

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswa nya (mengarahkan interaksi siswa dalam sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto Ibnu Badar, 2014: 19)

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetap juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. (jamil suprihatiningrum, 2013; 75)

Bigs (1998) dalam buku Nini subini, dkk (2012) mengelompokan pembelajaran dalam tiga pengertian, yaitu :

a. Secara kuantitatif

Pembelajaran dalam pengertian secara kualitatif merupakan upaya pendidik untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didiknya. Dalam hal ini peranan guru tidak hanya sebagai pengajar sebagai pengajar yang mentransfer ilmu kepada anak didiknya namun juga melibatkan anak didiknya tersebut dalam kegiatan belajar yang aktif, efektif dan efisien.

b. Secara kuantitatif

Pembelajaran dalam pengertian secara kuantitatif merupakan penularan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikan kepada anak didik dengan sebaik – baiknya, tersalurkan secara keseluruhan kepada para peserta didik.

c. Secara institusional

Pembelajaran dalam pengertian secara instusional merupakan penataan segala kemampuan mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efisien, tidak bertele – tele, dan membuang waktu percuma. Dalam hal ini pedidikan harus siap dengan apa yang diajarkan, termasuk metode mengajar apa yang akan dipilih dalam menyampaikan suatu ilmu pengetahuan kepada anak didiknya. Mengingat kebutuhan dan adanya perbedaan pada masing – masing anak didiknya.

Pendapat diatas mengenai pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku peserta didik yang melibatkan komunikasi 2 arah antara pendidik dan peserta didiknya untuk mentransfer pengetahuan agar dpat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan

1) Proses Pembelajaran

Ketika proses pembelajaran agar terjadi interaksi pembelajaran yang baik, ada beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling membantu, serta merupakan satu kesatuan yang dapat menunjang proses pembelajara, sumber/media pembelajaran, manajemen interaksi pembelajaran (pengelolaan kelas), penilaian pembelajaran, pendidik, dan pengembangan proses pembelajaran.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013) Agar Proses pembelajaran proses pembelajaran berlangsung dengan baik, guru perlu mempersiapkan skenario pembelajaran dengan cermat dan jelas. Berikut beberapa hal pokok dalam proses pembelajaran

a) Interaksi pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang didominasi antara guru dan siswa. Interaks pembelajaran merupakan proses yang saling mempengaruhi guru akan mempengaruhi siswa maupun sebaliknya siswa akan mempengaruhi guru. Peranan siswa dan guru dalam interaksi pembelajaran ditentukan oleh

strategi maupun metode – metode pembelajaran yang digunakan.

b) Proses pembelajaran dalam perspektif siswa

Ditinjau dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan belajar. Belajar merupakan serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan – kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial maupun psikomotorik.

c) Proses pembelajaran dalam perspektif guru

Dilihat dari sudut pandang guru proses pembelajaran berwujud dalam kegiatan mengajar. Secara sempit, mengajar dapat diartikan sebagai prose penyampaian pengetahuan kepada siswa.

Dari beberapa point diatas pembelajaran harus berhubungan dan mendapat timbal balik oleh guru dan murid. Guru memilih metode metode pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal.

Proses pembelajaran yang dilakukan seharusnya dilengkapi dengan aktivitas mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Aktifitas mengamati dan bertanya dapat dilakukan dikelas, sekolah, atau diluar sekolah sehingga kegiatan belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga dilingkungan sekolah dan masyarakat. Oelh sebab itu, guru perlu

bertindak sebagai fasilitator dan motifator belajar, dan bukan satu-satunya sumber belajar.

2. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran berasal dari bahasa Inggris "approach" yang memiliki beberapa arti. Dalam dunia pendidikan pendekatan pembelajaran dapat diartikan "Cara memulai Pembelajaran".

Menurut yang ditulis oleh Gladene Robertson dan Hellmut Lang (1984; 5) dibuku Abdul Majid, M.Pd (2013; 19) , pendekatan pembelajaran dimaknai menjadi 2 pengertian, yaitu pendekatan pembelajaran sebagai dokumen tetap dan pendekatan pembelajaran sebagai bahan kajian yang terus berkembang , pendekatan pembelajaran dokumen tetap dimaknai sebagai suatu kerangka umum dalam dalam praktek dalam praktek profesional guru, yaitu sebagian dokumen yang dikembangkan untuk pencapaian kurikulum.pendekatan pembelajaran sebagai bahan kajian yang terus berkembang dimaksudkan studi komppherensif praktik pembelajaran maupun pelaksanaannya.

Dari uraian diatas dapat dimaksud pendekatan pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru dengan memiliki tujuan dalam proses pembelajaran.

Menurut muhibbin syah (2009), Pendekatan pembelajaran dipandang representatif yang klasik dan modern menurut beberapa ahli yaitu :

a. Pendekatan hukum jost

Siswa lebih sering mempraktekan materi pembelajaran akan lebih mudah memanggil kembali memori lama yang berhubungan dengan materi yang sedang ditekuni.

b. Pendekatan Balland & Clanchy

Pendekatan belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh sikap terhadap ilmu pengetahuan. Ada 2 macam siswa dalam menyikapi ilmu pengetahuan 1) sikap melestarikan yang sudah ada, 2) sikap memperluas apa yang sudah ada.

Siswa yang bersikap conserving pada umumnya menggunakan pendekatan belajar reproduktif, sementara itu sikap siswa yang extending, biasanya menggunakan pendekatan belajar analistis .

c. Pendekatan Biggs

Pendekatan belajar siswa dapat dikelompokkan ke dalam 3 bentuk besar, yaitu :

1) Pendekatan surface

2) Pendekatan deep

3) Pendekatan achieving (pencapaian prestasi tinggi

d. Pendekatan independent learning dan self directed learning

Pendekatan Independent Learning ialah belajar mandiri dalam arti mempelajari topik tertentu yang tidak diajarkan oleh guru, tetapi harus dikuasai oleh siswa dan penguasaan siswa terhadap topik tersebut dinilai oleh guru.

Dari pendapat di atas diperoleh bahwa pendekatan pembelajaran bermacam – macam sesuai tujuan dari pembelajarannya itu sendiri dengan dilengkapi oleh strategi dan model pembelajaran sebagai penyempurna mencapainya tujuan belajar.

3. Kurikulum 2013

Kurikulum secara konseptual adalah Suatu respon Pendidikan terhadap kebutuhan masyarakat dan bangsa dalam membangun generasi muda bangsanya. Secara Pedagogis, Kurikulum adalah pendidikan yang memberi kesempatan untuk peserta didik mengembangkan potensi dirinya dalam suatu suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan dirinya untuk memiliki kualitas yang diinginkan masyarakat dan bangsany. Secara Yuridis, kurikulum adalah suatu kebijakan publik yang didasarkan kepada dasar filosofi bangsa dan keputusan yuridis di bidang pendidikan.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi. Pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari Standar kompetensi kelulusan.

Dengan demikian penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum. Kurikulum 2013 memadukan tiga konsep yang menyeimbangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Melalui konsep tersebut, keseimbangan antara hardskill dan softskill dimulai dari standar kompetensi Lulusan, standar proses, dan standar penilaian yang dapat diwujudkan. Kurikulum 2013 juga menekankan pada dimensi modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan secara ilmiah (Pendekatan saintifik) dalam pembelajaran sebagaimana yang dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan hasil untuk semua mata pelajaran. Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah yaitu sikap (Afektif), Pengetahuan (kognitif), dan Keterampilan (Psikomotorik).

