

MENINGKATKAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK DALAM MENDISAIN BUSANA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI

Sri Widarwati
Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Kompetensi mendisain busana adalah_ adalah suatu kemampuan yang merujuk pada kinerja seseorang dalam membuat suatu disain busana yang dapat dilihat dari pikiran, sikap dan perilakunya. Untuk mewujudkan kompetensi tersebut diperlukan adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran.

Pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda. Karakteristiknya ada empat bagian yaitu: Somatic dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat. Auditori artinya belajar dengan berbicara dan mendengar, Visual artinya belajar dengan mengamati dan menggambarkan dan intelektual artinya belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Meningkatkan kompetensi mendisain busana dengan menerapkan model pembelajaran SAVI dapat dilakukan dalam empat tahap yaitu tahap persiapan (kegiatan pendahuluan) tahap Penyampaian (kegiatan inti) tahap Pelatihan (kegiatan inti) dan tahap penampilan hasil (kegiatan penutup)

Kata Kunci: Kompetensi, desain busana, model pembelajaran SAVI

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan

pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang ada dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Berkaitan dengan adanya tuntutan dari dunia kerja tentang kompetensi lulusan, khususnya di bidang disain busana perlu dilakukan perubahan terutama dalam bentuk pembelajarannya. Pada saat ini banyak bermunculan macam-macam bentuk pembelajaran inovatif yang difokuskan pada peserta didik, dengan harapan peserta didik bertanggung jawab terhadap apa yang telah dipelajarinya. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model SAVI .

Pendekatan belajar SAVI didasari oleh fakta bahwa setiap orang memiliki gaya berfikir dan gaya belajar yang berbeda-beda. Sebagian kita dapat belajar dengan baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya. Biasanya orang-orang seperti ini menyukai penyajian informasi yang runtut. Mereka lebih suka menuliskan apa yang dikatakan fasilitator dan tidak terganggu oleh kebisingan. Pola belajar demikian disebut gaya belajar visual. Disisi lain banyak pula pelajar yang mengandalkan kemampuan mendengar untuk mengingat dan tidak sedikit siswa yang memiliki cara belajar paling efektif dengan terlibat langsung dengan kegiatan. Pembelajaran yang baik adalah dengan menggabungkan gerakan fisik,

dengan aktivitas berfikir (intelektual) dan penggunaan semua indera (pendengaran) dan penglihatan (visual). Berkaitan dengan mendisain busana, model pembelajaran ini sangat efektif digunakan karena disain busana yang tercipta merupakan hasil olah mendengar dan melihat dalam mencari inspirasi, aktifitas berpikir dilakukan untuk mendapat disain yang baru, serta aktifitas fisik dilakukan pada saat mewujudkan disain busana tersebut dalam bentuk gambar yang indah dan menarik.

PEMBAHASAN

Berkaitan dengan pendahuluan di atas maka pada pembahasan akan dijelaskan tentang:

1. Kompetensi Mendisain Busana

a. Pengertian Kompetensi

Menurut Spencer and Spencer dalam bukunya Hamzah B.Uno memandang bahwa kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol dari seorang individu yang berhubungan dengan kinerja efektif dan atau superior dalam suatu pekerjaan atau situasi. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi merupakan suatu kemampuan yang merujuk pada kinerja seseorang dalam suatu pekerjaan yang dapat dilihat dari pikiran, sikap dan perilakunya.(2007:78)

Karakteristik kompetensi dibagi menjadi lima yaitu:

- 1) Motif adalah sesuatu yang orang pikirkan dan inginkan, yang menyebabkan sesuatu
- 2) Sifat adalah karakteristik fisik tanggapan konsisten terhadap situasi atau informasi
- 3) Konsep diri adalah sikap, nilai, dan *image* diri seseorang
- 4) Pengetahuan adalah informasi yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu

- 5) Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan fisik dan mental

Berdasarkan pengertian di atas kompetensi merupakan gambaran hakikat kualitatif dari perilaku yang tampak sangat berarti. Perilaku di sini merujuk tidak hanya pada perilaku nyata, tetapi juga meliputi yang tidak tampak

b. Disain Busana

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:9), *fashion design* adalah mencipta mode atau mencipta model pakaian. Yang dimaksud mencipta adalah mengeluarkan perasaan yang kuat yang didorong oleh emosi sehingga menimbulkan atau membentuk sesuatu yang baru. Jadi mencipta mode atau *fashion design* ialah membuat sesuatu yang baru tentang mode pakaian. Dalam merancang mode atau mendisain busana ini memang harus dilakukan dengan keinginan kuat dari dalam pribadi perancang supaya ketika mendisain tidak merasa jenuh, bosan dan berhenti ketika menemui kesulitan. Inilah yang disebut oleh Sri Ardiati Kamil sebagai perasaan yang kuat yang didorong oleh emosi.

