

**MODEL *TRAINING* DESIGN DALAM PEMBELAJARAN
RAGAM RAGAM HIAS SULAMAN DAN BORDIR YANG
AKULTUTATIF BERBASIS KEBUTUHAN INDUSTRI
PADA PENDIDIKAN VOKASI TATA BUSANA**

DISERTASI



OLEH

**YULIARMA
NIM 19473**

Ditulis untuk memenuhi sebagian Persyaratan
dalam mendapatkan Gelar Doktor Ilmu Pendidikan

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM DOKTOR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

ABSTRACT

Yuliarma, 2020. Model Training Design In Acculturative Learning of Various Kinds of Embroidery Based on Industrial Needs In Vocational Education of Fashion. Dissertation. Postgraduate Program of Universitas Negeri Padang

This research is based on preliminary studies and need analysis conducted in decorative variety design courses. It was found that mismatch between the competencies of vocational program graduates, especially fashion design and the competencies needed in the world of work in the field of embroidery decorative design is the main problem underlying this dissertation research. The learning and training processes carried out in vocational education institutions generally have not been carried out optimally, the training strategy is assumed to have not used the training strategies and models that are in line with expectations. The purpose of this research is to develop a training model that can equalize between the competence of graduates and the competencies needed in the world of work in the field of various embroidery designs.

The instructional research and development model used in this study is referring to the 'ADDIE' development model. The product of the training model developed tested its validity through "expert validity" in the field of fashion design, especially embroidery. Practicality and effectiveness test are conducted in one semester in diploma program students (D3) with a sample of 23 students.

The results of this research and development show that the design training model developed with 9 syntaxes, the decorative design module book developed was declared valid by the experts. Then based on practicality test on lecturers and students, this training model is declared practical and flexible to be implemented with an average score of 85.45. This model is considered very effective for learning and design training, especially the decorative embroidery, because this training model has an impact on increasing creativity and fostering innovative attitudes of students in addition to increasing skills in designing decorative design. The Embroideries produced by students are varied and culturally relevant to the local culture and meet the needs of the creative industry.

ABSTRAK

Yuliarma, 2020. Model *Training Design* Dalam Pembelajaran Ragam Ragam Hias Sulaman Dan Bordir Yang Akultutatif Berbasis Kebutuhan Industri Pada Pendidikan Vokasi Tata Busana. Disertasi. Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan (*need analysis*) yang dilakukan pada mata kuliah Desain Ragam Hias. Ditemukan masalah bahwa Mismatch antara kompetensi yang dimiliki lulusan program vokasi khususnya Tata busana dengan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja dalam bidang desain ragam hias sulaman dan bordir merupakan masalah utama yang mendasari penelitian disertasi ini. Proses pembelajaran dan pelatihan yang dilaksanakan di pendidikan vokasi umumnya belum terlaksana dengan optimal, strategi pelatihan diasumsikan belum menggunakan strategi dan model pelatihan yang sesuai dengan harapan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu model pelatihan yang dapat menyetarakan antara kompetensi lulusan dengan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja dalam bidang desain ragam hias sulaman dan bordir.

Model penelitian dan pengembangan instruksioanal yang digunakan dalam penelitian ini adalah merujuk pada model pengembangan ‘ADDIE’. Produk model pelatihan yang dikembangkan diuji keabsahan dan kesahihannya melalui “expert validity” dalam bidang rancangan tata busana khususnya bidang sulaman dan bordir. Uji praktikalitas dan efektifitas dilaksanakan dalam satu semester pada mahasiswa program diploma (D3) dengan sampel sebanyak 23 orang mahasiswa.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa Model pelatihan perancangan yang dikembangkan dengan 9 syntax, Buku Modul Desain ragam hias yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli. Kemudian berdasarkan uji praktikalitas pada dosen dan mahasiswa bahwa model pelatihan ini dinyatakan praktis dan fleksibel untuk diimplementasikan dengan rerata skor 85,45 . Model ini dinyatakan sangat efektif untuk pembelajaran dan pelatihan desain khususnya ragam hias sulaman dan bordir, karena model pelatihan ini berdampak terhadap peningkatan kreatifitas dan menumbuhkan sikap inovatif mahasiswa disamping meningkatnya keterampilan dalam merancang ragam hias. Hasil sulaman dan bordir yang dihasilkan mahasiswa bervariasi dan secara kulturatif relevan dengan budaya daerah dan memenuhi kebutuhan industri kreatif.

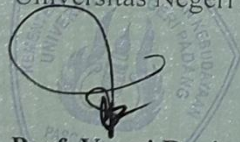
LEMBAR PENGESAHAN

Dengan persetujuan Komisi Promotor/Pembahas/Penguji telah disahkan
Disertasi atas nama :

Nama : **Yuliarma**
NIM. : 19473

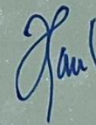
melalui ujian terbuka pada tanggal 19 Juni 2020

Direktur Pascasarjana
Universitas Negeri Padang



Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Ahmad Fauzan
NIP. 19660430 199001 1 001

PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR/PENGUJI

Nama : **Yuliarma**
NIM. : 19473

Komisi Promotor/Penguji

Prof. Nizwardi Jalinus, M.Ed., Ed.D.
(Ketua Promotor/Penguji)



Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd.
(Promotor/Penguji)



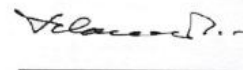
Prof. Dr. Azwar Ananda, M.A.
(Pembahas/Penguji)



Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd.
(Pembahas/Penguji)



Prof. Selamat Triono Ahmad, M.Sc., Ph.D.
(Penguji Luar Institusi)