4. Pembelajaran *Scientific Learning*

Pendekatan *Scientific Learning* merupakan pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013. Metode ini digunakan di berbagai sekolah tetapi belum sepenuhnya dapat terlaksana.

Ciri dari Pembelajaran saintifik ini adalah observasi (mengamati), Bertanya (Menanya), Melakukan Percobaan, MengAsosiasi, membangun jaringan (mengkomunikasikan hasil) (Ridwan Abdullah, 2014).

Menurut Daryanto (2014) Langkah – langkah pendekatan ilmiah dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural tetapi pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai – nilai atau sifat – sifat ilmiah dan menghindari nilai – nilai atau sifat – sifat non ilmiah. Pendekatan ilmiah ini ialah pendekatan saintifik yang terdapat Mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan hasil.

Aris shoimin (2014) mengungkapkan bahwa ada Tujuh kriteria sebuah pendekatan pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran saintifik :

- a. Materi yang dipelajari harus berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu, bukan sebatas kira – kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata
- b. Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru – siswa dalam proses pembelajaran sebaiknya terbebas dari prasangka yang serta merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.

- c. Mendorong dan memberikan inspirasi kepada siswa agar siswa dapat berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan suatu permasalahan dan dapat mengaplikasikan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- d. Mendorong dan memberikan inspirasi kepada siswa sehingga siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran yang dipelajari.
- e. Mendorong dan memberikan inspirasi kepada siswa sehingga siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berfikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
- f. Berbasis pada konsep, teori dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- g. Tujuan dari pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun dalam sistem penyajiannya harus dibuat dengan semenarik mungkin.

Daryanto (2014) berpendapat bahwa sebuah proses

Pembelajaran dapat disebut ilmiah apabila memenuhi kriteria seperti berikut :

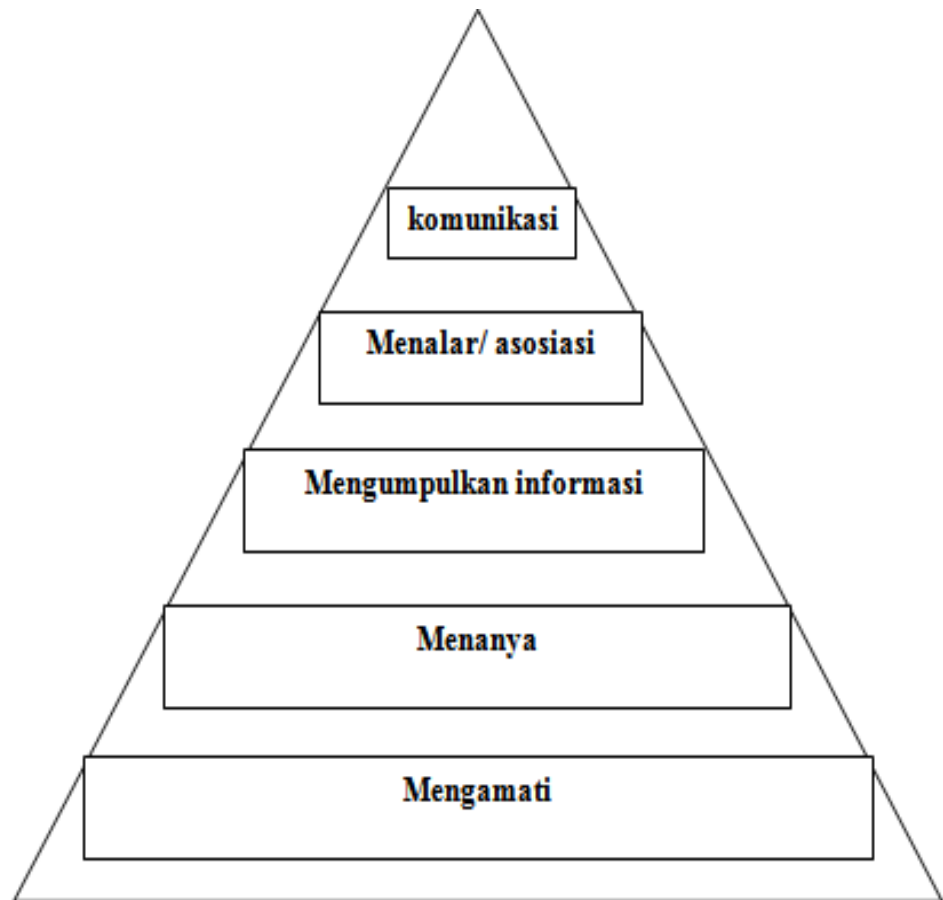
- a. Substansi atau materi pembelajaran yang akan dipelajari selalu berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan

logika atau penalaran tertentu, bukan sebatas kira – kira, khayalan, legenda, atau dongeng.

- b. Sebuah prose pembelajaran harus terhindar dari sifat – sifat atau nilai – nilai non ilmiah yang meliputi intuisi, akal sehat, prasangka, penemuan melalui coba – coba dan asal berfikir kritis.

Berdasarkan dengan penjelasan kriteria pembelajaran saintifik diatas bahwa pembelajaran dapat disebut dengan pembelajaran ilmiah jika pembelajaran tersebut sesuai dengan kaidah dan karakteristik ilmiah.

Tahapan aktivitas belajar yang dilakukan dengan pembelajaran saintifik tidak harus dilakukan mengikuti prosedur yang kaku, namun dapat disesuaikan dengan pengetahuan yang hendak dipelajari. Dalam suatu pembelajaran mungkindilakukan observasi terlebih dahulu baru memunculkan pertanyaan, dan sebaliknya pada pelajaran yang lain mungkin siswa mengajukan pertanyaan terlebih dahulu sebelum melakukan observasi.



Gambar 1. Komponen Pendektan Pembelajaran Saintifik

(Sumber ; Ridwan Abdullah S. 2014, 54)

a) Melakukan Pengamatan atau observasi

Observasi menggunakan panca indra untuk memperoleh informasi. sebagai contoh sebuah benda dapat diobservasi untuk mengetahui karakteristiknya, yaitu seperti warna, berat, bentuk bau, dan teksturnya. Sama halnya dengan perilaku manusia yang dapat diobservasi yaitu dari sifat, kebiasaan, pendapat dan karakteristik lainnya. Data yang diamati dalam observasi sebaiknya merupakan variable yakni data yang bervariasi untuk sebuah karakteristik. Variable yang diamati

dapat berupa terikat atau bebas. Siswa juga dapat menentukan apakah sebuah variable dapat mempengaruhi.

Dalam hal ini siswa perlu dilatih untuk mampu mendeskripsikan hasil pengamatan pada teman lain sehingga teman dapat memperoleh gambaran yang sama seperti yang dideskripsikan.

b) Mengajukan pertanyaan

Aktifitas belajar ini sangat penting dilakukan untuk meningkatkan rasa keingintahuan siswa, siswa dilatih untuk meruuskan suatu pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan. Salah satu cara melatih siswa dalam mengajukan pertanyaan adalah dengan metode inkuiri suchman dapat dilakukan dengan menampilkan fenomena dan meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan materi tersebut. Pertanyaan yang diajukan dapat dapat menggiring siswa untuk dapat melakukan pengamatan yang lebih teliti.

c) Melakukan eksperimen / mengumpulkan informasi.

