

# **PENINGKATAN KUALITAS PERKULIAHAN TEKNIK DRAPING BERBANTUAN VIDEO MELALUI EVALUASI PROGRAM**

**Widjiningsih**

widjiningsih@yahoo.co.id

Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik UNY

## **ABSTRAK**

Evaluasi program perkuliahan bertujuan untuk mengetahui kualitas program perkuliahan teknik draping berbantuan video pada komponen konteks, komponen input, komponen proses, dan komponen produk/hasil belajar mahasiswa dalam menempuh mata kuliah tersebut.

Evaluasi program ini menggunakan model CIPP dengan komponen: konteks, input, proses, dan produk/hasil. Subyek penelitian adalah berbagai pihak yang terlibat dalam pelaksanaan perkuliahan teknik draping berbantuan video untuk materi pembuatan pola gaun straples *bratop empire*, yaitu dosen pengampu mata kuliah, mahasiswa, laboran, peneliti sebagai observer. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian unjuk kerja, dan panduan observasi. Analisis data yang digunakan analisis diskriptif.

Hasil evaluasi program sebagai berikut: komponen konteks menunjukkan bahwa media video yang dilengkapi dengan *jobs heet* sangat mendukung keberhasilan program perkuliahan teknik draping; komponen input pada pelaksanaan program perkuliahan masing-masing mahasiswa memerlukan meja kerja untuk menyempurnakan pola dan grading, dosen perlu memanfaatkan media yang inovatif (video) supaya memudahkan mahasiswa dalam menguasai materi pembuatan pola gaun *bratop empire*, komponen proses menunjukkan bahwa keterlibatan dosen mahasiswa sangat positif dan interaktif, tercipta suasana perkuliahan yang menyenangkan baik bagi dosen maupun mahasiswa sehingga tujuan program dapat tercapai dengan baik, dan komponen hasil 90,5% mahasiswa kompeten. Dengan demikian program pembelajaran teknik draping berbantuan video berkualitas, karena sebagian besar mahasiswa kompeten dalam membuat pola gaun straples *bratop empire*, sudah melebihi kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Hasil program yang baik ini dapat dilanjutkan untuk materi pokok bahasan lain pada mata kuliah teknik draping.

**Kata kunci:** Perkuliahan teknik draping, evaluasi program

## PENDAHULUAN

Kebijakan peningkatan kualitas pendidikan, telah menggariskan bahwa pemerataan kesempatan pendidikan bukan hanya menambah fasilitas pendidikan secara kuantitatif, melainkan juga keseluruhan komponen secara kualitatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djemari Mardapi (2003) bahwa usaha peningkatan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaian, dimana keduanya memiliki saling keterkaitan. Sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas belajar yang baik, selanjutnya sistem penilaian yang baik akan mendorong guru untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi siswa untuk belajar yang lebih baik. Berdasarkan pendapat tersebut salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses perkuliahan yang dilaksanakan. Dalam proses tersebut faktor efektivitas perkuliahan, faktor evaluasi baik terhadap proses maupun hasil perkuliahan juga perlu mendapat perhatian. Evaluasi dapat mendorong mahasiswa untuk lebih giat belajar secara terus menerus, dan juga mendorong dosen untuk lebih meningkatkan kualitas proses perkuliahan serta mendorong lembaga untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas manajemennya. Program perkuliahan yang telah dilaksanakan dan memiliki kelemahan, supaya tidak terulang kembali pada perkuliahan berikutnya maka perlu dilakukan evaluasi program perkuliahan, khususnya untuk mata kuliah Teknik Draping. Ansyar (1989, 134) mengemukakan bahwa evaluasi mempunyai satu tujuan utama yaitu untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu program. Dosen merupakan sosok yang paling penting statusnya dalam kegiatan perkuliahan, karena dosen memegang tugas untuk mengatur dan mengemudikan kegiatan perkuliahan. Oleh karena itu untuk membuat proses perkuliahan berkualitas maka tugas dosen adalah menciptakan suasana perkuliahan yang kondusif. Untuk mengetahui prestasi dan masalah perilaku mahasiswa, dosen perlu memahami apa yang diajarkan dan bagaimana mengajarnya, apa yang dikatakan dan dilakukan di perkuliahan untuk membangun pemahaman di antara mahasiswa, serta bagaimana memperkenalkan topik-topik baru, menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang telah diketahui mahasiswa.