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Disertasi dengan judul “Model *Training Design* Dalam Pembelajaran Ragam Ragam Hias Sulaman Dan Bordir Yang Akultutatif Berbasis Kebutuhan Industri Pada Pendidikan Vokasi Tata Busana”, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Promotor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar rujukan .
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik , serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 03 Juni 2020
Saya yang menyatakan,

Yuliarma
NIM. 19473

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Disertasi dengan judul “Pengembangan Model Pelatihan Perancangan Mata Kuliah Desain Ragam Hias Pada Pendidikan Vokasi Tata Busana”. Disertasi ini diajukan sebagai bagian dari tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi di Program Doktor Ilmu Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Sangat disadari dalam menyelesaikan disertasi ini peneliti banyak memperoleh bimbingan dan kontribusi pemikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, secara khusus peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang, yang telah mengizinkan dan memberikan dukungan kepada penulis untuk segera menyelesaikan Program Doktor di Perguruan Tinggi yang beliau pimpin.
2. Ibu Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed, Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana, Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd., selaku Wadir I, Prof. Dr. Dedi Hermon, M.Pd., selaku Wadir II, dan Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Doktor Ilmu Pendidikan,
3. Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed, Ed.D. selaku Promotor I, Prof. Dr. H. Rusdinal, M.Pd sebagai Promotor II yang telah membimbing, selalu memberikan arahan, semangat, dan motivasi kepada peneliti.
4. Prof. Dr. Azwar Ananda, M.A dan Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd sebagai pembahas yang telah banyak memberi saran dan masukan dalam menyelesaikan disertasi ini.
5. Tim Validator Prof. Dr. Wakhinuddin S, M.Pd; Dr.Ridwan, M.Sc.Ed; Prof.Dr. Agusti Efi, M.A; Dr. Syafwandi,M.Sn.; dan Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd. yang telah memberikan arahan dalam penulisan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini.
6. Dosen dan karyawan Pascasarjana UNP yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran untuk menyelesaikan disertasi ini.

7. Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Dra. Ernawati, M.Pd, Ph D yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan disertasi ini.
8. Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan, beserta Dosen selingkungan Prodi Pendidikan Tata Busana dan PKK yang ikut memberikan motivasi, arahan, saran dan semangat dalam menyelesaikan disertasi ini.
9. Kepala Balai Diklat Industri Padang Dr. Hendro Kuswanto beserta jajarannya yang telah memfasilitasi pelaksanaan FGD dan membantu memberikan data untuk menyelesaikan disertasi ini.
10. Praktisi Industri Kecil dan Menengah (IKM) Sulam dan Bordir Ade Listiani, En Syiriki dan Donnirahman (desainer); Hj. Zulfia Dalim Rumah Sulam Bukittinggi; dan Elok Yun Sulam Nareh Pariaman yang telah membantu memberikan data dan motivasi, arahan, saran dalam penulisan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini.
11. Para teman sejawat mahasiswa Pascasarjana angkatan yang telah berbagi ilmu dan pengalaman serta semangat kebersamaan untuk berjuang menyelesaikan disertasi ini.
12. Suami tercinta Prof. Dr. Wakhinuddin S, M.Pd. yang telah memberikan kasih sayang, dorongan, dan semangat yang tinggi untuk peneliti sehingga terwujud disertasi ini.

Semoga segala bantuan yang Bapak/Ibu berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT, dan disertasi ini bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta peningkatan kualitas pendidikan. Besar harapan peneliti semoga hasil temuan dan produk penelitian disertasi ini tentang pengembangan model pembelajaran Pelatihan Perancangan desain ragam hias dapat memberikan informasi dan dapat diterapkan dalam kurikulum dan pembelajaran desain pada pendidikan vokasi.

Padang, Juni 2020

Peneliti,

Yuliarma

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR/PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
G. Pentingnya Pengembangan	12
H. Manfaat Pengembangan	15
I. Definisi Istilah	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Filosofis	19
1. Hakekat Pendidikan Kejuruan.....	19
2. Karakteristik Pendidikan Kejuruan	21
3. Kurikulum Program Studi Diploma III Tata Busana	26

B. Kerangka Teoritis	32
1. Model Pembelajaran.....	32
2. Teori Pembelajaran Konstruktivisme.....	43
C. Model Pembelajaran Training Desain.....	47
1. Rasional Pengembangan Model Pembelajaran Training Desain	47
2. Landasan Teori Model Pembelajaran Training Desain.....	59
D. Desain Ragam Hias Busana (Ornament Fashion Design).....	75
E. Desain Ragam Hias Sulaman dan Bordir Karakter Minangkabau (Ornament Design Characterize of Enbrodery Minangkabau Culture).....	78
F. Penelitian Relevan.....	80
G. Kerangka Berpikir.....	88
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	93
A. Jenis Penelitian.....	93
B. Prosedur Pengembangan	97
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	98
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	102
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	105
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	109
5. Tahap Penilaian (<i>Evaluation</i>).....	110
C. Subjek Uji Coba	114
1. Subjek Uji Coba Pakar untuk Validasi Kontruk	114
2. Subjek Uji Coba Pakar Untuk Validasi Konten.....	114
3. Subjek Ujicoba Terbatas	114
4. Subjek Ujicoba Diperluas	115
D. Jenis Data	117
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	117
1. Instrumen Angket Analisis Kebutuhan	117
2. Instrument Validasi	119
3. Instrumen Praktikalitas.....	122