Belajar dengan menggunakan pendekatan ini membuat siswa lebih mandiri dalam menemukan materi pembelajaran dengan guru hanya sebagai pengarah untuk menemukan materi yang akan dipelajari. Guru mengarahkan siswa dalam merencanakan aktifitas, melaksanakan aktivitas, dan melaporkan aktifitas yang dilakukan. Metode utama yang

digunakan dalam membantu siswa adalah dengan mengajukan pertanyaan. Pada tahap akhir guru melakukan koordinasi kepada siswa agar siswa dapat menyampaikan hasil penelitian kepada teman atau kelompok lain.

d) Menalar

Mengolah informasi dengan menalar dan berfikir rasional merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang siswa. Menalar adalah aktivitas mental khusus dalam melakukan inferensi. Inferensi adalah menarik kesimpulan berdasarkan pendapat, data, fakta atau informasi. Dasar pengolahan informasi berdasarkan metode ilmiah adalah melakukan penalaran secara empiris. Penalaran empiris didasarkan pada logika induktif, yaitu menalar hal khusus ke hal umum. Penalaran yang sering dilakukan adalah penalaran deduktif, yakni menggunakan logika maju berdasarkan observasi umum ke observasi khusus atau pernyataan yang mengarah pada kesimpulan khusus.

Upaya untuk melatih siswa dalam melakukan penalaran dapat dilakukan dengan meminta siswa untuk menganalisis data yang diperoleh sehingga siswa dapat menemukan hubungan antara variabel, atau dapat menjelaskan tentang data berdasarkan teori yang ada, menguji hipotesis yang telah diajukan, dan membuat kesimpulan.

e) Komunikasi

Kemampuan untuk berkomunikasi perlu dimiliki oleh siswa karena kompetensi tersebut sama pentingnya dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Bekerjasama dalam sebuah kelompok merupakan salah satu cara membentuk kemampuan siswa untuk dapat membangun jaringan dan berkomunikasi.

Kompetensi penting dalam membangun jaringan adalah keterampilan intrapersonal, keterampilan interpersonal, dan keterampilan organisasional.

Dari materi di atas terdapat 5 point yang sangat ditonjolkan dalam penerapan pendekatan saintifik yaitu setiap poinnya saling berhubungan dalam setiap pembelajaran dari awal proses pembelajaran hingga penutup pembelajaran. Sehingga setiap point jangan sampai dilewatkan oleh guru dalam proses pembelajaran agar dapat terciptanya proses belajar yang sesuai dengan pendekatan yang digunakan dan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan secara maksimal dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

5. Metode pembelajaran pada pendekatan saintifik

Beberapa model, strategi, atau metode pembelajaran dapat diterapkan dengan mengintegrasikan elemen – elemen pendekatan

saintifik dalam pembelajaran. Metode yang sesuai dengan pendekatan Pendekatan saintifik antara lain adalah Pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran Penemuan (discovery Learning), Pembelajaran berbasis masalah (Problem based Learning) dan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) dan juga dapat menggunakan metode lain yang relevan.

Selain metode belajar yang disebutkan diatas, dibawah ini juga merupakan metode pembelajaran (Jamal, 2010), diantaranya adalah :

a. Metode Proyek

Metode ini adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menggunakan unit – unit kehidupan sehari – hari sebagai pelajarannya, sehingga anak didik tertarik untuk belajar.

b. Metode eksperimen

Metode ini adalah metode pemberian kesempatan kepada anak didik, baik perorang atau kelompok, untuk dilatih melakukan proses percobaan

c. Metode Pemberian tugas dan resitasi

Pemberian tugas ini mempunyai arti guru menyuruh anak didik misalnya membaca, tetapi dengan menambahkan tugas – tugas seperti mencari dan membaca buku – buku lain sebagai perbandingan.

d. Metode diskusi

Diskusi merupakan alternatif jawaban memecahkan sebagai problem kehidupan. Dengan catatan persoalan yang akan didiskusikan harus dikuasai secara mendalam.

e. Metode latihan

Metode latihan disebut juga metode training, yaitu suatu cara mengajarkan untuk menanamkan kebiasaan – kebiasaan tertentu.

f. Metode SCL (Student Center Learning)

Metode ini adalah metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran. Penerapan metode ini diharapkan peserta didik aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Pemilihan model atau metode pembelajaran terkait dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari. Pertimbangan dalam memilih model atau metode pembelajaran yang sesuai untuk materi pembelajaran tertentu juga terkait dengan karakteristik materi tersebut.

Menurut Ridwan abdullah (2014) Pada umumnya, siswa menggunakan keterampilan yang berbeda dalam model atau metode pembelajaran. Strategi pembelajaran lain yang tidak berbasis pada model pembelajaran inkuiri, discovery, PBL, PjBL, juga dapat diterapkan jika tahapan pembelajaran melibatkan siswa

dalam mengamati, menannya, mencoba atau mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Seperti contoh menggunakan metode ceramah, diskusi, pemberian tugas, dan lainnya.

6. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses belajar mengajar (M. Fathurohman dan Silistyaroni, 2012:117). Sutratinah (2001) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu, Dari pendapat diatas dapat disimpulkan prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan proses belajar yang hasil kegiatan belajar tersebut dapat diukur dan dilihat dari nilai – nilai yang diperoleh siswa.

Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar (M. Fathurohman dan Silistyaroni, 2012:117).

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa, namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah

laku seluruh ranah itu khususnya rasa, sangat sulit (muhibbin syah, 2009:216).

Pada Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari benyamin bloom yang secara garis besar membaginya jadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Nana sudjana,2014: 22). Dapat pula dilihat melalui tabel berikut menurut muhibbin syah.

Tabel 1. Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotor

Ranah	Indikator	Cara evaluasi
Ranah Kognitif		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes lisan 2. Tes tertulis
4. Aplikasi/ Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes tertulis 2. Tes Pemberi tugas 3. Observasi
5. Analisis	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah	1. Tes tertulis 2. Pemberian Tugas
6. Sintesis	1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan	1. Tes tertulis 2. Pemberian Tugas
Ranah Afektif		
1. Penerimaan	1. Menunjukan sikap menerima 2. Meenunjukan sikap menolak	
2. Sambutan	1. Kesediaan berpartisipasi 2. Kesediaan memanfaatkan	
3. Apresiasi	1. Menganggap penting dan	

	bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi	
4. Internalisasi	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari	
5. karakterisasi	1. melembagakan atau meniadakan 2. menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari – hari	
Ranah Psikomotor		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya	
2. Kecakapan ekspresi verbal dan Non verbal	1. Kefasihan melafalkan 2. Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani	

(Sumber; Muhibbin Syah, 2009: 217-218)

Prestasi belajar bisa di ukur terhadap peserta didik dengan berdasarkan dari faktor kognitif, afektif dan Psikomotor. Setiap faktor dalam prestasi belajar menandai dari 3 ranah yang mewakili diri peserta didik, dimana 3 ranah ini selalu ada dala setiap proses pembelajaran.

Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan tingkah laku dalam suatu proses pembelajaran, yang terdiri dari aspek penerimaan jawaban, atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi.

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yang terdiri dari gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan

atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

5. Mata Pelajaran Dasar Desain

Dasar Desain merupakan Mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa di smk kelas x jurusan tata busana. Mata pelajaran ini merupakan dasar dalam pembelajaran desain selanjutnya, sehingga siswa diharapkan dapat menguasai materi ini dan dalam menuju tingkat selanjutnya tidak mengalami kesulitan.

Mata pelajaran dasar desain diajarkan disekolah 1 kali pertemuan dalam satu minggu pada setiap kelas nya, dan dalam 1 kali pertemuan alokasi waktunya adalah adalah 2 x 45 menit.

Mata pelajaran Dasar Desain ini memiliki 2 pembelajaran yaitu pembelajaran Teori dan Praktek dimana setiap KD dalam pembelajaran ini terpisah mengacu pada kurikulum yang diterapkan.

Dalam hal ini pembelajaran dasar desain mempunyai kompetensi dasar (Direktoat Pembinaan SMK, 2013) :

1. Mendeskripsikan ruang lingkup dasar desain
2. Menganalisis ruanglingkup dasar desain
3. Mendeskripsikan desain struktur
4. Membuat desain struktur
5. Mendeskripsikan desain hiasan
6. Membuat desain hiasan pada benda

7. Mendeskripsikan unsur desain
8. Memerapkan unsur desain pada benda
9. Mendeskripsikan prinsip desain
10. Menerapkan prinsip desain pada benda

a. Kompetensi Dasar Desain

Table 2. kompetensi Dasar Desain

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati nilai – nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia
KI2) Mengembangkan perilaku (Jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	2.1 Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari – hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan 2.2 menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat 2.3 mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat. 2.4 menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari – hari
KI3) Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan prosedural dalam pengetahuan teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradapan terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.1 mendeskripsikan ruang lingkup dasar desain 3.2 mendeskripsikan desain struktural 3.3 mendeskripsikan desain hiasan 3.4 mendeskripsikan unsur desain 3.5 mendeskripsikan prinsip desain
KI4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam	4.1 menganalisis ruang lingkup desain

<p>ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dasi yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung</p>	<p>4.2 Membuat desain Struktural 4.3 membuat desain hiasan pada benda 4.4 menerapkan unsur desain pada benda 4.4 menerapkan prinsip desain pada benda</p>
--	--

Sumber ; Diktorat Pembinaan SMK (2013)

Dilihat dari kompetensi dasar pada tabel berikut kompetensi dasar yang diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Dasar desain sangat bervariasi. Pembelajaran dilakukan dengan pemberian materi dan juga praktek. Materi pokok yang digunakan dalam mata pelajaran dasar desain ini yaitu ruang lingkup dasar – dasar desain, desain struktur, desain hiasan, unsur – unsur desain, Prinsip – Prinsip desain.

Penelitian kali ini hanya menggunakan beberapa kompetensi Dasar dalam Tabel 1, yaitu pada point 3.4 Mendiskripsikan unsur-unsur desain.

Pengertian desain sangat perlu dipahami sebelum masuk kemateri yang lebih lanjut, tidak hanya cukup dimengerti saja tetapi harus memiliki keterampilan khususnya dalam pelaksanaannya.

Menurut beberapa pendapat ada yang mengatakan bahwa :

- a. Desain adalah rancangan
- b. Desain adalah gambar rencana
- c. Desain adalah gambar untuk merencanakan sesuatu bentuk benda

- d. Desain adalah gambar rencana suatu karya
- e. Desain adalah konsep dari suatu rencana

Desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu melalui perencanaan sampai terwujudnya barang jadi (Dasar – dasar Desain untuk SMK, Karangan Murtihadi, G. Gunarto, halaman 19).

Menurut Afif Ghurub B. Desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu rancangan suatu karya yang nantinya akan diwujudkan dalam bentuk benda yang sesungguhnya yang memiliki nilai keindahan. Dalam hal ini siswa diwajibkan untuk mengerti atas pengertian desain.

b. Silabus Dasar Desain

Materi dari silabus yang digunakan dalam pembelajaran dasar desain adalah sebagai berikut :

**SILABUS MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Program Studi keahlian: Tata Busana

Kelas/Semester : X / 2

- KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Unsur-unsur Desain	Mengamati Mencari informasi tentang unsur-unsur desain	Tugas Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur Desain	30	Dasar desain Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain	Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik		
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat		Menanyakan perbedaan bentuk geometris dan non geometris	Portofolio Laporan tertulis kelompok		
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat		Menanyakan perbedaan arah dan garis			
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari		Eksperimen Menggambar macam macam garis, bentuk , ukuran, kombinasi warna,	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
3.3. Mendeskripsikan unsur desain					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.4. Menerapkan unsur desain pada benda		intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu Asosiasi Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Prinsip desain	Komunikasi Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi Mengamati Mencari informasi tentang unsur-unsur desain	Tugas Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan desain	24	Dasar desain Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan pusat perhatian Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris	Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik		
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat		Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan	Portofolio Laporan tertulis kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat		Eksperimen Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu			
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari		Asosiasi Mencari contoh dalam busana			
3.5. Mendeskripsikan prinsip desain					
4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>yang menunjukkan penerapan prinsip desain</p> <p>Mendiskusikan prinsip desain pada busana</p> <p>Komunikasi</p> <p>Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi</p>			

6. Teori Desain

a. Pengertian desain

Pengertian desain secara umum adalah desain berasal dari bahasa Inggris yaitu *Design* yang berarti “gambaran desain, rencana, atau reka rrupa”. Apabila dianggap sebagai kata benda, desain dapat diartikan rencana atau gambaran yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip – prinsip desain. Selanjutnya, apabila dilihat sebagai kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki aspek keindahan. Desain haruslah mudah dimengerti atau dipahami oleh orang lain. Dengan demikian mudah diwujudkan kedalam bentuk benda yang sebenarnya. (Afif Ghurub B. 2011 : 14)

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, dan bentuk, warna, dan tekstur (sri widarwati, 1994)

b. Unsur – unsur desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. (Sri Widarwati, dkk, 2000:7). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004:9), “unsur pada rancangan adalah

pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan unsur-unsur disain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, tekstur, dan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana.

Unsur – unsur desain menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004) yaitu:

1) Garis

Garis adalah hasil goresan dari satu titik lain. Melalui sebuah goresan atau garis tersebut, perancang busana dapat mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Terdapat berbagai macam garis dalam rancangan busan, antara lain :

Tegak lurus memanjang, Lurus melebar, Garis serong, Garis melengkung, Garis gelombang, Serong menyudut, Kusut, Garis bergerigi, Lurus Terputus – putus.

Garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian – bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh

2) Bidang

Bidang pada pakaian adalah sekumpulan garis yang saling bertemu atau saling potong antar ujung dan pangkalnya. Unsur bidang mempunyai sifat dan watak yang berbeda – beda. Perbedaan – perbedaan sifat dan watak tersebut dimanfaatkan sebagai unsur desain guna mencapai suasana tertentu dalam rancangan busana.

