

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DISAIN
RAGAM HIAS BERBANTUAN PROGRAM COREL DRAW
UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS
MAHASISWA TATA BUSANA**

DISERTASI



OLEH

**YENNI IDRUS
NIM: 07-91706**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Doktor Ilmu Pendidikan**

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

2017

ABSTRACT

Yenni Idrus. 2017. Development of Decorative Fashion Design Learning Device Assisted by Corel Draw Program to Improve the Creativity of Fashion Design College Student. Dissertation. Postgraduate Program of State University of Padang

Decorative Fashion Design learning at Study Program of Fashion Design at the State University of Padang generally does not apply the learning that can enhance students' creativity. In addition, there has never been a learning device that is aimed to improve students' creativity. In fact, creativity is the ability to be possessed by fashion college students who are the our future designer. The main objective of this research is to develop a learning device of Decorative Fashion Design that can enhance student creativity, both in thinking and producing. Developed learning device is assisted by Corel Draw program which is one of the computer applications for visual design. By using this product, students are expected to be used in designing because creativity is born of ability and habit.

The development of Decorative Fashion Design learning device followed five steps of ADDIE including (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; and (5) Evaluation. Products developed include syllabus, lesson plan (SAP), book, and assessment tools with regard to the improvement of students' creativity. The creativity that made the focus of this study is the ability of students to make variation, make combination, and create something new (original creation). The developed product then be tested for its internal consistency by four experts.

Based on the test results and the implementation of internal consistency, the developed products are categorized very valid with a score of 4.52. The developed product is also considered very practical with a score of 4.41 as well as effective with a score of 4.13. Based on the results of the implementation, it is also known that the learning outcomes of students, both from formative tests, performance tests, and the creativity tests of students studying by using the developed products turned out to be higher than those of students studying conventionally or manually. This shows that the creativity of students who learn with Decorative Fashion Design Learning Device Assisted by Corel Draw Program tends to increase. Thus, it can be said that the developed products is effective in improving the creativity of fashion design students.

ABSTRAK

Yenni Idrus. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Tata Busana. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang

Pembelajaran Disain Ragam Hias pada Program Studi Tata Busana di Universitas Negeri Padang selama ini umumnya belum menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Selain itu, juga belum pernah ada perangkat pembelajaran yang memang bertujuan meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana. Padahal, kreativitas merupakan kemampuan yang harus dimiliki mahasiswa tata busana yang merupakan designer masa depan. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana, baik dalam berpikir maupun berkarya. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini disandingkan dengan penggunaan program Corel Draw yang merupakan salah satu aplikasi komputer untuk disain visual. Dengan produk ini diharapkan mahasiswa dapat terbiasa dan dalam mendesain sebuah motif sebab kreativitas lahir dari kebiasaan dan kebiasaan.

Pengembangan perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw ini melewati tahapan ADDIE, yaitu (1) Analysis (Analisis); (2) Design (Disain); (3) Development (Pengembangan); (4) Implementation (Penerapan); dan (5) Evaluation (Evaluasi). Produk yang dikembangkan meliputi silabus, Satuan Acara Perkuliahan (SAP), buku, dan perangkat penilaian dengan memperhatikan pada peningkatan kreativitas mahasiswa tata busana. Kreativitas yang dijadikan fokus penelitian ini adalah kemampuan mahasiswa untuk bervariasi (*variation*), mengkombinasi (*combination*), dan menciptakan sesuatu yang baru (*original creation*). Produk yang dikembangkan lalu diuji konsistensi internalnya oleh empat orang pakar.

Berdasarkan hasil uji konsistensi internal dan implementasi, produk yang dikembangkan ini dikategorikan sangat valid dengan skor 4,52. Produk yang dikembangkan ini juga dikategorikan sangat praktis dengan skor 4,41 serta efektif dengan skor 4,13. Berdasarkan hasil implementasi diketahui juga bahwa hasil belajar mahasiswa, baik dari tes formatif, tes performance, maupun tes kreativitas mahasiswa yang belajar dengan menggunakan produk yang dikembangkan ternyata lebih tinggi dari pada yang diperoleh mahasiswa yang belajar secara konvensional atau manual. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa yang belajar dengan perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw cenderung mengalami peningkatan. Jadi, dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan ini efektif dalam peningkatan kreativitas mahasiswa tata busana, terutama dalam pembelajaran disain ragam hias.


Lembar Pengesahan

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

Nama : *Yenni Idrus*
NIM. : 91706

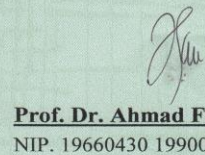
melalui ujian terbuka pada tanggal 17 Maret 2017

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang



[Signature]
Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
NIP. 19580325 199403 2 001

Koordinator Program Studi



[Signature]
Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc.
NIP. 19660430 199001 1 001

Persetujuan Komisi Promotor/Penguji

Nama : *Yenni Idrus*
NIM. : 91706

Komisi Promotor/Penguji

Prof. Drs. H. Jalius Jama, M.Ed., Ph.D.
(Ketua Promotor/Penguji)

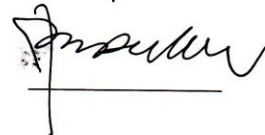


Prof. Drs. H. Nizwardi Jalinus, M.Ed., Ed.D.
(Promotor/Penguji)



Prof. Dr. Mukhaiyar
(Promotor/Penguji)

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



Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd.
(Pembahas/Penguji)

Prof. Dr. Arifah A. Riyanto, M.Pd.
(Penguji dari Luar)