Teknik draping merupakan mata kuliah bidang studi yang berbentuk praktek pada program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang membahas tentang teknik pembuatan pola dasar busana, pola busana, maupun busana, langsung pada badan model atau *dress form* tanpa

---

*Seminar Nasional 2015 "Pengembangan SDM Kreatif dan Inovatif untuk Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Berdaya Saing Global"*  
*Jurusan PTBB FT UNY, 25 Oktober 2015*

mengukur dan jahitan, cukup dengan sematan (Silabus Teknik Draping). Penyajian kuliah teknik draping sebagian besar masih konvensional yaitu dosen demonstrasi materi kuliah secara singkat dan kurang lengkap, yang memerlukan waktu relatif lama, dengan *job sheet* yang kurang sempurna pula, sehingga menyebabkan mahasiswa mengalami berbagai hambatan. Untuk mengatasi masalah tersebut sebagian materi kuliah yang sulit, dibuat dalam bentuk video disertai jobsheet yang lengkap, dan dilaksanakan dalam model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, supaya dapat meringankan beban dosen. Diharapkan dengan pembelajaran CTL dan disertai kelengkapan media tersebut dapat menggantikan dosen apabila berhalangan hadir, sehingga perkuliahan tetap dapat berlangsung dengan efektif, efisien, dan berkualitas. Mata kuliah tersebut disajikan pada semester gasal yaitu semester tiga, oleh karena itu untuk mengevaluasi keberhasilan perkuliahan tidak cukup hanya berdasarkan pada penilaian hasil belajar mahasiswa

Mengevaluasi perkuliahan teknik draping berbantuan video, tidak cukup hanya berdasarkan penilaian hasil belajar (kompetensi) mahasiswa, namun perlu juga dilakukan evaluasi program perkuliahan Teknik Draping Berbantuan Video pada pokok bahasan Pembuatan .Gaun Straples *Bratop Empire*

## **PEMBAHASAN**

Pada kurikulum Pendidikan Teknik Busana, Teknik Draping merupakan salah satu mata kuliah praktek dengan bobot 2 Sks. Mata kuliah ini membahas teknik pembuatan berbagai pola dasar busana, pola busana, maupun busana yang langsung pada badan peragawati maupun mannequin, tanpa pengukuran dan penjahitan, cukup dengan sematan yang lazim disebut dengan busana lilit. Tujuan dari mata kuliah teknik draping untuk membekali kompetensi mahasiswa dalam membuat berbagai pola busana, ataupun busana dengan tanpa pengukuran maupun jahitan.

Hillhouse dan Mansfield (t.t), Jaffe dan Relis (1993) serta Silberberg dan Shoben (1993) secara ringkas menjelaskan bahwa teknik draping merupakan teknik pembuatan pola dasar, pola busana maupun busana yang telah ada sebelum pola konstruksi berkembang, namun belum banyak dikenal orang. Draping berarti menyampirkan atau melilitkan sesuatu yang berhubungan dengan busana yang tujuannya untuk membuat pola dasar busana maupun pola busana. Sesuatu yang disampirkan atau dililitkan dapat berupa kertas tela maupun kain, baik pada mannequin, maupun langsung pada tubuh model (peragawati) dengan penyematan dan tanpa memerlukan pengukuran. Selain itu dengan teknik draping dapat

*Seminar Nasional 2015 "Pengembangan SDM Kreatif dan Inovatif untuk Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Berdaya Saing Global"*  
*Jurusan PTBB FT UNY, 25 Oktober 2015*

dibuat busana yang langsung pada badan seseorang dengan tanpa pengukuran, guntingan, dan jahitan namun cukup disemat dengan peniti yang disebut busana lilit (Armstrong, 2008).