Dalam pembuatan desain mencakup unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Unsur-unsur desain meliputi:

- 1) Garis dan arah,
- 2) Bentuk,
- 3) Ukuran
- 4) Nilai gelap terang,
- 5) Warna,
- 6) Tekstur.

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993:15). Adapun prinsip-prinsip desain tersebut meliputi:

- 1) Keselarasan,
- 2) Proporsi/perbandingan,
- 3) Keseimbangan,
- 4) Irama,
- 5) Pusat perhatian.

Setelah kita ketahui banyak hal mengenai pembuatan desain busana seperti diuraikan di atas, maka kalau dipraktikkan akan mempunyai urutan langkah-langkah mendisain busana seperti dikemukakan oleh Sri Widarwati (1993:64) sebagai berikut:

- 1) Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan dasar pembuatan desain
- 2) Menggambar perbandingan tubuh, posisi tubuh disesuaikan dengan model busana yang akan dibuat. Tentukan garis keseimbangan, garis pinggang, garis panggul dan garis lutut tepat pada tempatnya.
- 3) Menggambar bagian-bagian busana sesuai ide atau gagasan kita.
- 4) Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, sehingga tinggal garis-garis desain yang diperlukan.
- 5) Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup disamping itu juga memberi gambaran mengenai bahan yang digunakan.

Langkah-langkah mendisain busana di atas adalah langkah-langkah yang harus dilakukan setiap orang yang mendisain busana. Pada mulanya gambar dibuat tipis-tipis dahulu baru setelah gambar kelihatan utuh baru garis-garis diperjelas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi mendisain busana adalah suatu kemampuan yang

merujuk pada kinerja seseorang dalam membuat suatu desain busana yang dapat dilihat dari pikiran, sikap dan perilakunya

2. Model Pembelajaran SAVI

a. Pengertian

Menurut Herdian SAVI singkatan dari *Somatic, Auditori, Visual* dan Intektual. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri; teori otak *triune*; pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestetik); teori kecerdasan ganda; pendidikan (*holistic*) menyeluruh; belajar berdasarkan pengalaman; belajar dengan simbol. Pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara- cara yang berbeda. Mengkaitkan sesuatu dengan hakikat realitas yang *non linear*, non mekanis, kreatif dan hidup.

b. Prinsip Dasar

Dikarenakan pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan AL yaitu:

- 1) Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh
- 2) Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi.
- 3) Kerjasama membantu proses pembelajaran
- 4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan
- 5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik.
- 6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran.

7) Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

c. Karakteristik

Sesuai dengan singkatan dari SAVI sendiri yaitu *Somatic*, *Auditori*, *Visual* dan *Intektual*, maka karakteristiknya ada empat bagian yaitu:

1) *Somatic*

"*Somatic*" berasal dari bahasa Yunani yaitu tubuh - *soma*. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat. Sehingga pembelajaran *somatic* adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung).

2) *Auditori*

Belajar dengan berbicara dan mendengar. Pikiran kita lebih kuat daripada yang kita sadari, telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara beberapa *area* penting di otak kita menjadi aktif. Hal ini dapat diartikan dalam pembelajaran siswa hendaknya mengajak siswa membicarakan apa yang sedang mereka pelajari, menerjemahkan pengalaman siswa dengan suara. Mengajak mereka berbicara saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

3) *Visual*

Belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Dalam otak kita terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indera yang lain. Setiap siswa yang

menggunakan visualnya lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program computer. Secara khususnya pembelajar visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon dan sebagainya ketika belajar.

4) Intektual

Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, dan memecahkan masalah. (Herdyo 7.

Wordpres.com/2009/04/22/model-pembelajaran-savi)

Berdasarkan penjelasan di atas mengisyaratkan bahwa belajar berdasarkan aktivitas secara umum jauh lebih efektif daripada didasarkan presentasi, materi dan media karena cara belajar berdasar aktivitas mengajak siswa terlibat sepenuhnya. Pembelajaran yang baik adalah dengan menggabungkan gerakan fisik, dengan aktivitas berfikir (intelektual) dan penggunaan semua indera (pendengaran) dan penglihatan (visual).

3. Kerangka Perencanaan Pembelajaran Disain Busana dengan menggunakan model SAVI

Lebih lanjut Herdian menyatakan pembelajaran SAVI dapat direncanakan dan kelompok dalam empat tahap:

a. Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)

Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang

akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.