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya disertai dengan judul Pengembangan Strategi Pembelajaran Dengan Ragam Hias Hias Berbantuan Program Corel Draw untuk Peningkatan Kreativitas Mahasiswa 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, penulisan, dan rancangan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali bibliografi dan kutipan dari penerjemah.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam tubuh saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2017

Saya yang menyatakan,




Yenni Idan

NIM 07-01706

PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanyalah untuk Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya kepada kita semua. Berkat rahmat dan nikmat itu pula lah penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan disertasi yang berjudul “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw untuk Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Tata Busana*”. Shalawat dan salam semoga senantiasa disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengajarkan kebenaran dan menyebarkan kebaikan kepada umatnya. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Ganefri, Ph.D, selaku rektor Universitas Negeri Padang yang telah memfasilitasi perkuliahan di UNP;
2. Prof. Nurhirah Gistiatuti, M.Ed., Ed.D., selaku Direktur Program Pasca Sarjana yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan serta memberikan saran dan masukan untuk disertasi ini;
3. Prof. Dr. Azwar Ananda, M.A., selaku Asisten Direktur I Pasca Sarjana yang juga telah memberikan saran dan masukan untuk disertasi ini;
4. Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc., selaku Ketua Program Doktor Ilmu Pendidikan Program Pasca Sarjana UNP yang juga memberikan saran dan masukan;
5. Prof. Jalius Jama, M.Ed, Ph.D., selaku Ketua Tim Promotor yang dengan sabar telah membimbing penulis;
6. Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed., Ed.D., selaku Komisi Promotor II dan telah memberikan saran serta masukan demi kesempurnaan disertasi ini;

7. Prof. Dr. Mukhaiyar, selaku Komisi Promotor III yang telah memberikan saran dan pandangannya demi menyelesaikan disertasi ini;
8. Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd. dan Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd., selaku Komisi Pembahas yang telah memberikan saran dan masukannya yang sangat membangun;
9. Prof. Dr. Arifah A. Riyanto, M.Pd., selaku Penguji dari luar Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dukungan dan masukan sehingga disertasi ini menjadi lebih baik;
10. Dr. Ernawati, M.Pd., Dekan Fakultas Pariwisata Perhotelan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sana;
11. Dra. Wirnelis Syarif, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP yang juga turut membantu penulis dalam melakukan penelitian;
12. Dosen-dosen S3 dan rekan mahasiswa S3 Universitas Negeri Padang yang telah memberikan semangat dan dukungannya;
13. Kedua orang tua tercinta, Idrus St. Mantari (ayah) dan Hj. Sawanir Hata (ibu), yang meskipun telah tiada tetapi cinta mereka akan selalu membersamai penulis;
14. Teristimewa untuk suamiku tercinta Dr. Usman Bakar, M.Ed.St.; anak-anakku tersayang Indah Utami, S.E., Fadli Perdana Putra, S.E., Harry Dwi Putra, S.Pd., M.Pd., dan dr. Putri Dewita Sari yang telah memberikan dukungan dan perhatian kepada penulis.
15. Riny Arviana, S.Pd, asistenku yang turut serta mendampingi dan memberikan semangat.

Semoga bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan dalam penyelesaian pendidikan S3 ini menjadi pahala di sisi Allah SWT. Amin.

Padang, Maret 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR/PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	15
C. Pembatasan Masalah.....	16
D. Perumusan Masalah.....	17
E. Tujuan Pengembangan	18
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	18
G. Manfaat Pengembangan	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pendidikan Kejuruan	20
B. Disain Ragam Hias, Program Corel Draw, dan Kreativitas	25
1. Disain Ragam Hias.....	25
2. Program Corel Draw	32
3. Kreativitas	39
4. Kreativitas dalam Disain Ragam Hias dengan Program Corel Draw.....	48
C. Perangkat Pembelajaran Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	51
D. Pendekatan Konstruktivisme	53
E. Disain Instruksional dan Model ADDIE	54
F. Penelitian Relevan	65
G. Kerangka Berpikir	67
BAB III METODOLOGI PENELITIAN PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	69
B. Model Pengembangan	69
C. Disain Penelitian.....	72