Berdasarkan teori pemrosesan informasi, belajar merupakan pemrosesan rangsangan (stimulus) dari lingkungan secara bertahap dan sekuensial. Setiap tahapan terjadi dalam struktur sistem memori tertentu. Stimulus yang diterima indra dalam jumlah yang besar dicatat sensorik visual maupun audio sebagai informasi. Beberapa informasi disimpan sebentar saja (0,5-2 detik) di dalam pencatat sensorik dan kemudian hilang dari sistem memori, kecuali jika terpilih untuk diolah lebih lanjut. Informasi yang terpilih untuk diolah lebih lanjut disimpan dalam memori jangka pendek atau *working memory*. Di memori jangka pendek, informasi ditulis dalam kode dalam bentuk yang lebih bermakna dan dikirim ke memori jangka panjang untuk disimpan secara permanen. Teori pemrosesan informasi, seorang mahasiswa dikatakan belajar draping bila ada stimulus dari lingkungan belajar yang diterima indra untuk dicatat, dipersepsi, diolah, dan disimpan dalam memori jangka pendek maupun memori jangka panjang selanjutnya ditampilkan kembali berbentuk tingkah laku (*behaviour*).

Menurut teori kondisi belajar dari Gagne, belajar merupakan seperangkat proses kognitif yang mengubah stimulus dari lingkungan menjadi beberapa tahapan pengelolaan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapabilitas baru. Kapabilitas adalah hasil belajar yang menurut Gagne, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi lima ragam belajar yaitu: informasi verbal, ketrampilan intelektual, ketrampilan motorik, sikap dan strategi kognitif. Kelima ragam belajar Teknik Draping tersebut diperoleh mahasiswa melalui cara yang berlainan, artinya masing-masing ragam belajar memerlukan seperangkat ketrampilan prasyarat dan tahapan proses kognitif yang berbeda. Seperangkat persyaratan ini disebut kondisi belajar internal. Persyaratan kondisi internal dan eksternal yang berbeda diperlukan bagi setiap ragam belajar. Sebagai contoh, untuk belajar ketrampilan membuat busana dengan tanpa melakukan pengukuran maka mahasiswa harus diberi kesempatan untuk praktik secara bertahap.

Kompetensi yang menjadi cakupan mata kuliah teknik draping secara garis besar meliputi: (1). Draping pola dasar badan (blus) dengan kupnat dada dari berbagai sisi; (2). Draping pola dasar rok, dan macam-macam rok sesuai dengan pengelompokannya; (3). Draping pola dasar lengan dan macam-macam lengan baik lengan setali maupun lengan yang dipasangkan, lengan pendek maupun lengan panjang; (4). Draping pola kerah, baik kerah setali maupun kerah yang dipasangkan dengan berbagai disain, yang diterapkan

pada berbagai disain blus maupun gaun; (5). Draping gaun dari berbagai disain; (6). Draping celana panjang dengan berbagai disain; (7). draping busana tanpa ukuran, guntingan dan jahitan, langsung pada badan model yaitu busana lilit. (Silabus Teknik Draping, 2009).

Pelaksanaan pembelajaran draping dapat dilaksanakan dengan berbagai pendekatan, salah satunya yang sesuai dengan pembelajaran praktek bidang busana adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). CTL merupakan konsep belajar yang membantu dosen mengkaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata mahasiswa, dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat, sehingga belajar lebih bermakna, mengalami sendiri apa yang dipelajari, tidak hanya sekedar mengetahui (Sagala, 2010 dan Kunandar, 2007). Dengan demikian mahasiswa belajar bukan sekedar menghafal materi atau sekedar diberi konsep oleh dosen, tetapi mengalami sendiri secara langsung dan tidak langsung karena diberi kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. CTL merupakan strategi pembelajaran yang menghubungkan antara konten pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, dan mendorong mahasiswa mengaitkan antara pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh disekolah dengan kehidupannya sebagai anggota keluarga, warganegara, dan dunia kerja (Direktorat PLP, 2002). Selanjutnya dijelaskan bahwa CTL tercermin dalam pembelajaran yang: (a). Berbasis masalah yaitu memecahkan masalah, menemukan, dan menjawab masalah; (b). Menggunakan konteks yang beragam dan bervariasi; (c). Menghargai keberagaman mahasiswa, dari berbagai kemampuan maupun bakat; (d). Mendukung pembelajaran mandiri; (e). Menggunakan kelompok belajar; (f). Menggunakan asesmen otentik.

