuasaan, dan pembebasan*. (Agung Prihantoro dan Fuad Arif Fudiyartanto: Penerjemah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kraft, N. 2002. *Criteria for authentic project-based learning*. Denver. R M C Research Corporation.
- Nurhadi. Yasin, B. & Senduk, A. G. 2004. *Pembelajaran kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press
- Priowirjanto & Gatot, H. 2003. *Pedoman penyelenggaraan ujian dan sertifikasi kompetensi terintegrasi dengan proses pembelajaran sekolah menengah kejuruan*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukanto. 2001. Perubahan karakteristik dunia kerja dan revitalisasi pembelajaran dalam kurikulum pendidikan kejuruan. *Pidato pengukuhan guru besar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Warpala. I W. S. 2003. Implementasi pendekatan pembelajaran kontekstual dalam pengajaran IPA di SD dengan menggunakan LKS berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. No. 3. TH.XXXVI, Juli 2003. 148.
- Wisri, A. & Mamdi, P. 2001. *Menggambar anatomi modis untuk merancang busana*. Jakarta: Mutia Cipta Sarana.