Bidang – bidang yang lebar dapat memberikan kesan pada tubuh menjadi besar, dapat dipakai untuk pakaian informal atau pakaian santai. Bidang yang sempit, terutama pada bagian bahu, akan menimbulkan kesan feminin dan lembut.

Dilihat dari unsur bidang, ada dua macam desain busana, yaitu sebagai berikut :

a) Desain Struktur

Desain struktur pada busana disebut dengan siluet busana. Siluet busana. Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian – bagian atau detail, seperti lipit, kup kerut dan kelim. Beberapa siluet yaitu A, Y, I, S, H, L

b) Desain Hiasan

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur siluet. Desain hiasan tersebut dapat berupa kerah, lengan, saku, renda, dll.

3) Bentuk

Dalam unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris , seperti segi 4, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder. Bentuk – bentuk geometris ini banyak diterapkan pada pakaian, misalnya garis kerung leher, kimono, dll.

Dalam membuat desain, tidak hanya berlandaskan ide, tetapi harus juga mempunyai konsep rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami. Konsep rancangan bentuk dasar ini dituangkan ke dalam bentuk pola rancangan, sehingga akan mudah diwujudkan ke bentuk pakaian yang sebenarnya.

Rancangan busana juga harus memperhatikan keselarasan antara model busana dengan anatomi tubuh si pemakai , seperti kurus-tinggi, kurus-pedek, tinggi-besar, dan gemuk pendek.

4) Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan lebih menarik. Unsur warna dapat mengungkapkan suasana perasaan, sifat, dan watak yang berbeda. Unsur warna mempunyai variasi yang sangat tidak terbatas. Berdasarkan sifatnya, unsur terdiri dari warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Watak warna terdiri dari dari warna panas, warna dingin, warna lembut, warna mencolok, warna berat, warna sedih dan warna gembira, dilihat dri macamnya warna memiliki bermacam – macam

warna, seperti warna merah, kuning dan biru yang di sebut warna primer atau warna sekunder.

5) Ukuran

Ukuran anatomi tubuh, bentuk, dan model pakaian merupakan unsur yang perlu diperhatikan dalam desain busana. Sebab, besar atau kecilnya ukuran tubuh erat hubungannya dengan berbagai model suatu pakaian yang direncanakan. Bisa juga dikatakan dimensi anatomi tubuh akan memiliki skala ruang bentuk model dalam desain.

- a) Bentuk tubuh ideal
- b) Bentuk tubuh kurus tinggi
- c) Bentuk tubuh kurus pendek
- d) Bentuk tubuh tinggi gemuk
- e) Bentuk tubuh pendek gemuk

6) Tekstur

Tekstur tidak hanya terbatas pada sifat permukaan benda atau bahan, tetapi juga menyangkut kesan terhadap perasaan yang timbul ketika melihat permukaan bahan. Tekstur dapat mempengaruhi penampilan penampilan bahan, baik secara visual maupun secara sensasional.

7) Gelap Terang

Nada Gelap Terang pada warna bahan pakaian timbul karena adanya cahaya. Nilai gelap dan terang warna mempunyai pengaruh tertentu

pada suatu desain. Nilai gelap dan terang adalah warna yang menunjukkan warna tersebut mengandung warna hitam dan putih.

8) Arah

Pada wujud benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti tegak lurus, atau menyerong. Arah tersebut mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang. Unsur arah pada model pakaian dan corak pada bahan dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi, dan gemuk berkesan ramping.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) unsur – unsur desain yaitu :

1) Garis

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Dalam desain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian – bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model
- c) Menentukan periode suatu busana
- d) Memberi arah dan pergerakan

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu garis lengkung dan garis lurus.

2) Arah

Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar, tegak lurus, dan miring ke kiri dan miring ke kanan. Masing – masing arah memberikan pengaruh beda terhadap si pengamat.

3) Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi, dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk 3 dimensi ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Menurut sifatnya bentuk juga juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris, dan bentuk bebas.

Bentuk – bentuk di dalam busana dapat berupa : bentuk krah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif

4) Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok.

5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apa warna itu mengandung hitam atau putih. Sifat gelap digunakan warna hitam dan sifat putih digunakan untuk sifat terang.

6) Warna

Warna sangat berpengaruh dalam disain busana, karena warna ini memiliki daya tarik tersendiri. Pemilihan warna yang kurang tepat dapat menimbulkan ketidakserasian dan tidak ketidak indahan. Terdapat hal yang harus diketahui berhubungan dengan Warna yaitu:

- a) Warna Priemer meliputi merah kuning dan biru
- b) Warna sekunder meliputi perpaduan warna primer misalnya, hijau (Biru + Kuning) , Jingga (Merah + Kuning) , Ungu (Merah + Biru)
- c) Warna penghubung meliputi percampuran warna sekunder dalam jumlah yang sama.
- d) Warna asli meliputi warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam
- e) Warna panas dan warna dingin meliputi untuk warna panas yaitu seperti warna merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning, sedangkan warna dingin yaitu, hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur permukaan benda tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang atau transparan.

Dari dua pendapat diatas memiliki perbedaan yaitu terdapat pada unsur yang menurut soekarno dan lanawati terdapat 8 unsur desain dan Menurut Sri Widarwati terdapat 7 unsur yaitu yang membedakan adalah pada unsur Bidang yang hal tersebut masuk dalam pendapat soekarno dan lanawati , tetapi untuk keseluruhan isi 7 Point unsur desain bisa dikatakan memiliki inti yang sama yaitu :

1) Garis

Garis merupakan goresan dari satu titik ke titik lainnya. Garis juga merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Fungsi garis sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian – bagian yang merupakanhiasan dan menentukan model
- c) Menentukan periode suatu busana
- d) Memberi arah dan pergerakan

2) Arah

Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar, tegak lurus, dan miring ke kiri dan miring ke kanan. Masing – masing arah memberikan pengaruh beda terhadap si pengamat dan mampu menggerakkan rasa

3) Bentuk

Bentuk dapat dikatan visual dari busana yang dapat dilihat dengan indera yaitu bentuk dua dimensi, dan bentuktiga dimensi. Bentuk

dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk 3 dimensi ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Menurut sifatnya bentuk juga juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris, dan bentuk bebas.

4) Ukuran

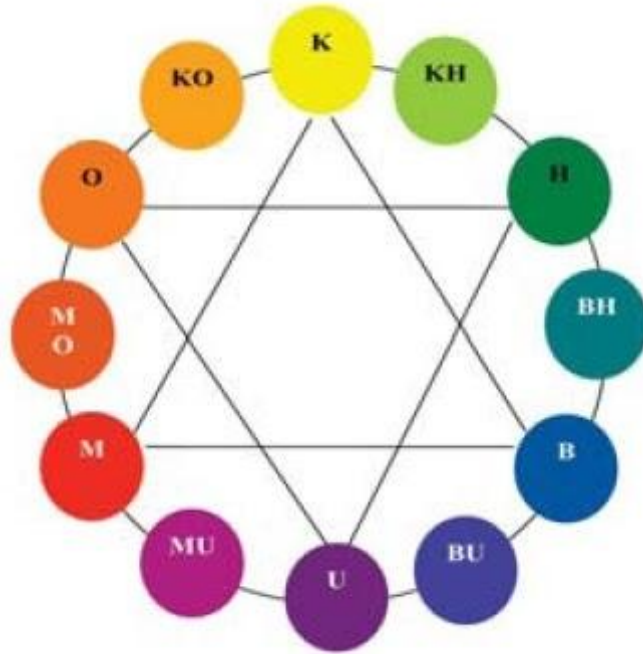
Ukuran dapat dilihat dari busana dan bentuk tubuh seseorang sehingga mempengaruhi busana yang digunakan. Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Dan juga dapat mengukur anatomi tubuh.