Pembelajaran teknik draping yang menggunakan pendekatan CTL ini menggunakan media video yang ditayangkan melalui komputer, digunakan dosen sebagai alat bantu untuk menyajikan langkah-langkah draping, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kualitas perkuliahan dan kompetensi mahasiswa dalam draping, khususnya draping pola gaun straples *bra-top empire*.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sebagai penyalur pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jaka Warsihna (2009) mengemukakan

bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Adapun Ahmad Sudrajat (2008) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras, yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat mempengaruhi terhadap efektivitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi dalam proses pembelajaran, yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

.Video merupakan bagian dari multimedia, sedangkan multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronik dan digital (Vaughan, 2004:1). Apabila menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut seperti gambar dan animasi yang dilengkapi dengan suara, *video clip*, dan informasi dalam bentuk teks, maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya. Media VCD adalah alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan. VCD merupakan media yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan dan yang menjadi model dalam penyampaian informasi tersebut adalah orang yang memiliki keterampilan sesuai dengan gerak yang diinformasikan. Dengan penggunaan media VCD akan dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari gerak secara teliti dan benar sehingga dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran secara baik dan berkualitas.

Program video dalam pendidikan menurut (Rao, 2001; Andriani, 2003) dijelaskan bahwa dapat menampung data penting secara efisien dalam berbagai bentuk, bagi peserta didik dapat digunakan sebagai sumber belajar dan untuk keperluan khusus, mampu menyediakan berbagai pengalaman diantaranya mendemonstrasikan kegiatan praktikum, eksperimen, atau materi pelajaran yang bersifat keterampilan, serta menyediakan berbagai informasi berdasarkan sumber atau kenyataan kehidupan yang nyata. Sedangkan bagi guru dapat menggunakan program video untuk menunjukkan bagian atau sekuen gambar tertentu yang dibutuhkan peserta didik. Jaka Warsihna (2009: 8) secara umum menjelaskan bahwa media video memiliki karakteristik: (1) Menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan;

(2) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (gunung), terlalu kecil (kuman), terlalu abstrak (bencana), terlalu rumit (proses produksi), terlalu jauh (kehidupan di kutub) dan lain sebagainya; (3) Mampu mempersingkat proses; (4) Memungkinkan adanya rekayasa (animasi).

Menurut Arsyad (2007) efektifitas penggunaan media audio visual termasuk video idealnya memenuhi beberapa aspek yaitu: konsep dan gagasan disajikan satupersatu, perangkat yang dipilih berkualitas secara teknis dan estetis, musik yang dipilih sesuai dan menyentuh perasaan untuk penyajian, penggunaan efek suara asli untuk memberikan bayangan realisme, tidak terlalu banyak narasi, gambar yang dapat berbicara sendiri dan penggunaan lebih dari satu suara dalam narasi yang membuat penyajian lebih dinamis. Sedangkan video yang berkualitas menurut Walter & Hess (1994) harus memenuhi tiga kriteria yaitu: aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas teknis, serta aspek kualitas instruksional. Kualitas isi dan tujuan berkenaan dengan masalah narasi yang sangat menentukan isi suatu materi. Untuk memperkuat narasi biasanya diberikan visualisasi sehingga materi dapat dicerna dengan baik. Narasi yang akan ditampilkan idealnya menggunakan bahasa yang baik dan benar, disampaikan secara runtut, dan tidak mengandung unsur dialek daerah. Kualitas teknis meliputi tiga unsur utama yaitu suara, visual, dan teks.