D. Implementasi Produk.....	73
1. Lokasi	73
2. Sampel	73
E. Variabel Penelitian	73
F. Instrumen Penelitian	73
G. Teknik Analisis Data	91
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk.....	94
1. Analisis Kebutuhan Produk (<i>Analysis</i>).....	97
2. Disain Produk (<i>Design</i>)	102
3. Pengembangan Produk (<i>Development</i>)	107
4. Implementasi Produk (<i>Implementation</i>)	110
5. Evaluasi Produk (<i>Evaluation</i>).....	115
a. Deskripsi Data Tes Formatif.....	116
b. Deskripsi Data Tes <i>Performance</i>	117
c. Deskripsi Data Tes Kreativitas	118
B. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Produk	120
1. Validitas Produk	120
2. Praktikalitas Produk.....	121
3. Efektivitas Produk	122
C. Pembahasan	125
1. Analisis Kebutuhan Produk (<i>Analysis</i>).....	125
2. Disain Produk (<i>Design</i>)	127
3. Pengembangan Produk dan Instrumen Penelitian (<i>Development</i>)	128
4. Implementasi Produk (<i>Implementation</i>)	129
5. Evaluasi Produk (<i>Evaluation</i>).....	130
D. Produk Akhir	137
E. Keterbatasan Produk.....	139
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan.....	140
B. Implikasi	142
C. Saran	143
DAFTAR RUJUKAN	144
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Silabus.....	75
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Analisis SAP	75
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Bahan Ajar	75
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Perangkat Penilaian.....	75
Tabel 3.5 Instrumen Analisis Silabus	76
Tabel 3.6 Instrumen Analisis SAP	77
Tabel 3.7 Instrumen Analisis Bahan Ajar	78
Tabel 3.8 Instrumen Analisis Perangkat Penilaian	78
Tabel 3.9 Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	79
Tabel 3.10 Instrumen Pedoman Wawancara dengan Dosen	79
Tabel 3.11 Instrumen Pedoman Wawancara dengan Mahasiswa	80
Tabel 3.12 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Instrumen Validasi Silabus	81
Tabel 3.13 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Instrumen Validasi SAP.....	82
Tabel 3.14 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Instrumen Validasi Bahan Ajar.....	82
Tabel 3.15 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Instrumen Validasi Perangkat Penilaian.....	83
Tabel 3.16 Kisi-kisi Instrumen Validasi Silabus.....	83
Tabel 3.17 Kisi-kisi Instrumen Validasi SAP	84
Tabel 3.18 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahan Ajar	85
Tabel 3.19 Kisi-kisi Instrumen Validasi Perangkat Penilaian	87
Tabel 3.20 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Keterlaksanaan Pembelajaran	88
Tabel 3.21 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Angket Respon Mahasiswa.....	89
Tabel 3.22 Kisi Instrumen Efektivitas Penggunaan Perangkat Pembelajaran	90
Tabel 3.23 Kisi Instrumen Efektivitas Observasi Aktivitas Belajar Mahasiswa	91
Tabel 4.1 Tahapan Pengembangan Produk Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw dengan Model ADDIE	94
Tabel 4.2 Permasalahan dalam Perangkat Pembelajaran Disain Ragam Hias....	100
Tabel 4.3 Materi dan Indikator Pengembangan Silabus Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	103
Tabel 4.4 Materi dan Indikator Pengembangan SAP Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	104
Tabel 4.5 Materi dan Indikator Pengembangan Buku Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	105
Tabel 4.6 Materi dan Indikator Perangkat Penilaian Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	106
Tabel 4.7 Rekapitulasi Validasi Instrumen Penelitian	107
Tabel 4.8 Rekapitulasi Validasi Silabus Disain Ragam Hias Berbantuan Program	

Corel Draw	108
Tabel 4.9 Rekapitulasi Validasi SAP Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	108
Tabel 4.10 Rekapitulasi Validasi Perangkat Penilaian Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	109
Tabel 4.11 Rekapitulasi Validasi Buku Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw	110
Tabel 4.12 Praktikalitas Produk di Lokal D3	113
Tabel 4.13 Efektivitas Produk di Lokal D3	113
Tabel 4.14 Praktikalitas Produk di Kelas Eksperimen.....	115
Tabel 4.15 Efektivitas Produk di Kelas Eksperimen	115
Tabel 4.16 Analisis Hasil Tes Formatif Kelas Sampel	116
Tabel 4.17 Analisis Hasil Tes <i>Performance</i> Kelas Sampel	117
Tabel 4.18 Data Tes Kreativitas Kelas Sampel.....	118
Tabel 4.19 Rekapitulasi Validasi Produk.....	121
Tabel 4.20 Praktikalitas Produk	122
Tabel 4.21 Efektivitas Produk.....	123
Tabel 4.22 Hasil Belajar Kelas Sampel	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Disain Ragam Hias Pola Tabur dengan Corel Draw	13
Gambar 2.1 Taksonomi Disain Kreatif Nilson	47
Gambar 2.2 Kreativitas untuk <i>Variation</i>	50
Gambar 2.3 Kreativitas untuk <i>Combination</i>	50
Gambar 2.4 Kreativitas untuk <i>Original Creation</i>	51
Gambar 2.5 Contoh Disain Ragam Hias Pola Tabur dengan Corel Draw	53
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	68
Gambar 3.1 Disain Penelitian	72
Gambar 4.1 Proses Pembelajaran pada Implementasi Terbatas.....	111
Gambar 4.2 Proses Pembelajaran Disain Ragam Hias di Kelas Eksperimen	114
Gambar 4.3 Stilasi oleh Mahasiswa Kelas Kontrol	131
Gambar 4.4 Pola Serak oleh Mahasiswa Kelas Kontrol	132
Gambar 4.5 Pola Memanjat oleh Mahasiswa Kelas Kontrol	133
Gambar 4.6 Pola Mengisi Bidang Segi Empat oleh Mahasiswa Kelas Kontrol.....	133
Gambar 4.7 Stilasi oleh Mahasiswa Kelas Eksperimen.....	134
Gambar 4.8 Pola Serak oleh Mahasiswa Kelas Eksperimen	135
Gambar 4.9 Pola Memanjat oleh Mahasiswa Kelas Eksperimen	135
Gambar 4.10 Pola Mengisi Bidang Segi Empat oleh Mahasiswa Kelas Eksperimen	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan.....	149
Lampiran 2 Kisi-kisi Lembar Penilaian Instrumen Validasi.....	151
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi	153
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas	157
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Efektivitas	158
Lampiran 6 Instrumen Analisis Kebutuhan	160
Lampiran 7 Lembar Penilaian Instrumen.....	165
Lampiran 8 Instrumen Validasi.....	181
Lampiran 9 Instrumen Praktikalitas	196
Lampiran 10 Instrumen Efektivitas.....	201
Lampiran 11 Instrumen Kreativitas	205
Lampiran 12 Hasil Analisis Kebutuhan	207
Lampiran 13 Hasil Uji Coba	209
Lampiran 14 Hasil Validasi	213
Lampiran 15 Hasil Praktikalitas.....	217
Lampiran 16 Hasil Efektivitas	219
Lampiran 17 Hasil Tes Kreativas.....	224
Lampiran 18 Hasil Belajar	225
Lampiran 19 Uji Efektivitas.....	226
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian.....	227
Lampiran 21 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	228
Lampiran 22 Produk Akhir	229

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai hasil globalisasi pastinya mendorong munculnya perubahan serta tantangan dalam segala aspek kehidupan. Manusia sebagai pelaku sekaligus sasaran globalisasi dituntut untuk memiliki beragam kemampuan agar dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan. Para pemuda, khususnya mahasiswa yang merupakan aset masa depan tentunya juga harus memiliki beragam kemampuan tersebut. Salah satu kemampuan yang sangat diharapkan dimiliki oleh mahasiswa adalah kemampuan berpikir dan bersikap kreatif. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Munandar bahwa kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu, teknologi, dan dalam semua bidang usaha manusia lainnya (2009:6).

Ditinjau dari aspek kehidupan mana pun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa saat ini kita menghadapi berbagai tantangan, baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang budaya dan sosial. Oleh sebab itu, kreativitas idealnya menjadi fokus kita dalam pengembangan diri. Terkait makna kreativitas itu sendiri dapat dipandang dari berbagai sudut pandang dan pengalaman, bahkan lebih luas dari apa yang kita perkirakan.

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda. Sedemikian beragam definisi itu, sehingga pengertian kreativitas tergantung pada bagaimana orang

mendefinisikannya. Tidak ada satu definisi pun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini, menurut Supriadi (1994:6) disebabkan oleh dua alasan. Pertama, sebagai suatu “Konstruksi Hipotesis”, kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional, yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Meskipun demikian, keragaman sudut pandang mengenai kreativitas nyatanya juga tidak menghalangi para ahli untuk tetap mendefinisikan makna kreativitas tersebut. Csikszentmihalyi (1996:23) menyatakan, “*Creativity is some sort of mental activity, an insight that occurs inside the heads of some special people*”. Kreativitas diartikannya semacam aktivitas mental dan pengetahuan yang muncul dalam pikiran beberapa orang-orang spesial. Sedangkan kreativitas menurut Samosir (1992:11) adalah “kemampuan untuk mencipta/berkreasi.

Senada dengan Samosir, Munandar (2009:25) mengartikan kreativitas sebagai “kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada atau telah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya, baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat”. Berarti, dapat dikatakan bahwa unsur yang diperlukan dalam sebuah kreativitas adalah kebaruan dan praktis (berguna dan mudah). Sebagaimana yang dinyatakan oleh Supriadi (1994:7) bahwa kreativitas merupakan “kemampuan

untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi guna melahirkan suatu gagasan maupun karya nyata yang baru, kombinasi baru, atau sesuatu yang relatif berbeda dengan apa yang telah dia ketahui sebelumnya, baik sama sekali berupa produk baru yang belum pernah diproduksi di dunia ini maupun produk yang telah diproduksi orang lain tetapi relatif baru bagi individu itu sendiri serta mencirikan hasil artistik dan imajinatif. Kreatif atau tidaknya seseorang merupakan sebuah pilihan, sebagaimana juga pilihan seseorang terhadap kehidupan yang ia jalani. Sebab pada dasarnya semua orang dapat menjadi orang yang kreatif dan penuh imajinatif. Siapapun dia, dari suku manapun, dari keluarga apapun, dari wilayah manapun, bahkan berapapun usianya, semua memiliki anugerah berupa kemampuan menjadi kreatif dan inovatif. Intinya, setiap orang yang memiliki otak yang masih berfungsi dengan baik, mampu berpikir kreatif atau memiliki energi kreativitas dalam dirinya.

Pendidikan kejuruan dapat diartikan dari berbagai segi. Bila seseorang belajar cara bekerja, maka orang tersebut mendapatkan pendidikan kejuruan. Dari sudut pandang sekolah, pendidikan kejuruan mengajarkan orang cara bekerja secara efektif. Dengan demikian, pendidikan kejuruan berlangsung apabila individu atau sejumlah individu mendapatkan informasi, pemahaman, kemampuan, keterampilan, apresiasi, minat dan/atau sikap, yang memungkinkan dia untuk

memulai atau melanjutkan suatu aktivitas yang produktif. Pendidikan kejuruan adalah suatu bentuk pengembangan bakat, pendidikan dasar keterampilan dan kebiasaan-kebiasaan yang mengarah pada dunia kerja yang dipandang sebagai latihan keterampilan. Dalam pendidikan kejuruan, peserta didik disiapkan untuk menjadi tenaga kerja profesional dan siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Secara umum, pendidikan kejuruan merupakan bagian dari pendidikan yang menjadikan seseorang menjadi lebih “*employable*” dalam suatu kelompok pekerjaan. Evans (1978:32) menyatakan bahwa ada tiga tujuan dasar dari pendidikan kejuruan, yaitu: (1) memenuhi kebutuhan masyarakat akan pekerja; (2) menambah pilihan studi bagi peserta didik; dan (3) sebagai motivasi dalam mengembangkan semua jenis pembelajaran. Ketiga tujuan dasar tersebut idealnya diterapkan dalam semua jenis pendidikan kejuruan, di samping tujuan khusus dari setiap jenis pendidikan kejuruan. Salah satu jenis pendidikan kejuruan adalah Tata Busana.