5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan nilai warna itu yang mengandung hitam atau putih.

6) Warna

Warna sangat berpengaruh dalam disain busana, karena warna ini memiliki daya tarik tersendiri. Pemilihan warna yang kurang tepat dapat menimbulkan ketidakserasian dan tidak ketidak indahan. Terdapat hal yang harus diketahui berhubungan dengan Warna yaitu pengelompokan warna :



Gambar 2. Lingkaran Warna
(sumber: Ernawati, 2008)

- f) Warna Priemer meliputi merah kuning dan biru
- g) Warna sekunder meliputi perpaduan warna primer misalnya, hijau (Biru + Kuning) , Jingga (Merah + Kuning) , Ungu (Merah + Biru)
- h) Wana intermediet adalah warna yang diperoleh dengan cara yaitu percampuran warna primer dengan warna yang berdekatan dalam lingkaran warna. Ada 6 warna intermediet yaitu :
- Kuning hijau
 - Biru hijau
 - Biru ungu

- Merah ungu
 - Merah orange
 - Kuning oranye
- i) Warna tersier adalah warna yang terbentuk oleh pecampuran dua warna sekunde. Warna tersier ada tiga
- Warna tersier biru adalah hasil campuran warna ungu dan hijau
 - Warna tersier merah adalah hasil campuran oranye dan ungu
 - Warna tersier kuning adalah hasil campuran warna hijau dan warna oranye
- j) Warna kuartar adalah warna yang dihasilkan oleh dua warna tersier, warna kuartar ada 3, yaitu :
- Warna kuartar hijau terjadi karena percampuran warna tersier biru dengan tersier kuning
 - Warna kuartar oranye terjadi karena percampuran warna tersier merah dengan tersier kuning
 - Warna kuartar ungu terjadi karena percampuran warna tersier merah dengan tersier biru.

Warna menurut sifatnya dibagi menjadi 3 yaitu :

- a) Warna yang bersifat panas dan dingin

Warna panas adalah warna yang berada bagian lingkaran warna yaitu warna merah, kuning, dan jingga. Warna panas memunculkan kesan berani, agresif, gembira semangat.

Warna dingin adalah adalah warna yang sebaliknya dari warna panas yaitu bersifat tenang, paasif, warna tersebut adalah hijau, biru, dan ungu.

b) Warna yang bersifat terang dan gelap atau value warna

Sifat gelap dan terang suatu warna disebut dengan value warna. Value warna terdiri dari beberapa tingkatan. Untuk mendapatkan value yang lebih tua dari warna asli atau warna utamanya disebut dengan shade, sedangkan untuk mendapatkan warna yang lebih muda disebut dengan tint. Dapat dilakukan dengan penambahan dengan warna putih.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur permukaan benda tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang atau transparan. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam, tembus terang, kaku, lemas, dan lain sebagainya.

Sedangkan dengan merabaakan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.



Gambar 3. Tekstur pada bahan

(Sumber: Direktorat pembinaan smk,2013)

7. Pendekatan Pembelajaran Scientific Learning Materi Dasar Desain

Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Scientific hal yang perlu dan harus ada agar pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dan dapat dikatakan pembelajaran Scientific adalah dengan menerapkan 5 aspek yaitu observasi (mengamati), Bertanya (menanya), melakukan percobaan (Mengasosiasi), dan membangun jaringan (mengkomunikasikan hasil) dimana kegiatan tersebut saling berhubungan.

Pendekatan Scientific dalam pembelajaran untuk materi dasar desain dilakukan dengan kegiatan yang beruntun yaitu dimulai dari kegiatan awal

siswa sebelum memulai pembelajaran dilakukan kegiatan berdoa sesuai dengan kurikulum 2013 pada kompetensi inti menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Selanjutnya masuk dalam kegiatan inti memasukan aspek yang pertama adalah mengamati pengamatan, pengamatan dapat dilakukan secara kuantitatif atau kualitatif, pengamatan kualitatif mengandalkan panca indra dan hasilnya dideskripsikan secara naratif, sementara itu pengamatan kuantitatif untuk melihat karakter benda pada umumnya menggunakan alat ukur karna dideskripsikan menggunakan angka. Pengamatan untuk materi dasar desain adalah siswa dapat mengamati sumber yang sudah disiapkan oleh guru, siswa dapat mengamati sumber lain selain sumber yang sudah disediakan oleh guru. Aspek ke dua yang diterapkan adalah menanya siswa perlu dilatih untuk merumuskan pertanyaan dengan topik yang akan dipelajari aspek menanya pada materi ini adalah dengan memancing siswa dengan apersepsi seperti memberikan gambaran desain – desain busana yang telah diciptakan desainer, sehingga siswa terpancing untuk bertanya dan tertarik dengan pembelajaran. Aspek ketiga adalah mencoba siswa dipersilahkan untuk mencoba mencari sumber belajar dari sumber – sumber lain agar pengetahuan siswa dapat lebih luas dengan tidak hanya menggunakan satu sumber saja. Aspek keempat adalah menalar kemampuan mengelola informasi melalui penalaran dan berfikir rasional merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa. Aspek menalar dalam hal ini adalah siswa dapat mengidentifikasi gambaran

yang sudah diberikan oleh guru dengan berdiskusi bersama dengan kelompok dan mengungkapkan pendapat atas pemikiran siswa sendiri. Aspek kelima adalah mengkomunikasikan hasil kemampuan ini perlu dimiliki siswa karena kompetensi tersebut sama pentingnya dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Mengkomunikasikan hasil dapat berupa menyampaikan hasil diskusi tentang materi dasar desain siswa kepada guru.

8. Prestasi belajar ruang lingkup unsur desain

Unsur – Unsur Desain merupakan kompetensi Dasar dari mata pelajaran Dasar Desain, sehingga saat pembelajaran dasar desain diharapkan tujuan dari pembelajaran bisa tercapai sehingga dapat berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Menurut Direktorat Pembinaan SMK (2013) Tujuan setelah pembelajaran unsur – unsur desain ini diharapkan peserta didik dapat:

- a. Membuat eksperimen tentang macam – macam garis lurus, lengkung, dan variasinya dan menerapkan optical illusion
- b. Menggunakan eksperimen tentang macam – macam bidang tanpa menggunakan mistar
- c. Membuat eksperimen tentang macam – macam bentuk benda dan siluet pakaian
- d. Membuat eksperimen tentang macam – macam tekstur bahan
- e. Membuat eksperimen tentang lingkaran warna dengan benar

- f. Membuat eksperimen eksperimen tentang macam – macam nilai gelap terang suatu benda
- g. Membuat eksperimen tentang macam – macam motif atau corak bahan pada gambar
- h. Melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari – hari yang menunjukkan unsur desain pada benda
- i. Melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi

Melihat dari teori prestasi belajar keberhasilan dari tercapainya prestasi belajar yang baik dapat dilihat dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Prestasi siswa untuk ranah **Afektif** dapat dilihat dari sikap siswa pada saat menerima pembelajaran. dalam pembelajaran ini mencakup empat aspek yaitu sikap tanggung jawab, sikap jujur, sikap percaya diri, dan sikap disiplin. Sikap tanggung jawab yang dimiliki siswa meliputi menyimak pembelajaran dengan baik, siswa tidak ribut dalam proses pembelajaran. Sikap jujur yang dimiliki siswa meliputi siswa jujur dalam mengerjakan tugas, dan serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Sikap percaya diri meliputi berani mengajukan pertanyaan, berani dalam menjawab pertanyaan oleh guru maupun teman sebaya. Sikap disiplin pada siswa meliputi disiplin terhadap waktu, mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu, menggunakan waktu dengan baik.