4. Instrumen Efektifitas	125
F. Teknik Analisis Data.....	135
1. Analisis Deskriptif	136
2. Analisis Validitas Model Pembelajaran Training Desain	137
3. Analisis Praktikalitas Model Pembelajaran Training Desain.....	138
4. Analisis Efektifitas Model Pembelajaran Training Design.....	138
G. Kualitas Produk Pengembangan	141

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN143

A. Tahap Analisis (Analyze).....	143
1. Analisis kurikulum Program Studi Tata Busana Diploma III.....	143
2. Analisis Kebutuhan (Need Analyze).....	148
B. Tahap Perancangan (Design)	157
1. Studi Literatur	158
2. Hasil Rancangan Model Training Desain	161
3. Hasil Rancangan Perangkat Pembelajaran Model Training Desain	182
C. Tahap Development	188
1. FGD.....	188
2. Validasi Ahli	191
3. Analisis Uji Praktikalitas Uji Terbatas.....	202
4. Uji Efektifitas pada Skala Terbatas.....	209
D. Tahap Implementasi.....	217
1. Analisis Uji Praktikalitas Skala di Perluas.....	218
E. Tahap Penilaian.....	228
1. Hasil Nilai Efektifitas Kognitif pada Skala di Perluas.....	228
2. Hasil Nilai Aspek Penilaian Afektif Skala di Perluas.....	236
3. Hasil Nilai Aspek Penilaian Psikomotor Skala di Perluas	240
4. Hasil Gabungan Penilaian Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor Mahasiswa	249
5. Revisi Produk	258
F. Pembahasan	259

1. Penelitian Pendahuluan	259
2. Tahap Pengembangan Produk	261
3. Model <i>Training Design</i> yang Dikembangkan dengan Penelitian Relevan.....	268
4. Kebaruan Penelitian	269
5. Keterbatasan Penelitian	270
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	271
A. Kesimpulan	271
B. Implikasi.....	272
C. Saran.....	275
DAFTAR PUSTAKA	361

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Skema SKKNI Bidang Bordir.....	31
Tabel 2. Proses Model Pembelajaran Training Within Industr.....	64
Tabel 3. Sintaks Model <i>Training Within Industry</i>	66
Table 4. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	132
Table 5. Kriteria Reliabilitas.....	134
Table 6. Kategori Derajat Pencapaian Kompetensi.....	136
Table 7. Kategori Jawaban Instrumen Praktikalitas.....	138
Table 8. Kategori Praktikalitas Model Training Design.....	138
Table 9. Kattegori Tingkat Pencapaian Psikomotor.....	140
Table 10. Skema SKKNI Bidang Bordir.....	144
Table 11. Tingkat Capaian Respon Analisis Kebutuhan Mahasiswa.....	150
Table 12. Tingkat Capaian Respon Analisis Kebutuhan Dosen.....	152
Table 13. Tingkat Capaan Respon Analisis Berbasis Kebutuhan.....	153
Table 14. Hasil Analisis Belajar 17 Mahasiswa.....	155
Table 15. Nilai Hasil Belajar 25 Mahasiswa.....	156
Table 16. Literature yang Digunakan dalam Model Pembelajaran.....	159
Table 17. Pola Pengembangan Sintaks Model Training Design.....	171
Table 18. Profil Sintaks Model Training Design.....	172
Tabel 19. Penilaian Ahli untuk Validasi Instrumen Penelitian	192
Tabel 20. Penilaian Ahli Isi Buku Model.....	193
Table 21. Penilaian Validasi Konstruksi Buku Model.....	195
Table 22. Penilaian Validasi Buku Panduan Dosen.....	197
Table 23. Penilaian Validasi Buku Panduan Mahasiswa.....	199
Table 24. Penilaian Vakidasi Buku Pembelajaran.....	200
Table 25. Hasil Penilaian Praktiikalitas Buku Model Pembelajaran.....	203
Table 26. Hasil Penilaian Praktikalitas Buku Pembelajaran.....	204
Table 27. Hasil Penilaian Praktikalitas Sintak Model menurut Mahasiswa....	205
Table 28. Hasil Penilaian Praktikalitas Buku Panduan Dosen.....	206

Tabel 29. Hasil Penilaian Praktikalitas Buku Panduan Mahasiswa.....	207
Table 30. Hasil Penilaian Praktikalitas Modul Pembelajaran.....	208
Tabel 31. Nilai Preetest Skala Terbatas	209
Tabel 32. Nilai Posttest Skala Terbatass	210
Tabel 33. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada Siklus I.....	212
Tabel 34. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada Siklus II	213
Tabel 35. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada Siklus III	214
Tabel 36. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada Siklus IV	114
Tabel 37. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada seluruh siklus	216
Tabel 38. Hasil Penilaian Praktikalitas Model Pembelajaran	219
Tabel 39. Hasil Penilaian Praktikalitas Menurut Mahasiswa.....	220
Tabel 40. Hasil Penilaian Praktikalitas Sinttak Model menurut Mahasiswa	222
Tabel 41. Hasil Penilaian Prktikalitas Buku Panduan Dosen.....	224
Tabel 42. Hasil Penilaian Praktikalitas Buku Panduan Mahasiswa	225
Tabel 43. Hasil Penilaian Praktikalitas Modul.....	226
Tabel 44. Nilai Kognitif Preetest	229
Tabel 45. Nilai Kognitif Posttest.....	230
Tabel 46. Nilai Peningkatan Kognitif Preetest dan Nilai Posttest Siklus I	231
Tabel 47. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada Sikulus II	233
Tabel 48. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada Siklus III	234
Tabel 49. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada Siklus IV	235
Tabel 50. Hasil Peningkatan Penilaian Mahasiswa pada semua siklus.....	236
Tabel 51. Hasil Nilai Aspek Afektif Mahasiswa pada Siklus I	237
Tabel 52. Hasil Nilai Aspek Afektif Mahasiswa pada Siklus II	238
Tabel 53. Hasil Nilai Aspek Afektif Mahasiswa pada SIklus III.....	239
Tabel 54. Hasil Nilai Aspek Afektif Mahasiswa pada Siklus IV.....	239
Tabel 55. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa pada Siklus I.....	241
Tabel 56. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Uji Kompetensi	242
Tabel 57. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Proses Kerja	243
Tabel 58. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Uji Kompetensi	244
Tabel 59. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Uji Kerja.....	245