Busana (*fashion*) awalnya muncul karena adanya kebutuhan untuk melindungi tubuh dari cuaca. Namun, karena dunia busana mengalami evolusi yang berlangsung secara bertahap maka busana muncul dan berkembang untuk memenuhi keinginan manusia untuk berhias. Emansipasi pakaian wanita muncul semenjak Perang Dunia I. Perubahan besar terjadi dalam dunia busana, mulai dari ditinggalkannya penggunaan insang ikan paus dalam pakaian hingga ukuran rok yang semakin pendek. Sampai awal abad ini, busana telah diperkaya dengan

penerapan warna dan jenis kain yang beragam, penerapan model yang cukup rumit, serta penggunaan disain dan hiasan yang mewah. Kehidupan yang menjadi begitu sangat aktif membuat busana harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan.

Puluhan tahun yang lalu, terdapat aturan tidak tertulis terkait busana, seperti kapan penggunaan topi dan sarung tangan serta warna dan jenis kain apa yang harus digunakan agar dapat diterima oleh masyarakat. Seiring dengan meningkatnya taraf kehidupan, melimpahnya ide-ide, dan perkembangan teknis dalam bidang tekstil, maka aturan-aturan tersebut tidak berlaku lagi. Disain busana yang bagus pasti akan menyenangkan setiap mata yang memandang dan mendatangkan pujian bagi pemakainya. Model, kain, dan warna dari sebuah busana harus menarik. Busana juga harus sesuai dengan kondisi, nyaman untuk dipakai, dan praktis. Setiap hiasan dan aksesorinya harus memiliki tujuan.

Seperti yang telah kita ketahui tren busana dunia senantiasa berubah dengan pesat. Untuk memperoleh busana yang menarik dan sesuai dengan selera masyarakat yang dinamis ini tentunya tidak mudah. Sangat diperlukan kreativitas dari para disainer yang merancanginya. Mereka dituntut untuk bisa menghasilkan busana dengan disain dan motif yang atraktif, kombinasi warna yang indah, serta model atau gaya yang terkesan elegan. Namun, kreativitas dalam disain busana bukanlah sesuatu yang mudah. Memang tidak semua orang memiliki kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam mendisain, tetapi dengan wawasan yang terus

diperluas, latihan mendisain yang rutin, serta pengalaman yang bermanfaat pasti bisa mengasah dan mendorong munculnya kreativitas seseorang.

Pada program studi Tata Busana, pengembangan kreativitas sebagaimana yang diharapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 dijabarkan melalui berbagai cara, salah satunya adalah pembelajaran Disain Ragam Hias yang dalam proses pembelajarannya hanya sebatas pemberian konsep dasar dan teknik pengembangan. Selanjutnya, mahasiswa dengan kreativitas sendiri dituntut untuk berlatih mengembangkan konsep-konsep dasar ragam hias itu menjadi bentuk-bentuk disain hiasan pakaian yang menarik dan berkualitas tinggi sehingga mampu bersaing di pasar global dan memenuhi selera berbusana masyarakat dunia (FT UNP, 2007:206).

Tidak semua orang memiliki kreativitas untuk mendisain. Dibutuhkan pengetahuan dasar mengenai disain, warna, tekstil, produksi busana. Untuk menjadi desainer yang baik, seseorang seharusnya memahami keterkaitan antara prinsip dasar dan unsur disain serta aplikasinya dengan busana. Pemahaman yang baik akan hal ini akan membantunya dalam mendisain semua jenis pakaian serta aksesorisnya. Dunn (1972:2) menyebutkan bahwa prinsip penting dalam disain busana dasar meliputi garis, arah, bentuk, dan proporsi. Di dalam disain busana terdapat pula istilah disain ragam hias.

Ragam hias dalam bahasa Belanda disebut *siermotieven*, dalam bahasa Latin disebut *ornamentum*, dan dalam bahasa Inggris disebut *decorative design*, semuanya mengandung arti gambar yang indah atau menambah keelokan

sehingga menjadi lebih menarik. Jika dikaitkan dengan busana, ragam hias busana berarti menghias atau memperindah busana dengan berbagai gambar. Berdasarkan uraian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa disain ragam hias berarti rancangan atau gambar yang indah yang tersusun dari garis-garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value* untuk menambah keelokan suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip disain, dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran orang banyak dan mudah dibaca/dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga gagasan atau pola konkrit dari perancangannya mudah diwujudkan ke dalam bentuk benda yang sebenarnya oleh pihak-pihak terkait. Mengubah ide menjadi bentuk karya seni, disain, motif, dan sebagainya membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Kreativitas dalam disain ragam hias dapat dilihat atau diukur dari tingkat produktivitas atau kuantitas disain yang dihasilkan dan tingkat kreativitas dalam memainkan atau mengkombinasikan unsur-unsur ragam hias itu sendiri. Semakin banyak disain yang dihasilkan seorang disainer berarti semakin tinggi tingkat kreativitasnya. Sebaliknya, semakin sedikit disain yang dihasilkan berarti semakin rendah tingkat kreativitasnya. Tingkat kreativitas seseorang dalam memainkan atau mengkombinasikan unsur-unsur ragam hias sangat menentukan dalam menghasilkan disain busana yang indah dan berkualitas. Ragam hias yang tidak berlebihan dan kesesuaian antara disain struktur pakaian dengan disain ragam hiasnya termasuk faktor yang menentukan kualitas dan keindahan disain busana.

Unsur-unsur pokok disain ragam hias menurut Toekio (2000:17) meliputi: (1) garis, (2) bidang, (3) tekstur, dan (4) warna. Tingkat kreativitas yang tinggi dari seorang disainer dalam mempermainkan atau mengkreasikan keempat unsur pokok tersebut dapat menghasilkan berbagai jenis ragam hias yang indah dipandang mata, berupa: (1) ragam hias geometris, (2) ragam hias tumbuh-tumbuhan, (3) ragam hias makhluk hidup, baik manusia maupun binatang, (4) ragam hias dekoratif, dan (5) ragam hias pola ulang.