Evaluasi pada bidang pendidikan dapat dikelompokkan kedalam tiga cakupan yaitu evaluasi pembelajaran, evaluasi program, dan evaluasi sistem, yang dapat dilakukan untuk peserta didik, lembaga, dan program pendidikan baik formal ataupun nonformal. (Sukardi, 2008). Program merupakan suatu rangkaian kegiatan sebagai bentuk implementasi dari suatu kebijakan. Menurut pengertian secara umum, program diartikan sebagai "rencana" yang akan dilakukan/dikerjakan oleh seseorang atau suatu organisasi dalam rangka mencapaitujuan. Namun apabila program tersebut dikaitkan dengan evaluasi program, maka program didefinisikan sebagai suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang (Suharsimi dan Abdul Jabar, 2009).

Evaluasi dalam perkuliahan akan memperoleh berbagai keuntungan yaitu: (1). Dosen dan program studi mengetahui kualitas program perkuliahan yang telah diselenggarakan; (2). Terbentuknya budaya untuk melakukan perbaikan secara sistematis karena tersedianya informasi yang dapat dijadikan dasar untuk perbaikan; (3). Dosen tertantang untuk mengembangkan

profesionalisme secara berkelanjutan; (4). Para mahasiswa akan belajar secara aktif karena adanya upaya perbaikan secara sistematis yang dilakukan.

Salah satu model yang akan digunakan dalam evaluasi adalah CIPP yang melihat kepada empat komponen yaitu komponen Konteks, komponen Input, komponen Proses dan komponen Produk, yang memiliki keunikan yaitu pada setiap tipe evaluasi terkait pada perangkat pengambil keputusan yang menyangkut perencanaan dan operasional sebuah program. Keunggulan model CIPP memberikan suatu format evaluasi yang komprehensif pada setiap tahapan evaluasi yaitu tahap konteks, masukan, proses, dan produk. Model evaluasi ini merupakan model yang paling banyak dikenal dan diterapkan oleh para evaluator. Model CIPP ini dikembangkan oleh Stufflebeam dkk. (1967), yang merupakan singkatan dari: C (*Context evaluation*) yaitu evaluasi terhadap konteks, I (*Input evaluation*) yaitu evaluasi terhadap masukan, P (*Process evaluation*) yaitu evaluasi terhadap proses, P (*Product evaluation*) yaitu evaluasi terhadap hasil. Keempat kata CIPP tersebut merupakan komponen dari suatu program. Dengan demikian model CIPP adalah model evaluasi yang memandang program yang dievaluasi sebagai suatu sistem, dan berhenti pada pengukuran *output* (hasil).

Berdasarkan komponen-komponen dalam CIPP maka evaluasi akan difokuskan pada produk/hasil yaitu hasil belajar mahasiswa dalam menempuh teknik draping berbantuan video untuk materi pembuatan pola gaun *straplesbratop empire*. Teknik draping merupakan matakuliah praktek, dimana mahasiswa harus menguasai kompetensi bidang draping, sehingga dalam penilaian adalah berbasis kompetensi, yaitu penilaian yang menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian proses dan hasil belajar peserta didik untuk aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, harus dilakukan secara proporsional sesuai dengan sifat materi perkuliahan.

Penilaian unjuk kerja sesuai dengan taksonomi Bloom (1956) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu: (a) *cognitive domain* (ranah kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir; (b) *affective domain* (ranah afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri; (c) *psychomotoric domain* (ranah psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti menggambar, menari, berenang, dan mengoperasikan mesin. Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik diperlakukan sebagai sebuah kesatuan perilaku yang