Tabel 60. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Uji Kompetensi	246
Tabel 61. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Proses Kerja	247
Tabel 62. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Uji Kompetensi	248
Tabel 63. Hasil Nilai Gabungan Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus I.....	250
Tabel 64. Hasil Nilai Gabungan Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus II ..	251
Tabel 65. Hasil Nilai Gabungan Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus III ..	253
Tabel 66. Hasil Nilai Gabungan Kemampuan Mahasiswa Proses Kerja	255
Tabel 67. Hasil Nilai Gabungan Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus IV ..	257
Tabel 68. Rangkuman Hasil Uji Validitas	263
Tabel 54. Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB).....	273

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pembelajaran Reigeluth (1999).....	36
Gambar 2. Siklus Pembelajaran (Jarvis, 2003).....	37
Gambar 3. <i>Training Cycle</i> (Palmer, 2002).....	60
Gambar 4. Efektifitas <i>Training</i> (Wise dan Ezell, 2003).....	61
Gambar 5. <i>Training Model</i> (Baldwin and Ford, 1988).....	62
Gambar 6. Model <i>Training Transfer</i> (Kontoghiorghes, 2004).....	63
Gambar 7. Model Pembelajaran <i>Training Within Industry</i>	65
Gambar 8. <i>Level of Training Success</i> (Kirkpatrick, 1998).....	69
Gambar 9. Model Kreativitas Amabile (Amabile, 1996).....	73
Gambar 10. Kerangka Berpikir	92
Gambar 11. Desain Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D).....	112
Gambar 12. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D) Model ADDIE	113
Gambar 13. Komponen Model Pembelajaran Training Desain.....	187
Gambar 14. Nilai Preetet pada Skala Terbatas dengan 4 siklus.....	210
Gambar 15. Nilai Posttest pada Skaala Terbataas dengan 4 Siklus.....	211
Gambar 16. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Siklus I.....	212
Gambar 17. Grafik Peningkaatan Hasil Belajar Mahasiswa Siklus II	213
Gambar 18. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Siklus III.....	214
Gambar 19. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Siklus IV	216
Gambar 20. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa setiap siklus.....	217
Gambar 21. Nilai <i>Prestest</i> pada skala diperluas dengan 4 siklus.....	230
Gambar 22. Nilai Kognitif <i>Postest</i> diperluas pada 4 siklus	231
Gambar 23. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa	232
Gambar 24. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pad Siklus II.....	233
Gambar 25. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Siklus III.....	234
Gambar 26. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Siklus IV.....	235
Gambar 27. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa setiap siklus.....	236

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Buku Model.....	288
2. Buku Panduan Dosen	330
3. Buku Panduan Mahasiswa	370

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kondisi kemajuan iptek yang sangat pesat seperti sekarang ini, dunia usaha/industri dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi melalui kreativitas tenaga kerjanya yang tinggi. Program studi Diploma 3 (D3) yang diperuntukkan bagi lulusan pendidikan menengah dan sederajat merupakan lembaga pendidikan vokasi yang mengembangkan keterampilan dan penalaran dalam penerapan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi, sehingga mempersiapkan calon tenaga kerja jenjang kualifikasi level 5 sesuai dengan kebutuhan industri (Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Vokasi). Selain itu, pendidikan vokasi ini memberikan pengalaman belajar berupa latihan-latihan kreativitas yang membantu anak didik memahami tahapan perkembangan vokasionalnya, mulai dari identifikasi, eksplorasi, orientasi, persiapan, pemilihan dan pematapan karir di dunia kerja (Sukanto, 2001). Dengan demikian, hal ini sesuai dengan tujuan Program Diploma untuk menjadikan mahasiswa sebagai calon praktisi yang terampil untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan bidang keahliannya (Wardiman, 1988).

Isu yang belum terpecahkan hingga kini di Negara Indonesia adalah mutu pendidikan kejuruan rendah dan belum siap pakai dilapangan kerja. Salah satu penyebabnya adalah belum relefan (*matching*) antara kebutuhan

industri dengan mutu produk yang dikeluarkan oleh lembaga pendidikan sebagai calon tenaga kerja (M Akhyar, 2008). Belum relevannya antara kebutuhan industri dengan mutu pendidikan (output mahasiswa) sebagai calon tenaga kerja; baik dalam penguasaan pengetahuan secara teoritik maupun praktek prosedur kerja di lapangan juga ditegaskan oleh Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dirjen Pendidikan Tinggi dalam seminar Internasional di Bukittinggi. (Illah Sailah, 2012). Pada hal, program “*Link & Match*” untuk pendidikan vokasi telah lama diperkenalkan oleh Wardiman Djojonegoro tahun 1998, yaitu menuntut terciptanya kerjasama antara sekolah dengan dunia usaha/industry (DU/DI) berdasarkan prinsip saling memerlukan dan saling menguntungkan sudah lama menjadi landasan kurikulum sekolah kejuruan yaitu kurikulum tahun 1996 dan berlanjut dalam kurikulum 1999 (Adiati Achmad Sudrajat dkk, 2002:432).

Salah satu program diploma yang banyak diminati sekarang ini adalah Diploma 3 Busana yang ada di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK) Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Visi Program Studi D3 Tata Busana ini adalah menjadi program studi unggulan (*centre of exelence*) dalam menghasilkan tenaga profesional di bidang tata busana yang berwawasan global dan berpijak pada pilar-pilar keahlian. Selanjutnya, misi Program Studi D3 Tata Busana adalah: (1) mewujudkan iklim akademik yang kondusif untuk menciptakan empat pilar belajar yaitu belajar untuk menguasai pengetahuan, belajar untuk menguasai keterampilan, belajar hidup dalam masyarakat, dan belajar mengembangkan dunia ilmiah;

(2) mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berfikir kreatif, kritis, inovatif dan memecahkan masalah guna menghadapi tantangan hidup dalam masyarakat; (3) membekali mahasiswa dengan jiwa kewirausahaan sehingga lulusan dapat menciptakan lapangan kerja sendiri; (4) menghasilkan lulusan dengan kemampuan akademik yang tinggi dan profesional dalam bidang tata busana dan mampu menguasai dan mengembangkan IPTEKS. Tujuan umum Program Studi D3 Tata Busana adalah menghasilkan lulusan ahli madya (D3) yang memiliki keterampilan di bidang tata busana dan relevan dengan kebutuhan pasar kerja serta mampu melakukan inovasi dalam tata nilai masyarakat dengan masa studi 3 tahun, sedangkan tujuan khusus meliputi: (1) Menjadikan supervisor di industri pakaian atau industri garmen; (2) Menjadi desainer (busana anak, busana wanita, dan busana pria); (3) Menjadi wirausaha di bidang busana seperti butik, konfeksi, modeste, atelier dan *embroidery* (Buku Pedoman Akademik FT-UNP, 2014/2015). Dengan demikian, Program Studi Diploma 3 (D3) Tata Busana adalah salah satu lembaga penyelenggara Pendidikan Kejuruan untuk menghasilkan lulusan tenaga kerja yang profesional di bidang desainer, supervisor dan wirausaha busana dengan keterampilan relevan dengan tuntutan kebutuhan pasar kerja. Salah satunya, kebutuhan industri bordir dan sulaman, di Sumatera Barat.

Provinsi Sumatera Barat memiliki kompetensi inti industri sektor informal seperti: konveksi, kerajinan sulaman, kerajinan bordir, dan modiste yang terdapat di hampir setiap kabupaten/ kota. Pada Tahun 2015, dari jumlah industri yang tersebar di daerah ini 99% diantaranya adalah industri

kecil yang ternyata dapat menyerap angkatan kerja yang cukup banyak, yaitu 148.200 orang (Data Dinas Kopperindag Prov. Sumbar th. 2014). Oleh sebab itu, IKM dan UKM memiliki potensi yang lebih besar untuk menyerap lulusan Diploma D3 dengan jenjang pekerjaan level 5. Apalagi lokasi industri bordir dan sulaman Sumatera Barat berdekatan dengan Program Studi D3 Tata Busana UNP sehingga berpeluang mengaitkan kurikulum dengan muatan lokal.

Salah satu mata kuliah yang berkaitan dengan desain bordir dan sulaman adalah mata kuliah Desain Ragam Hias. Pada mata kuliah ini, mahasiswa dibekali materi yang sesuai dengan perkembangan mode dan teknologi serta strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi dan kreativitas mahasiswa, sehingga mahasiswa memiliki kompetensi hasil kerja dan tingkat produktivitas tinggi sesuai kebutuhan industri bordir dan sulaman. Materi pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran tersebut telah disusun oleh dosen berdasarkan kurikulum dan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), sebelum awal perkuliahan dimulai. Kompetensi mahasiswa calon desainer busana dalam mendesain ragam hias busana yang kreatif sangat ditunggu oleh industri busana, seperti industri bordir, industri sulaman, garmen, rumah mode dan konveksi. Hal ini sesuai harapan dunia industri yakni mahasiswa lulusan D3 Tata Busana dapat mentransfer cara kerja, melatih penguasaan iptek, dan membentuk sikap melalui proses pembiasaan kerja yang sesuai dengan standar kebutuhan industri (hasil wawancara dengan beberapa industri konveksi, butik dan

sentra Industri Kecil Menengah/ IKM kerajinan sulam dan bordir Sumbar, 2015). Pakpahan (2002) juga menegaskan, bahwa untuk mendapatkan standar mutu hasil yang sesuai dengan ukuran dunia kerja, diperlukan mutu materi proses yang sesuai dengan cara kerja industri, Hal ini tentu akan didapat apabila mahasiswa D3 Tata Busana telah dilatih membuat produk desain yang inovatif, cara berfikir kreatif dan diajarkan oleh dosen yang kreatif.

Namun pada kenyataannya, mahasiswa yang lulus dari D3 Tata Busana belum terampil dalam membuat desain ragam hias yang sesuai dengan kebutuhan industri. Terutama industry yang telah memiliki standar international dalam berproduksi, seperti: Itangyunaz, Harridarsono, popy darsono

Berdasarkan hasil observasi, jika ditinjau dari permasalahan pembelajaran di Prodi D3 Tata Busana ditemukan bahwa materi desain ragam hias busana dalam SAP belum dikembangkan berdasarkan kebutuhan industri bordir dan sulaman Sumatera Barat serta trend mode. Kemudian, materi yang diberikan dalam pembelajaran desain hiasan masih sebatas teknik-teknik dasar menghias busana untuk kompetensi umum. Temuan ini memperjelas bahwa program pembelajaran cenderung berorientasi pada mata pengajaran, dan belum terfokus pada pencapaian kompetensi desain yang sesuai dengan kebutuhan industri bordir dan sulaman (seperti kebutuhan **kompetensi umum, inti, dan khusus** sebagai desainer sulaman dan bordir untuk busana anak, busana wanita, busana pria dan wirausaha *embroidery*). Hal ini mengakibatkan kurangnya kemampuan kreativitas mahasiswa dalam

menghasilkan desain inovatif dan dinamis yang sesuai kebutuhan industri, sehingga penuangan ide/konsep desain ke dalam gambar desain kurang terampil.