Prestasi siswa untuk ranah **Kognitif** adalah dengan melihat hasil tes yang diberikan bahwa hasilnya baik, dan sudah menguasai materi seperti :

1. Dapat menyebutkan pengertian desain
2. Dapat menyebutkan macam – macam unsur
3. Dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian dari Garis
4. Dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian Arah
5. Dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian Bentuk
6. Dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian Ukuran
7. Dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian Value
8. Dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian Warna
9. Dapat menyebutkan dan menjelaskan pengertian Tekstur

Prestasi siswa untuk ranah **Psikomotor** adalah :

1. Mendeskripsikan desain dengan menerapkan Unsur Garis
2. Mendeskripsikan desain dengan menerapkan Unsur Arah
3. Mendeskripsikan desain dengan menerapkan Unsur Bentuk
4. Mendeskripsikan desain dengan menerapkan Unsur Ukuran
5. Mendeskripsikan desain dengan menerapkan Unsur Value
6. Mendeskripsikan desain dengan menerapkan Unsur Warna
7. Mendeskripsikan desain dengan menerapkan Unsur Tekstur

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut ini dapat dijadikan kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya adalah :

- 1.) Pengaruh Penggunaan Pendekatan Scientific Terhadap Hasil Belajar pokok Bahasan Persegi dan Persegi panjang siswa kelas III SDN Kandang Semangka Paciran Lamongan. Oleh Heru Prasetyo, sumardi, dkk. Peneliti tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan scientific terhadap hasil belajar siswa, dengan menggunakan desain pre-test, post-test control grub design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selisih nilai pre-test, post test, untuk kelas eksperimen adala 31,7, selanjutnya kelas kontrol didapat selisih nilai sebesar 24,8 pada kedua kelas sama- sama mengalami perubahan, namun pada kelas eksperimen nilai siswa mengalami perubahan yang lebih signifikan dibanding dengan rata-rata nilai kontrol. Sehingga Ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa dengan terdapat perbedaan dari perhitungan pre-test kedua kelas dan post test kedua kelas.
- 2.) Penerapan Pendekatan Sainifik Pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk meningkatkan Prestasi belajar siswa Kelas 1B SDN Bantul oleh Arifudin Hidayat. Penelitian ini bertujuan menyempurnakan penerapan pendektan saintifik dalam pembelajaran

Pendidikan Agama Islam kelas 1 di SDN Bantul dan mengetahui peningkatan prestasi belajar kelas 1 di SDN Bantul. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus terhadap 27 siswa. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran PAI kelas 1B SDN 1 Bantul secara garis besar tahap – tahap pada pendekatan saintifik seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan membentuk jejaring sudah terlaksana sepenuhnya dengan baik. Adanya peningkatan prestasi belajar ranah kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam setelah menerapkan pendekatan sintifik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan prestasi belajar pada siswa pada ranah kogniti dan afektif dengan 2 siklus penelitian hasilnya dari cukup menjadi baik

- 3.) Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dan saintifik terhadap Prestas Belajar, Kemampuan Penalaran Matematika dan Minat Belajar oleh Aji Wibowo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskriprikan pengaruh pendekatan pembelajaran realistik dan saintifik terhadap prestasi belajar, kemampuan penalaran matematis, dan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasi experiment* dengan *pretest- posttest nonequivalent grub design*

Instrumen yang digunakan adalah tes prestasi belajar, tes kemampuan penalaran matematis, dan angket minat belajar. Untuk menguji keefektifan pendekatan pembelajaran realistik dan saintik serta pembelajaran konvensional menggunakan uji t one sample. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran matematika realistik afektif terhadap prestasi belajar siswa. Pendekatan pembelajaran saintifik efektif terhadap prestasi dan minat belajar tetapi tidak efektif terhadap kemampuan penalaran sistematis. Pendekatan pembelajaran realistik dan saintifik memberikan pengaruh yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar, kemampuan penalaran matematis, dan minat belajar. Ditarik kesimpulan bahwa Pendekatan pembelajaran realistik lebih efektif dari pada pendekatan saintifik terhadap prestasi belajar kemampuan penalaran sistematis, dan minat belajar.

4.) Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Prestasi Belajar Siswa SMK oleh Eko Mulyadi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan prestasi siswa dengan melaksanakan penerapan model project based learning (PBL) dalam pembelajaran fisika kompetensi listrik statis dan listrik arus searah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Aspek kinerja dan prestasi belajar diukur dengan besarnya nilai *Pre-test*,

penilaian produk dan post-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kinerja siswa sebesar 18,75%, yaitu diperoleh dari peningkatan hasil belajar siswa. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dengan menerapkan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan Prestasi belajar siswa di SMKN 3 Yogyakarta.

- 5.) Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional oleh Aryanti Nurhidayati dan Ernawati Sri Sunarsih. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran motivasional terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah afektif siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yaitu quasi eksperimenl (eksperimental semu). Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pre-test* dan *post-test* yang tidak *ekuivalen* (*The non Equivalent Pretest-Posttest Design*). Sample penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah mekanika tanah di Program Studi Bangunan, JPTK, FKIP,UNS. Dengan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol dan hanya dibatasi penilaian aspek afektif saja. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data penilaian dengan cara observasi, wawancara, Angket, Teknik proyektif, dan pengukuran terselubung. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh pembelajaran model motivasional terhadap peningkatan hasil belajar pada ranah afektif,

ranah afektif yang dapat ditingkatkan yaitu receiving, responding valuing dan organization. Dan mahasiswa pada kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan kelas kontrol.

- 6.) Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa Pendekatan model ini dinilai efektif untuk melihat ada tidaknya pengaruh positif pada prestasi dan hasil belajar siswa dan serta pendekatan ini juga dapat dikatakan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sebagian peneliti ada yang tidak melihat pengaruh yang positif dari pendekatan yang sudah diterapkan. Penelitian yang akan peneliti lakukan belum pernah dilakukan oleh peneliti lain, yaitu Pengaruh Pendekatan Metode Scientific Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X di SMK 1 Diponegoro. Perbedaan peneliti dengan penelitian yang sudah ada adalah pada mata pelajaran yang diteliti. Keunggulan penelitian ini pada objek yang diteliti dengan mengambil objek siswa sekolah menengah kejuruan atau SMK dimana penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan objek siswa SD ataupun SMA dan pada model pendekatan yang belum banyak diteliti untuk sekolah menengah Kejuruan khususnya Tata Busana.