Secara spesifik meliputi hal:

- 1) Memberikan sugesti positif
- 2) Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa
- 3) Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna
- 4) Membangkitkan rasa ingin tahu
- 5) Menciptakan lingkungan fisik yang positif.
- 6) Menciptakan lingkungan emosional yang positif
- 7) Menciptakan lingkungan sosial yang positif
- 8) Menenangkan rasa takut
- 9) Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar
- 10) Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah
- 11) Merangsang rasa ingin tahu siswa
- 12) Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal.

b. Tahap Penyampaian (kegiatan inti)

Pada tahap ini pengajar hendaknya membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan cara mengeksplorasi materi, yang relevan, melibatkan pancaindera, dan cocok untuk semua gaya belajar.

Hal-hal yang dapat dilakukan guru:

- 1) Uji coba kolaboratif dan berbagi pengetahuan
- 2) Pengamatan fenomena dunia nyata
- 3) Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh
- 4) Presentasi interaktif
- 5) Grafik dan sarana yang presentasi berwarna-warni

- 6) Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar
- 7) Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim
- 8) Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok)
- 9) Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual
- 10) Pelatihan memecahkan masalah

c. Tahap Pelatihan (kegiatan inti)

Pada tahap ini pengajar hendaknya membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru yaitu:

- 1) Aktivitas pemrosesan siswa
- 2) Usaha aktif atau umpan balik atau renungan atau usaha kembali
- 3) Simulasi dunia-nyata
- 4) Permainan dalam belajar
- 5) Pelatihan aksi pembelajaran
- 6) Aktivitas pemecahan masalah
- 7) Refleksi dan artikulasi individu
- 8) Dialog berpasangan atau berkelompok
- 9) Pengajaran dan tinjauan kolaboratif
- 10) Aktivitas praktis membangun keterampilan
- 11) Mengajar balik

d. Tahap penampilan hasil (kegiatan penutup)

Pada tahap ini pengajar hendaknya membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan

baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat.

Hal-hal yang dapat dilakukan adalah:

- 1) Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
- 2) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi
- 3) Aktivitas penguatan penerapan
- 4) Materi penguatan prsesi
- 5) Pelatihan terus menerus
- 6) Umpan balik dan evaluasi kinerja
- 7) Aktivitas dukungan kawan
- 8) Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran SAVI kegiatan yang dapat dilakukan guru selama proses belajar mengajar meliputi empat tahap kegiatan yaitu tahap persiapan (kegiatan pendahuluan) yaitu membangkitkan minat siswa, tahap penyampaian (kegiatan inti) membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan cara mengeksplorasi materi, yang relevan, tahap pelatihan (kegiatan inti) yaitu membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru, tahap pelatihan membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dan tahap penampilan hasil (kegiatan penutup) membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat.

PENUTUP

Mendisain busana merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik khususnya yang berkecimpung dalam bidang busana,

karena semua kegiatan praktek dimulai dari mendisain busana terlebih dahulu. Mengingat kedudukannya yang begitu penting, maka diperlukan suatu kemampuan yang merujuk pada kinerja seseorang dalam suatu pekerjaan yaitu mendisain busana yang dapat dilihat dari pikiran, sikap dan perilakunya. Karakteristik kompetensi dapat dibagi menjadi lima yaitu: motif, sifat, konsep diri, pengetahuan dan keterampilan. Agar peserta didik memiliki kompetensi yang baik tentang mendisain busana, maka diperlukan adanya kegiatan pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran ini menganut aliran ilmu kognitif yang melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain serta menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda. Karakteristiknya ada empat bagian yaitu: *Somatic* dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat. *Auditori* artinya belajar dengan berbicara dan mendengar, *Visual* artinya belajar dengan mengamati dan menggambarkan dan intelektual artinya belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Pada kegiatan pembelajarannya dilakukan empat tahap yaitu tahap persiapan (kegiatan pendahuluan) yaitu membangkitkan minat siswa, tahap penyampaian (kegiatan inti) membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan cara mengeksplorasi materi, yang relevan, tahap pelatihan (kegiatan inti) yaitu membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru, tahap pelatihan membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dan tahap penampilan hasil (kegiatan penutup) membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, peserta didik akan mengerti secara

utuh tentang mendisain busana yang benar dan pada akhirnya kompetensinya akan meningkat.

REFERENSI

Hamzah B.Uno. (2007) *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. PT Bumi Akasara

Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta. CV Baru

Sri Widarwati. (1996). *Desain Busana II*. FPTK. IKIP Yogyakarta

Herdyo 7. [Wordpres.com/2009/04/22/model pembelajaran savi](http://Wordpres.com/2009/04/22/model-pembelajaran-savi)