Implikasinya terbukti dari praktik magang mahasiswa ke dunia industri. Sekitar 80% mahasiswa yang praktik magang sering ditempatkan pada pekerjaan *finishing* menjahit baju, bukan pada mendesain baju. Data ini diperkuat dari nilai yang diberikan supervisor industri kepada mahasiswa, yaitu paling tinggi nilai praktik industri dalam rentangan angka 70-75. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Pimpinan Tanha *Collection*, dan Putri Ayu Bordir Bukittinggi (2014), apabila ditinjau dari aspek perekrutan pekerjaan diketahui bahwa alasan tidak merekrut D3 Tata Busana adalah tidak mempercayai kompetensi lulusan D3 Tata Busana. Mereka lebih mempercayai anak putus sekolah karena dianggap lebih mudah membimbing dan melatih kompetensinya disertai upah yang lebih murah. Hal ini berarti sebagian besar kompetensi keterampilan, pengetahuan, dan kreativitas mahasiswa lulusan D3 Tata Busana belum siap untuk menjadi tenaga kerja kreatif dan mampu menghasilkan produk inovatif sesuai kebutuhan industri.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan terkait kebutuhan calon desainer yang kompeten di Program Studi D3 Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, maka diperlukan adanya pengembangan model pembelajaran **pelatihan** (*training*) untuk menghasilkan rancangan program pembelajaran desain ragam hias bordir dan sulaman busana yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dan menghasilkan produk desain

inovatif yang sesuai dengan kebutuhan industri sesuai ciri budaya lokal Minangkabau. Pengembangan model yang tepat didasarkan dengan metode latihan yang berulang (*model training desain*) yang diberikan oleh dosen pada mahasiswa, dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi keterampilan dan pengetahuan mahasiswa meningkat dan harapan industri dapat terpenuhi.

Penelitian tentang *training model* yang dilakukan oleh Joice (1980) juga dikembangkan oleh Zarceno (2017) dan menghasilkan model Pelatihan ZarCen yang fokus pada sistematisasi pelatihan dan proses penilaian teknologi untuk optimalisasi kompetensi berbasis keterampilan industri. Namun, penelitian pengembangan pelatihan perancangan (*training desain*) memfokuskan pelatihan secara berulang-ulang pada mahasiswa yang kesulitan mendesain ragam hias sulaman dan bordir sesuai kebutuhan industri. Sistematisasi pelatihan yang berulang-ulang mengikuti tahapan sintak model sehingga kompetensi dan hasil belajar meningkat. Dengan seringnya mahasiswa mengenal dan dilatih mendesain produk inovatif dan variatif tentunya mahasiswa dapat menghasilkan bermacam produk desain yang kreatif. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Bakhtiar, dkk (2009) yang menunjukkan bahwa pekerjaan kreatif merupakan pekerjaan untuk menghasilkan produk inovatif. Selanjutnya juga didukung oleh hasil penelitian Yuliarma (2008) yakni dengan tugas latihan yang berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dan kreativitas dalam menciptakan desain yang inovatif. Selain itu, Pratama dan Bintang (2015);

Arafat (2017); Abdullahi dkk (2018), Kano State Polytechnic, Nigeria, dan Zahra dkk (2014) juga menghasilkan penelitian bahwa dengan penerapan model *training dapat meningkatkan produktifitas kerja*.

Perbedaan pengembangan model *training design* penelitian ini dengan yang telah dilakukan oleh para peneliti di atas yakni: (1) *training design* bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa yang kesulitan dalam mengaktualisasikan konsep desain ke gambar desain, kesulitan kreativitas, produk inovatif; (2) meningkatkan motivasi mahasiswa yang kesulitan mendesain; (3) meningkatkan aktivitas; (4) meningkatkan kemandirian dan hasil belajar; dan (4) *latihan* didesain berulang-ulang melalui 9 tahapan sintak dengan metode penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) yang dikembangkan oleh Branch, Robert Maribe (2009:17,22). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami dan sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Model *Training Design* dalam Pembelajaran Ragam Hias Sulaman dan Bordir yang Akulturatif berbasis Kebutuhan Industri pada Pendidikan Vokasi Tata Busana ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya kompetensi mahasiswa lulusan D3 Tata Busana dalam mendesain ragam hias sulaman dan bordir. Hal ini terlihat dari kesulitan dalam menuangkan ide/konsep desain ke dalam gambar desain dan kurang kreatif menciptakan desain yang akulturatif sesuai kebutuhan industri (mengikuti *trend mode*, selera konsumen).
2. Belum dikembangkan materi ajar (bahan ajar) desain ragam hias yang mampu membantu kesulitan mahasiswa menuangkan ide/konsep desain, mengembangkan desain akulturatif Minangkabau sesuai kebutuhan industri (pengembangan materi inovatif mengikuti perkembangan mode dan selera konsumen).
3. Belum dikembangkan model yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mendesain ragam hias akulturatif sesuai kebutuhan industri (mengikuti perkembangan mode, selera konsumen).
4. Belum dikembangkan model pembelajaran desain ragam hias sulaman dan bordir yang akulturatif yang dapat meningkatkan desain inovatif sesuai kebutuhan industri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan model Pelatihan

Perancangan dalam Pembelajaran Desain Ragam Hias Pada Pendidikan Vokasi Tata Busana Universitas Negeri Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana?
2. Bagaimanakah validasi model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana ?
3. Bagaimanakah praktikalitas model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana ?
4. Bagaimanakah efektivitas model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana.

2. Menguji validasi model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana.
3. Menguji pratikalitas model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana.
4. Menguji efektivitas model pelatihan perancangan (*training* desain) dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana..

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan model pelatihan perancangan dalam pembelajaran desain ragam hias pada pendidikan vokasi tata busana, meliputi hal berikut ini.

1. **Buku model** pelatihan perancangan (*training* desain), yang meliputi : (1) sintak, dengan langkah-langkah: (a) eksplorasi dan perencanaan, (b) orientasi, (c) presentasi, (d) praktik latihan dan tugas terstruktur, (e) praktik latihan dan tugas terbimbing, (f) praktik latihan dan tugas mandiri, (g) praktik latihan dan tugas inovatif, (h) refleksi dan perluasan, (i) evaluasi; (2) sistem sosial, (3) sistem pendukung, (4) dampak intruksional, dan (5) dampak pengiring.
2. **Buku panduan dosen/panduan mengajar**, yang berisikan: peta konsep, Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP), Satuan Acara Perkuliahan (SAP), Instrumen evaluasi (format dan rubrik penilaian)
3. **Buku panduan mahasiswa** (*student manual*), yang berisikan skenario pelaksanaan pembelajaran pelatihan perancangan

4. **Buku modul pembelajaran** yang berisikan materi pembelajaran, tugas, dan evaluasi selama satu semester.

G. Pentingnya Pengembangan

Upaya pengembangan model pelatihan perancangan dalam pembelajaran desain ragam hias bordir dan sulaman akulturatif untuk *fashion* berbasis kebutuhan industri ini merupakan tindakan yang penting dilakukan. Hal ini bertolak dari kondisi nyata berikut ini.

1. Model pembelajaran yang digunakan dosen selama ini dianggap kurang efektif untuk menyampaikan berbagai karakteristik pada materi desain ragam hias bordir dan sulaman yang mengharapkan keterampilan kreativitas tinggi dan produk inovatif, sehingga penting untuk dilakukan pengembangan terhadap model pembelajaran agar dapat meningkatkan kreativitas dan menghasilkan produk desain inovatif yang sesuai dengan kebutuhan industri. Dengan demikian, diharapkan lulusan D3 mampu meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar secara teori maupun keterampilan (*skill*) yang dipersiapkan memasuki kebutuhan kerja dan dapat menyelesaikan permasalahan pengembangan desain bordir dan sulaman di industri sesuai budaya lokal Minangkabau.
2. Kebutuhan calon desainer sulaman dan bordir yang kompeten di industri bordir Sumatera Barat cukup tinggi untuk pengembangan industry busana Sumatera Barat sebagai bagian dari industri kreatif. Juga sulaman dan bordir sangat dibutuhkan memerlukan adanya pengembangan model

pembelajaran untuk materi desain ragam hias bordir dan sulaman alkulturatif yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa calon desainer dan menghasilkan produk desain inovatif yang sesuai dengan kebutuhan industri. Lulusan D3 pun diharapkan mampu meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar secara teori maupun keterampilan (*skill*) yang dipersiapkan memasuki kebutuhan kerja dan dapat menyelesaikan permasalahan pengembangan desain bordir dan sulaman di industri sesuai budaya lokal Minangkabau.

3. Permasalahan lulusan D3 yang sering dikeluhkan industri tentang rendahnya kualitas hasil belajar berkaitan dengan mutu hasil kerja dan tingkat produktivitas akibat hubungan industri dan pendidikan vokasi D3 belum terjalin bersinergi (*link and matching*), sehingga melalui pengembangan model pembelajaran desain ragam hias bordir dan sulaman alkulturatif berbasis kebutuhan industri diberikan kepada mahasiswa prodi D3 tata busana calon desainer. Melalui pengembangan model ini diharapkan akan dapat meningkatkan kompetensi kreativitas dan produk desain inovasi yang dihasilkan mahasiswa calon desainer sesuai kebutuhan industri, sehingga mutu hasil kerja dan tingkat produktivitas tinggi. Jika kompetensi kognitif, psikomotor dan sikap kerja calon desainer telah tinggi dan sesuai dengan harapan industri. Hal ini akan memberikan efek estafet yang akan menyelesaikan permasalahan industri; yaitu harapan dunia kerja/industri terhadap pendidikan vokasi D3 Tata Busana agar dapat mentransfer cara kerja, melatih penguasaan iptek, membentuk

sikap mendesain, dan membordir serta menyulam melalui proses pembiasaan kerja yang sesuai dengan standar kebutuhan industri akan terpenuhi.