---

*Seminar Nasional 2015 "Pengembangan SDM Kreatif dan Inovatif untuk Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Berdaya Saing Global"*  
Jurusan PTBB FT UNY, 25 Oktober 2015

utuh dan melandasi sebuah kompetensi. Dengan demikian instrumen yang digunakan harus mampu menjaring data dari ketiga aspek tersebut, yang berbentuk penilaian unjuk kerja yaitu proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan yang sistematis untuk menentukan kebijakan terhadap individu atau seseorang (Berk, 1986: ix). Penilaian unjuk kerja adalah proses/kegiatan dimana dosen menilai dengan cara mengamati unjuk kerja yang ditampilkan mahasiswa pada periode tertentu, dan dilakukan berdasar hasil kerja dalam melakukan suatu pekerjaan, dengan menggunakan instrumen unjuk kerja dalam pembuatan pola gaun strapless *bratop empire*.

Program pembelajaran teknik draping berbantuan media video khususnya untuk materi Pembuatan Pola Gaun *Bra-Top Empire* merupakan salah satu pokok bahasan dalam mata kuliah Teknik Draping yang bertujuan membelajarkan mahasiswa supaya terampil dan kompeten dalam membuat pola gaun strapless *bra-top empire* secara draping. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program S1 Pendidikan Teknik Busana Reguler semester tiga yang telah menempuh matakuliah draping pada tahun ajaran 3013/2014. Pembelajaran draping pokok bahasan Pembuatan Pola Gaun Strapless *Bra-Top Empire* berbantuan videodilaksanakan dua kali tatap muka, dimana setiap tatap muka selama 200 menit.

Hasil penelitian berdasarkan kajian evaluasi model CIPP menunjukkan: (1). Komponen konteks Program pembelajaran Teknik Draping dilaksanakan sesuai dengan tuntutan kurikulum program studi Pendidikan Teknik Busana, yaitu mahasiswa memiliki kompetensi dalam membuat pola dasar busana, pola busana secara draping, yang selama ini pelaksanaannya masih konvensional dengan jobsheet yang kurang menyeluruh dan lengkap, sehingga untuk bentuk-bentuk busana yang agak rumit mahasiswa mengalami kesulitan dalam melakukan draping. Untuk itu perlu adanya proses pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media video yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran, khususnya pada mata kuliah teknik draping. Selama ini pembuatan pola gaun terbatas pada disain yang sederhana, sehingga pada program pembelajaran ini perlu diberikan materi yang tergolong rumit yaitu Pembuatan Pola Gaun Strapless *Bra-Top Empire*, dimana akan mendasari pada mata kuliah lain diantaranya Busana Daerah, Adi Busana dan Proyek Akhir; (2). Komponen masukan dalam evaluasi, yaitu pelaksanaan program perkuliahan dua kali pertemuan masing-masing 200 menit, dengan dua orang dosen pengampu, kelas dibagi menjadi dua kelompok yang setiap kelompok maksimal 20 mahasiswa diampu seorang dosen, dimana kelompok satu dengan yang lain jam tatap mukanya dalam waktu yang berbeda, dengan sarana dan prasarana yang

memadai, menggunakan pendekatan pembelajaran CTL berbantuan video, dengan materi pembuatan gaun strapless *bra-top empire* yang selama ini belum pernah diajarkan pada teknik draping; (3). Komponen proses menunjukkan bahwa dosen melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah- langkah pendekatan CTL, dan mahasiswa berpartisipasi aktif dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka dapat melihat langkah demi langkah secara runtut dalam membuat pola gaun strapless *bra-top empire*. Kompetensi draping pola gaun strapless *bratop empire* dinilai pada aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan perilaku mahasiswa (psikomotorik), dimana Nilai Akhir Mahasiswa adalah 
$$\frac{(1 \times \text{Total Nilai Teori}) + (2 \times \text{Total Nilai Praktik})}{3}$$

Nilai Akhir Mahasiswa adalah skor hasil penilaian dosen atas unjuk kerja mahasiswa secara individu selama dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, yang terangkum dalam teori dan praktek, dengan bobot nilai teori 100, nilai praktek 100, dan masing-masing kegiatan memiliki bobot yang berbeda. Dosen dalam penilaian pola gaun strapless *bra-top empire* menggunakan lembar unjuk kerja dan rubriknya yang sudah divalidasi dan diujicobakan; (4). Komponen produk/hasil menunjukkan bahwa mahasiswa yang berada pada kategori baik dan sangat baik, sesuai dengan pencapaian kompetensi merupakan mahasiswa yang kompeten, sedangkan mahasiswa yang berada pada kategori kurang baik belum kompeten. Nilai draping pada materi pembuatan gaun strapless yang dicapai mahasiswa sebagian besar kompeten (90,5%) telah melebihi kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa program perkuliahan materi pembuatan pola gaun strapless *bra-top empire* terlaksana dengan baik, dan mengindikasikan bahwa pembelajaran tersebut berkualitas, dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam draping, yang selanjutnya mereka akan dapat menerapkan materi tersebut pada mata kuliah lain yang terkait.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran teknik draping berbantuan video dapat terlaksana dengan baik, yang dibuktikan dengan nilai akhir mahasiswa dalam menempuh perkuliahan sebagian besar mahasiswa 90,5% merupakan mahasiswa yang kompeten, hal ini sudah melebihi kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran tersebut berkualitas karena sebagian besar mahasiswa kompeten dalam membuat pola gaun strapless *bratop empire*, dan program dapat dilanjutkan untuk materi pokok bahasan lainnya.

## REFERENSI

- Ahmad Sudrajat. (2008). *Media pembelajaran*. Diambil pada tanggal 13 April 2015, dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/>
- Andriani, D. (2003). Pemanfaatan paket multimedia dalam system pembelajaran jarak jauh: Pengalaman Universitas Terbuka, dalam D. Padmo (Ed.), *Teknologi Pembelajaran; upaya peningkatan kualitas dan produktivitas sumber daya manusia*, hal. 177 – 195. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Armstrong, H.J. (2008). *Draping for apparel design. (Second edition)*. New York: Faerchild Publications, Inc.
- Arsyad Azhar. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Berk, R.A. 1986. *Performance assessment*. Baltimore: The John Hopkins University Press
- Bloom B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives, Handbook I: The Cognitive Domain*. New York: David McKay Co Inc.
- Djemari Mardapi. (2003). *Desain dan penilaian pembelajaran mahasiswa*. Makalah disajikan dalam Lokakarya Sistem Jaminan Mutu Proses Pembelajaran, tanggal 19 Juni 2003 di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
- Hillhouse Marion S & Mansfield (TT). *Dress design draping and flat pattern making*. Michigan State College.
- Jafee, Hilde & Nurie Relis, (1976). *Draping for fashion design*. Virginia: A Prantice Hall Company Resort.
- Jaka Warsihna. (2009). *Pembuatan media video*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Depdiknas.
- Kunandar. (2010). *Guru profesional: Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan*
- Lily, Silberberg & Martin Shoben, (1993). *The art of dress modelling*, Oxford : Butterworth Heinemann.

---

Seminar Nasional 2015 "Pengembangan SDM Kreatif dan Inovatif untuk Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Berdaya Saing Global"  
Jurusan PTBB FT UNY, 25 Oktober 2015

- Mohammad Ansyar. (1989). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*. Jakarta: Depdikbud.
- Rao, V. K. (2001). *Media education*. New Delhi: A.P.H. Publishing Corporation.
- Silabus Pendidikan Teknik Busana. (2009).
- Stufflebeam, Daniel L. (2003). *The model for evaluation*. Portland, Oregon: Presented at the 2003 Annual Conference of the Oregon Program Evaluators Network (OPEN).
- Suharsimi Arikunto. (1999). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto & Abdul Jabar (2009). *Evaluasi program pendidikan: pedoman teoretis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan. Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukardi. (2008). *Evaluasi pendidikan prinsip & operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Sagala. (2006). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta
- Vaugan, T. (2004). *Multimedia: Making it work*. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Walter, D.F.& Hess, R.D. (1994). *Instructional software, principles and perspectives for design and use*. Belmont: Wadsworth, Inc