Tingkat kreativitas seseorang dalam memainkan atau mengkombinasikan unsur-unsur ragam hias untuk menghasilkan disain yang indah dan berkualitas dapat dinilai dari berbagai unsur atau prinsip-prinsip disain yang diterapkan, diantaranya: (1) keselarasan atau harmoni, (2) proporsi, (3) keseimbangan atau *balance*, (4) irama atau *rhythme*, (5) aksen atau pusat perhatian, dan (6) kesatuan atau *unity*. Keselarasan atau harmoni mengandung maksud kesesuaian antara benda yang dihias dengan ragam hiasnya atau antara bagian hiasan yang satu dengan bagian hiasan lainnya. Selanjutnya, irama atau *rhythme* mengandung maksud pengulangan unsur-unsur disain (bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain) secara teratur dan dinamis. Keseimbangan mengandung maksud kestabilan yang diciptakan melalui unsur-unsur disain yang simetris, asimetris, dan obivius. Proporsi mengandung maksud penyusunan unsur-unsur disain untuk memberi kesan lebih besar atau lebih kecil. Pusat perhatian atau aksen mengandung maksud penempatan unsur-unsur disain dalam menonjolkan bagian-bagian yang dipandang baik untuk menjadi pusat perhatian. Terakhir, kesatuan atau *unity*

mengandung maksud kesatuan pada keseluruhan komponen disain, baik bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain yang menghasilkan satu kesatuan disain yang utuh, yang indah di pandang mata. Dengan pembelajaran yang baik dan berkualitas, segala sesuatu mengenai disain ragam hias seperti yang telah dikemukakan di atas dapat dipelajari dan dipraktekkan mahasiswa dengan mudah guna menghasilkan disain ragam hias yang berkualitas.

Berdasarkan pengalaman mengajar Mata Kuliah Disain Ragam Hias pada Program Studi Tata Busana, latihan dan praktik pembuatan disain ragam hias dalam pembelajaran dilaksanakan secara manual dengan menggunakan kertas gambar, pensil gambar, pensil berwarna, atau cat air. Terdapat banyak kelemahan yang ditemui dalam praktik pembuatan gambar-gambar disain ragam hias secara manual tersebut, antara lain lamanya waktu pembuatannya, sulitnya menghapus jika terjadi kesalahan dalam memberi warna, gambar yang dihasilkan tidak persis sama jika pola gambarnya berulang, sulit menemukan sumber ide atau inspirasi, memerlukan waktu lama untuk melatih tangan dalam membuat garis-garis lengkung dan garis patah pada motif hias, serta memerlukan peralatan menggambar yang banyak dan beragam. Kelemahan-kelemahan yang ditemui dalam pembelajaran tersebut dirasa dapat menghambat kreativitas mahasiswa dalam melatih diri guna menghasilkan disain-disain ragam hias yang berkualitas. Waktu yang seharusnya bisa digunakan mahasiswa untuk berkreaitivitas sebagian besar tersita hanya untuk mencontoh atau membuat motif hias yang diberikan oleh dosen. Hal ini semakin diperkuat dengan hasil pengamatan awal peneliti serta

wawancara dengan dosen Mata Kuliah Disain Ragam Hias lainnya dan para mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut. Selain itu, juga belum ada perangkat pembelajaran, khususnya bahan ajar atau modul yang dapat menunjang pembelajaran mata kuliah ini.

Cara yang dianggap tepat oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbantuan teknologi informasi komputer. Kehadiran teknologi informasi komputer dan beragam aplikasinya menurut Knapp dan Glenn (1996:20) telah mendorong para pengajar untuk memikirkan kembali proses pembelajaran yang selama ini dilakukan secara konvensional. Hal senada dinyatakan pula oleh Agnew (1996:11) bahwa pemanfaatan berbagai media, komputer, dan teknologi informasi yang berkembang saat ini telah menjadi bagian yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan penyelenggaraan pembelajaran di kelas.

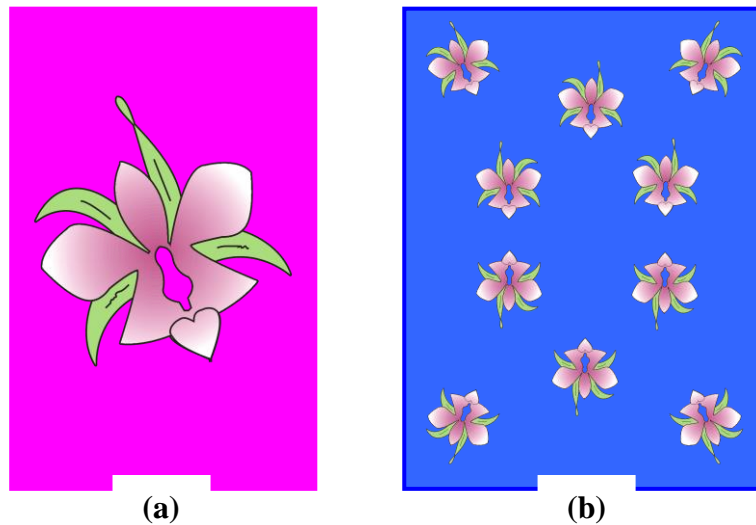
Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi komputer yang semakin berkembang merupakan tantangan sekaligus peluang emas. Teknologi ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan yang dapat dimanfaatkan dalam kemajuan dunia pendidikan, baik dalam pendidikan umum maupun pendidikan kejuruan. Kebermanfaatan teknologi tersebut dalam dunia pendidikan perlu dikaji dan dikembangkan lebih jauh lagi untuk membantu proses pembelajaran, peningkatan kualitas proses belajar mengajar, dan pencapaian tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, perlu kiranya dilakukan suatu upaya pemanfaatan yang lebih maksimal dari teknologi informasi tersebut.