4. Karena sangat besarnya pengaruh pengetahuan dan keterampilan dalam desain ragam hias sulaman dan bordir sangat dibutuhkan oleh tenaga kerja industri busana untuk meningkatkan produksi sulaman dan bordir yg dibutuhkan masyarakat; maka pengetahuan dan ketrampilan yang ditransfer dosen kepada mahasiswa prodi D3 Tata Busana akan mempengaruhi kompetensinya, perlu diberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kompetensi: (1) kreativitas mendesain bordir dan sulaman mengikuti trend mode sesuai kebutuhan industri melalui modifikasi, eksplorasi dan modernisasi desain; (2) cara kerja, penguasaan teknologi, sikap kerja mendesain bordir dan sulaman inovatif sehingga mutu hasil kerja dan tingkat produktivitas tinggi melalui metode ; dan (3) pengembangan desain mengikuti trend mode yang sesuai harapan industri melalui mengembangkan materi produk etnik kultur Minangkabau, sehingga menghasilkan desain alkulturatif yang inovatif sebagai persiapan, pemilihan dan pematapan karirnya sebagai calon desainer fashion sesuai dengan kebutuhan industri.
5. Pengembangan model pembelajaran desain ragam hias bordir dan sulaman alkulturatif sesuai kebutuhan industri ini memiliki arti penting bagi peningkatan kompetensi mahasiswa calon desainer yang akan membawa perubahan dalam mengembangkan indikator-indikator mendesain hiasan

busana (*embroidery*) dalam SAP, sehingga lulusan D3 Tata Busana dimasa yang akan datang telah memiliki kompetensi mendesain bordir dan sulaman sesuai kebutuhan industri. Efek berantai bagi industri, harapan untuk mendapatkan materi pengembangan desain yang inovatif dan diversifikasi produk serta tenaga kerja desainer terpenuhi.

6. Masih terbatasnya pilihan model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah kreativitas peserta didik dan menghasilkan desain inovatif yang dapat meningkatkan mutu hasil produk dan tingkat produktivitas dengan cara kerja, penguasaan teknologi, dan sikap kerja yang dapat diterapkan di industri sesuai dengan harapan industri.

H. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Program Studi D3 Tata Busana; memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran desain ragam hias bordir dan sulaman yang inovatif berbasis kebutuhan industri, perkembangan mode, dan selera konsumen.
2. Bagi lulusan mahasiswa Program Studi D3 Tata Busana; mampu meningkatkan kompetensi sebagai desainer bordir dan sulaman serta kualitas pencapaian hasil belajar secara teori maupun keterampilan (*skill*) mahasiswa yang dipersiapkan memasuki industri sesuai ciri budaya lokal Minangkabau.

3. Bagi masyarakat industri; dapat menemukan kesesuaian (*link and match*) antara kebutuhan industri dengan *output* (mahasiswa) dalam penggunaan teori dan praktik.
4. Bagi Pemda Sumbar; dapat memberikan kontribusi data tentang perkembangan sentra kerajinan sulam dan bordir Minangkabau yang merupakan kompetensi inti daerah dan perlu dikembangkan desainnya sesuai kebutuhan industri dimasa yang akan datang.
5. Bagi desainer; dapat memberi informasi tentang ciri khas seni ragam hias sulaman dan bordir tradisi masyarakat Minangkabau yang dapat dikembangkan menjadi inspirasi desain etnik Sumatera Barat.
6. Sebagai bahan rujukan penelitian dan sebagai bahan dasar untuk penelitian lanjutan tentang pendidikan seni dan desain.
7. Menumbuhkan kesadaran bagi masyarakat Minangkabau untuk melestarikan kekayaan nilai-nilai seni budayanya.

I. Definisi Istilah

Pada bagian ini dikemukakan definisi istilah-istilah yang khas digunakan dalam pengembangan produk yang diinginkan, baik dari sisi model dan prosedur ataupun dari sisi produk yang dihasilkan.

1. Model pembelajaran

Program atau bentuk pembelajaran yang tergambar dalam proses pembelajaran yang disajikan oleh dosen dengan langkah-langkah tertentu (sintak) sesuai tujuan pembelajaran; yaitu dengan men-*setting* iklim belajar-mengajar melalui materi (*contents of teaching*), metode (*teaching*

methods), strategi mengajar (*teaching strategies*) yang dapat memberikan pengalaman belajar menjadi kompetensi kognitif, psikomotor dan afektif.

2. *Training* model

Model pembelajaran yang difokuskan pada pemberian tugas latihan secara berulang-ulang kepada mahasiswa dalam pembelajaran praktik, baik diterapkan di dalam kelas maupun latihan tugas di rumah (*drill system*).

3. Bordir dan sulaman

Bordir adalah suatu elemen untuk mengubah penampilan permukaan kain dengan aneka setik bordir dilakukan dengan menggunakan mesin, sedangkan sulaman adalah teknik menghias latar kain dengan cara menjahitkan benang secara dekoratif dengan menggunakan jari-jemari tangan, sehingga membentuk motif hiasan atau corak.

4. Desain

Pengertian desain dalam produk adalah menterjemahkan kebutuhan-kebutuhan, tujuan dan gagasan pemakai sesuai dengan spesifikasi teknologi, ekonomi, sosial lingkungan, ergonomi dan gaya hidup, serta mempertimbangkan kegunaan produk yang mengacu pada pasar tertentu (Rizali, 2002). Desain dalam konsep busana sangat bersinggungan dengan seni dan mode (*fashion*), sehingga diperlukan perencanaan melalui penyusunan unsur-unsur desain, seperti: garis, bentuk, motif, warna, ukuran, bahan, dan tekstur yang teratur dengan penerapan prinsip desain (*unity, harmony, simetry, balance* dan kontras) (Gie, 1983).

5. Desain ragam hias bordir dan sulaman

Desain sulaman dan bordir merupakan bagian dari desain ragam hias, yaitu susunan unsur motif, warna, bahan dan teknik hias dengan penerapan prinsip komposisi dan mengikuti pola hias penempatan motif pada produk sehingga menghasilkan produk bernilai estetis, fungsional, ergonomis dan ekonomis.