

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Misi pendidikan di Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembangunan dibidang pendidikan ditunjukan untuk mengadakan perubahan dan pembaharuan dari masa kemasa, dengan memperbaiki polanya agar menjadi lebih baik. Salah satunya SMK sebagai lembaga pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai perlu membekali peserta didiknya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing. Untuk itu kualitas kegiatan belajar mengajar semestinya juga harus ditingkatkan secara terus menerus untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam dan faktor yang berasal dari luar. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan terhadap faktor-faktor tersebut sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan kreativitas. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain. Faktor luar diri siswa adalah dari lingkungan belajar siswa seperti: guru, sarana dan

prasarana belajar, media belajar, fasilitas sekolah dan kondisi lingkungan sekolah. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang sampai saat ini masih kurang diperhatikan adalah kreativitas. kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut (Teori Guilford di dalam Utami Munandar 1999 : 88-89) Ciri- ciri kreativitas meliputi kelancaran berpikir, keluwesan, orisinalitas, dan keterampilan mengelaborasi.

SMK Karya Rini memiliki 2 program studi, jurusan keahlian Akomodasi Perhotelan dan jurusan Busana Butik. Di jurusan Busana Butik mengajarkan mata diklat menggambar busana. Dalam mata diklat ini, siswa dilatih ketrampilan dan kreativitas dalam mengembangkan ide-ide yang dimiliki kemudian dituangkan ke dalam suatu gambar busana. Dengan demikian kreativitas yang dimiliki siswa sangat penting dalam mata diklat ini, yaitu untuk mewujudkan gambar busana yang lebih bervariasi. Kreativitas menggambar seseorang tidak hanya tergantung pada bakat yang ada dalam dirinya sendiri. Tetapi merupakan kemampuan yang harus terus diasah karena kreativitas adalah bagian dari pengembangan. Sehubungan dengan hal tersebut peran guru untuk meningkatkan kreativitas siswa menjadi sangat penting.

Berdasarkan silabus mata diklat menggambar busana di SMK Karya Rini, siswa diharapkan mampu membuat macam-macam gambar busana sesuai dengan kesempatan , umur, jenis kelamin dimulai dari sketsa sampai *finishing*. Teknik *finishing* yang sering digunakan dalam menggambar busana yakni

teknik kering yang menggunakan pensil warna, teknik ini sering digunakan karena memiliki keunggulan karena mudah dan praktis sehingga siswa dapat menggambar dengan efisiensi waktu.

Menggambar busana pesta merupakan salah satu bagian dari tugas pembelajaran menggambar busana yang menuntut kreativitas juga media. Karena siswa diberikan kebebasan dalam menggambar sesuai dengan ciri khas dan kreativitas siswa, penilaian siswa dari hasil gambar tersebut sedangkan media adalah alat pembelajaran untuk membantu siswa dalam mempengaruhi atau merangsang kreativitas siswa. Busana pesta, memiliki beragam bentuk, bahan, kesempatan dengan hiasan yang rumit. Busana pesta dibagi menjadi 2 golongan yaitu busana pesta cocktail dan busana pesta malam. Pada menggambar busana terutama busana pesta malam memiliki macam – macam variasi yang dapat memunculkan kreativitas. Untuk menunjang kreativitas di dalam pembelajaran busana pesta diperlukan berbagai sarana atau media.

Diorama merupakan salah satu media pajang statis yang terdiri dari latar depan tiga dimensi dan latar belakang yang rata untuk membuat sebuah pemandangan realistis, keunggulan media diorama dalam pembelajaran kreativitas menggambar busana selain bisa dilihat dengan jelas, dapat melihat busana dari sudut manapun dan dapat melihat gaya dari boneka yang ada pada diorama. Pemilihan media diorama untuk mata pelajaran menggambar busana sangat tepat karena media visual (3D) lebih merangsang kreativitas otak keunggulan diorama membuat suasana kelas tidak merasa bosan.