Dalam penelitian ini, untuk peningkatan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan gambar-gambar disain ragam hias yang berkualitas di bidang usaha busana maka peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias dengan berbantuan salah satu bentuk program aplikasi yang ditawarkan teknologi informasi komputer, yakni program Corel Draw. Program Corel Draw adalah suatu aplikasi disain grafis yang berguna untuk membuat disain vektor, logo, dan layout halaman (Madcoms, 2010:2). Program Corel Draw peneliti anggap tepat karena memiliki berbagai kemudahan dan fasilitas yang dapat membantu dan memudahkan seseorang dalam membuat disain kreatif. Hal ini dikarenakan *software* Corel Draw memiliki berbagai *tools* menggambar yang dapat menggantikan peralatan yang digunakan dalam melukis secara manual serta fasilitas-fasilitas istimewa lainnya yang tidak terdapat dalam peralatan melukis secara manual tersebut.

Fasilitas atau fitur Corel Draw yang dapat menggantikan peralatan sebagaimana yang digunakan dalam menggambar secara manual, antara lain: (1) Lembar kerja, berfungsi sebagai kertas gambar atau kanvas; (2) *Freehand*, fasilitas atau alat untuk membuat garis bebas seperti menggambar dengan pensil; (3) *Smart Fill*, berfungsi untuk memberi warna suatu bidang; dan (4) *Eraser*, untuk menghapus objek seperti menggunakan alat penghapus. Fasilitas-fasilitas yang istimewa dari Corel Draw yang ketersediaannya memudahkan dalam menggambar dan tidak terdapat dalam peralatan melukis secara manual diantaranya: (1) *Pick*, untuk memindahkan, memutar, dan mengubah ukuran

gambar atau objek; (2) *Shape*, untuk mengubah bentuk objek, seperti melengkungkan garis kurva; (3) *Transform*, untuk memutar objek dengan bebas; (4) *Crop*, untuk memotong objek; (5) *Knife*, untuk memotong objek seperti memotong dengan pisau; (6) Berbagai fasilitas untuk membuat bentuk-bentuk tertentu, seperti *Elipse*, *Polygon*, *Star*, *Complex Star*, yang berfungsi untuk membuat bentuk-bentuk elip, poligon, dan bintang dengan pola yang lebih kompleks; dan (7) *Interactive Fill*, untuk mewarnai bidang objek dengan berbagai pilihan warna (Madcoms, 2010:4).

Jika seseorang ingin membuat disain ragam hias pola tabur dengan Corel Draw atau menghiasi satu bidang gambar dengan ribuan kuntum bunga anggrek cantik yang serupa, maka ia cukup menggambar satu kuntum bunga saja dengan menggunakan fasilitas *Free Hand* dan mewarnainya dengan fasilitas *Interactive Fill*. Setelah itu, bunga tersebut dapat digandakan dengan fasilitas *Copy* dan *Paste* sebanyak yang diinginkan. Kemudian bunga tadi dapat ditaburkan atau ditata untuk mengisi bidang yang tersedia dengan fasilitas *Pick*. Masing-masing kuntum bunga itu juga dapat diubah ukuran dan warnanya dengan fasilitas *Pick* itu. Posisi gambar bunga itu pun juga dapat diubah menjadi terbalik, miring, atau diputar dan digeser-geser sehingga terlihat indah sesuai dengan keinginan disainernya dengan fasilitas *Transform* (Gambar 1). Jika terjadi kesalahan menggambar atau mewarnai maka dengan mudah dan dalam waktu sekejap dapat dihapus dengan fasilitas *Eraser* tanpa merusak bidang gambar.



Gambar 1.1 Contoh Disain Ragam Hias Pola Tabur dengan Corel Draw

Berbeda halnya dengan menggambar secara manual. Jika seorang disainer ingin membuat disain hiasan pola tabur sebagaimana ilustrasi di atas, maka ia harus menggambar ribuan kuntum bunga-bunga anggrek cantik itu satu persatu, mewarnai keseluruhannya tanpa bisa menggandakannya dengan persis. Jika terjadi kesalahan maka ia harus menghapusnya kembali dengan resiko merusak kertas gambarnya atau bahkan harus mengulanginya dari awal, membuat kembali ribuan kuntum bunga tadi dengan kertas gambar yang baru.

Pengalaman dan penjabaran di atas telah memberikan kesadaran kepada peneliti bahwa baik perangkat pembelajaran maupun proses pembelajaran yang diterapkan selama ini, yaitu pembelajaran konvensional dengan praktek pembuatan disain ragam hias secara manual mengandung berbagai kelemahan dan keterbatasan. Jika dibandingkan dengan pembelajaran berbantuan program Corel Draw yang memiliki berbagai kemudahan, pembelajaran yang diterapkan selama

ini telah jauh tertinggal. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran mata kuliah ini dengan judul: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Disain Ragam Hias Berbantuan Program Corel Draw untuk Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Tata Busana.

Namun, penelitian pengembangan ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan pembelajaran Disain Ragam Hias konvensional atau manual secara sepenuhnya. Sebab dalam bidang keilmuan seni, termasuk Tata Busana, menciptakan disain secara manual juga merupakan alur pengembangan kreativitas. Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengatasi atau pun mengantisipasi beberapa kelemahan dan keterbatasan yang biasa muncul dalam pembelajaran secara manual. Penerapan program Corel Draw ditujukan pada konten tertentu. Misalnya, pada stilasi yang lebih kompleks, pembuatan pola hias, penempatan pola hias pada bidang, dan sebagainya.

Dalam implementasinya, sejatinya perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dengan berbagai pendekatan, strategi, metode, ataupun model pembelajaran. Namun, di dalam penelitian ini peneliti memilih untuk mengimplementasikannya dengan pendekatan konstruktivis. Pendekatan konstruktivis merupakan pendekatan yang menciptakan banyak pengalaman sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar (Schunk, 2009:265). Peneliti memilih pendekatan konstruktivis karena prinsip dasar yang dimilikinya dapat memenuhi keinginan tercapainya tujuan pembelajaran Disain Ragam Hias. Prinsip dasar tersebut yaitu bahwa siswa lebih fokus dalam membangun dan menciptakan

konsep berpikirnya sendiri tentang disain ragam hias kreatif sehingga tidak hanya mencontoh pola-pola yang sudah ada. Dengan demikian, maka diharapkan nantinya kreativitas mahasiswa busana dapat meningkat optimal dengan penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbantuan program Corel Draw.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas di atas diketahui bahwa terdapat berbagai permasalahan terkait pembelajaran Disain Ragam Hias di program studi Tata Busana Universitas Negeri Padang. Masalah-masalah itu adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran Disain Ragam Hias yang biasanya dilakukan secara manual dirasa menyita waktu yang cukup lama. Untuk menciptakan satu motif saja, rata-rata mahasiswa dapat menghabiskan waktu hingga satu jam bahkan lebih.
2. Pembelajaran Disain Ragam Hias secara manual dianggap bisa menghambat semangat mahasiswa dalam menghasilkan disain ragam hias yang berkualitas. Lamanya waktu pengerjaan motif membuat energi mahasiswa cepat terkuras. Mereka akan merasa cepat lelah sehingga semangatnya untuk mendisain juga akan berkurang.
3. Pembelajaran Disain Ragam Hias secara manual dapat membatasi mahasiswa dalam menemukan sumber ide atau inspirasi.

4. Motif-motif yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam pembelajaran Disain Ragam Hias secara manual terlihat kurang kreatif, baik itu dari segi bentuk maupun warna yang diterapkan.
5. Berdasarkan pengalaman peneliti selama ini, belum pernah terdapat perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias yang memang memiliki fokus dalam peningkatan kreativitas mahasiswa Tata Busana. Baik itu silabus, Satuan Acara Perkuliahan (SAP), buku, maupun perangkat penilaian. Padahal, kreativitas merupakan kemampuan utama yang harus dimiliki oleh mahasiswa Tata Busana yang notabenehnya adalah *designer* masa depan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang teridentifikasi, sementara adanya keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan penelitian yang dimiliki maka masalah penelitian pengembangan ini dibatasi sebagai berikut.

1. Produk berupa perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw untuk peningkatan kreativitas mahasiswa Tata Busana ini dikembangkan berdasarkan pada hasil analisis dokumen, hasil analisis pelaksanaan pembelajaran Disain Ragam Hias, hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa, serta teori-teori dan prinsip-prinsip belajar yang relevan.
2. Produk yang sudah dikembangkan kemudian diuji validitasnya kepada para pakar. Produk juga akan diuji praktikalitas dan efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa melalui proses pembelajaran mahasiswa di kelas. Efektivitas pembelajaran diketahui dengan

3. mengukur perbedaan hasil belajar mahasiswa yang belajar dengan menggunakan produk dengan hasil belajar mahasiswa yang belajar secara konvensional.
4. Kemampuan mahasiswa yang diukur meliputi kemampuan kognitif, kemampuan *performance*, dan kreativitas mereka. Ketiga kemampuan tersebut diukur dengan menggunakan tiga instrumen yang berbeda.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka perlu dikembangkan produk berupa perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw yang bisa memfasilitasi peningkatan kreativitas mahasiswa Tata Busana. Oleh karena itu, masalah dalam penelitian pengembangan ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw?
2. Bagaimanakah validitas perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw?
3. Bagaimanakah praktikalitas perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw?
4. Bagaimanakah efektivitas perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw?

5. Bagaimanakah kreativitas mahasiswa yang belajar dengan perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw?

E. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw.
2. Mendeskripsikan validitas perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw.
3. Mendeskripsikan praktikalitas perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw.
4. Mendeskripsikan efektivitas perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw.
5. Mendeskripsikan kreativitas mahasiswa yang belajar dengan perangkat pembelajaran Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah perangkat Disain Ragam Hias berbantuan program Corel Draw. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari Silabus Disain Ragam Hias, Satuan Acara Perkuliahan (SAP) Disain Ragam Hias, bahan ajar (buku) Disain Ragam Hias, dan perangkat penilaian Disain Ragam Hias. Produk yang dikembangkan mempunyai karakteristik pada usaha peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran Disain Ragam Hias.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut.

1. Bagi dosen dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran Mata Kuliah Disain Ragam Hias dan mata kuliah sejenis lainnya pada Program Studi Tata Busana di seluruh Indonesia.
2. Bagi perguruan tinggi sebagai bahan pertimbangan untuk mengupayakan sarana dan prasarana program Corel Draw guna peningkatan mutu lulusan perguruan tinggi.
3. Bagi mahasiswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan mudah, dimana proses pembelajaran yang dilaksanakan menimbulkan suasana yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan, serta meningkatnya kreativitas.
4. Bagi peneliti sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan pengembangan wawasan berkenaan dengan pemahaman pendidik tentang pembelajaran Disain Ragam Hias.
5. Hasil penelitian diharapkan juga dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, yakni sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian dan juga sebagai penelitian yang relevan.