Tabel 4. Kajian Penelitian yang Relevan

Aspek	Penelitian	ARYANTI & ERNAWATI	ARIFUDIN	HERU Dkk	EKO MULYADI	AJI WIBOWO	IVON
		2013	2014	2013	2015	2017	2019
Tujuan Penelitian	Mengetahui pengaruh pendekatan saintifik terhadap prestasi dan hasil belajar siswa			✓		✓	✓
	Mengetahui Pengaruh model belajar pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa	✓			✓	✓	✓
	Meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan pendekatan saintif	✓	✓				✓
Lokasi	SD/MI		✓	✓			
	SMP/MTS					✓	
	SMA/SMK/MA				✓		✓
	UNIVERSITAS	✓					
Jenis Penelitian	PTK		✓		✓		
	Eksperimen	✓		✓		✓	✓
	Ekspose facto						
	R n D						
Media Pengumpulan Data	Observasi	✓	✓		✓		✓
	Angket	✓			✓	✓	
	Dokumentasi		✓	✓			✓
	Tes	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Wawancara	✓		✓			

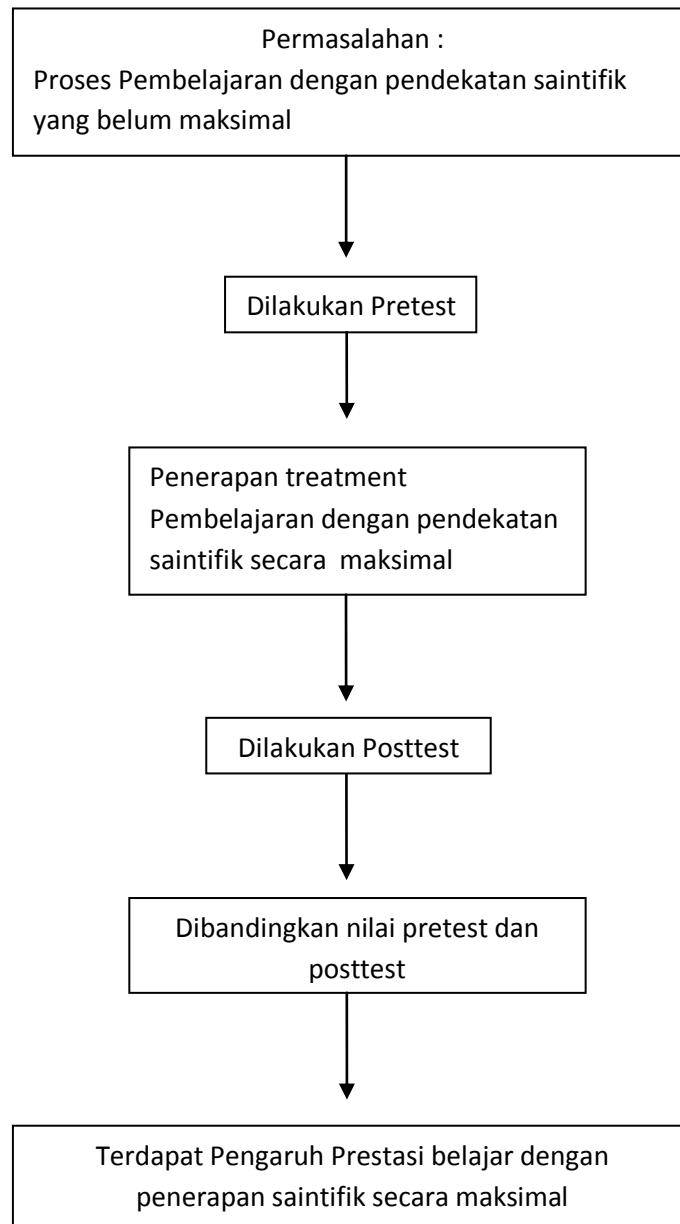
C. Kerangka Berfikir

Kompetensi dasar unsur – unsur desain adalah mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa tata busana dimana mata pelajaran ini merupakan salah satu inti pelajaran yang harus dikuasai untuk menuju mata pelajaran Desain yang lebih lanjut. Sehingga hal ini berkaitan dengan penguasaan siswa dan keaktifan siswa dalam menguasai materi tersebut.

Permasalahan dalam pembelajaran Dasar unsur – unsur Desain di SMK Diponegoro adalah kurang komunikatifnya dan kurangnya kesadaran siswa dalam mencari materi referensi dalam mata pelajaran Dasar desain dengan kurikulum yang ada siswa dituntut harus lebih aktif dalam mencari dan mempelajari materi, siswa kurang komunikatif ketika menyampaikan hasil presentasi di depan kelas, walaupun sudah menerapkan kurikulum 2013 dimana seharusnya siswa yang lebih aktif peran guru disini masih sangat dominan, dimana guru lebih banyak ceramah di depan kelas untuk menjelaskan sehingga hal tersebut kurang tepat dalam pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif. Sehingga pendekatan pembelajaran saintifik sangat diperlukan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model belajar kooperatif yang dapat membiasakan siswa agar pembelajaran tidak hanya guru yang lebih dominan tetapi sumber belajar bisa di dapatkan dari teman temannya. Model pembelajaran ini apabila dilaksanakan secara efektif dirasa sangat cocok untuk terjadinya peningkatan prestasi belajar dengan pendekatan saintifik dapat dilihat dari tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian ini

berusaha untuk melihat dan mengukur keefektifan Metode Scientific Terhadap prestasi belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam melakukan aktifitas belajar dapat dilihat salah satunya dari hasil belajarnya. Penggunaan pendekatan saintifik Learning diharapkan akan memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran siswa dikelas sehingga berpengaruh baik juga terhadap prestasi belajarnya.

Berdasarkan penjelasan diatas untuk mengetahui prestasi belajar yang lebih baik, akan dilihat dari hasil belajar siswa sebelum penerapan saintifik yang efektif dan sesudah penerapan pendekatan saintifik yang efektif. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil jenis penelitian eksperimen. Menurut sugiyono desain eksperimen dibagi kedalam 3 bentuk yakni *pre-experimental design*, *true experimental design*, dan *quasy experimtal design* sehingga dalam penelitian ini menggunakan penelitian pre experimental design, dengan dapat dilihatnya kethubungan pengaruh antara model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik tersebut



Gambar 4. kerangka berfikir

D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian

1. Pertanyaan Penelitian

Dari Kerangka berfikir diatas dapat dibuat pertanyaan penilitian yaitu :

- a. Bagaimana pengaruh dari Pendekatan scientific learning yang dilakukan secara maksimal terhadap prestasi belajar siswa ?

- b. Apakah Pendekatan Scientific Learning yang dilakukan secara maksimal berpengaruh pada prestasi belajar siswa ?
- c. Bagaimanakah Prestasi siswa sebelum diteliti ?
- d. Apakah Prestasi belajar siswa meningkat atau menurun ataukah stabil melihat dari Pendekatan Scientific Learning yang diterapkan secara maksimal ?

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan di atas, maka sebelum dilakukan pengambilan data dalam penelitian dirumuskan dahulu hipotesis sebagai dugaan awal peneliti, yaitu:

Terdapat Pengaruh Positif Pendekatan Scientific Learning terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Kelas X Busana.