Observasi yang dilakukan, guru hanya menggunakan modul yang membuat sebagian besar siswa masih kurang memperhatikan guru karena siswa hanya mencontoh gambar yang ada dalam modul sewaktu pembelajaran menggambar busana, pada pembelajaran menggambar busana guru tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga membuat siswa menjadi jenuh lalu adanya perpustakaan tidak berperan banyak karena referensi yang kurang lengkap. Dilihat dari kreativitas menggambar siswa yang kurang bervariasi dalam menggambar busana pesta. Karena Siswa terlihat cenderung mencontoh gambar - gambar yang diberikan guru. Media yang kurang bervariasi membuat kreativitas siswa tidak dapat menggambar busana pesta, sehingga mencapai nilai batas minimal KKM 7,00.

Dibutuhkan referensi yang lengkap untuk dapat menggambar busana pesta malam yang lebih detail. Namun demikian perpustakaan yang dimiliki SMK Karya Rini belum memenuhi kebutuhan siswa dikarenakan referensi menggambar busana pesta masih kurang lengkap. Dengan media diorama, media bisa diamati dalam bentuk 3 dimensi, siswa dapat mengamati dari manapun untuk memperoleh kreativitasnya masing-masing.

Dengan demikian penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini menarik untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi bahwa masalah-masalah yang dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar busana diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Metode mengajar yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa jenuh pada saat pembelajaran.
2. Siswa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dikarenakan pengetahuan teknik penyelesaian gambar masih kurang.
3. Kurangnya referensi dari perpustakaan terutama buku-buku menggambar busana.
4. laboratorium komputer yang belum dimanfaatkan secara maksimal dikarenakan belum memiliki tenaga ahli yang profesional
5. Media belajar siswa yang tidak bervariasi menyebabkan kreativitas siswa berkurang dalam penyelesaian tugas menggambar busana pesta

C. Batasan Masalah

Pada pembelajaran menggambar busana di SMK Karya Rini, setelah dilakukan observasi terdapat beberapa masalah. Salah satu masalah dalam pembelajaran gambar busana di SMK Karya rini adalah kreativitas peserta didik siswa yang masih sederhana. Hasil gambar busana pesta yang masih sederhana tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa tidak termotivasi untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam membuat gambar busana pesta, karena busana pesta memiliki, busana seni yang indah

media yang digunakan kurang menarik dan tidak adanya variasi media, serta kurang lengkapnya koleksi dan referensi buku atau majalah tentang macam-macam busana dan perkembangan busana. dalam penelitian ini akan meneliti tentang jenis media pembelajaran, yaitu media 3 dimensi karena belum ada yang meneliti maka peneliti tertarik dengan jenis media tersebut. Media diorama memiliki keunggulan, media bisa diamati dalam bentuk 3 dimensi siswa dapat mengamati dari sudut manapun. Materi menggambar busana pesta yang akan dipelajari siswa kelas XI dalam membuat gambar busana pesta malam untuk usia 17-25 tahun yang dibuat dengan penyelesaian menggunakan teknik pewarnaan kering.

D. Rumusan masalah

Dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan secara lebih spesifik yaitu:

1. Bagaimana kreativitas dalam menggambar busana pesta sebelum menggunakan media diorama pada siswa kelas XI SMK Karya Rini ?
2. Bagaimana kreativitas dalam menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama pada siswa kelas XI SMK Karya Rini?
3. Adakah pengaruh media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta untuk siswa kelas XI di SMK Karya Rini?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah :

1. Untuk mengetahui kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini sebelum menggunakan media diorama
2. Untuk mengetahui kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini setelah menggunakan media diorama
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI jurusan busana di SMK Karya Rini Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi SMK Karya Rini , yaitu dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan lebih lanjut yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam meningkatkan kreativitas dan mutu hasil menggambar siswa.
2. Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan serta sebagai ajang latihan dalam menerapkan teori-teori yang pernah dipelajari di bangku kuliah.
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu dapat digunakan untuk menambah koleksi pustaka yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.
4. Bagi lembaga dan masyarakat pendidikan, yaitu memberikan gambaran dan informasi tentang pengaruh media diorama untuk meningkatkan kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta