

PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER SEBAGAI INOVASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DRAPING

Widjiningsih
Jurusan PTBB, FT-UNY

ABSTRAK

Pembelajaran berbantuan komputer yang dimaksud adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran teknik draping, dimana dalam pembelajaran, bahan ajar disajikan melalui media komputer dalam bentuk video yang dikemas dalam CD, sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif dan efisien, serta menantang bagi mahasiswa. Teknik draping merupakan teknik pembuatan pola dasar busana, pola busana maupun busana dengan menyampirkan atau melilitkan sesuatu (kain/kertas tela) yang berhubungan dengan busana, baik pada boneka maupun langsung pada tubuh model (peragawati), dengan sematan dan tanpa memerlukan pengukuran. Menerapkan pembelajaran berbantuan komputer pada teknik draping merupakan inovasi dalam model pembelajaran yang berkaitan dengan metode, media, maupun strategi, yang dapat menghemat waktu dan tenaga bagi dosen, sedang kan bagi mahasiswa memperoleh waktu yang lebih banyak dalam praktik dan dapat mengulang-ulang proses draping tersebut diperbagai tempat dengan mudah.

Kata kunci: pembelajaran, komputer, teknik draping

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbantuan komputer merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia interaktif yang merupakan konsep teknologi informatika di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, gerak dan video diintegrasikan dalam komputer, diolah yang kemudian secara simultan dikomunikasikan. Dengan demikian pembelajaran berbantuan komputer dapat sebagai alat bantu dalam pembelajaran, dimana bahan ajar disajikan

melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi mahasiswa.

Media pembelajaran memegang peranan penting khususnya media komputer, yang memiliki berbagai kelebihan, karena dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media dalam pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan mahasiswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang lebih bermakna. (Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto, 2011). Dengan demikian media ini dapat menghemat waktu dalam mempersiapkan maupun melaksanakan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, mengurangi miskonsepsi mahasiswa terhadap penjelasan dosen, dan memudahkan mahasiswa untuk mempelajari atau mendalami materi karena dapat dilakukan di luar kelas. Selain itu media ini dapat digunakan berulang kali, di beberapa tempat sehingga dapat menghemat biaya. Walaupun penggunaan media pembelajaran memberikan banyak keuntungan namun penggunaannya masih dirasa kurang, terutama penggunaan media komputer dalam proses pembelajaran praktik di kelas. Media pembelajaran penggunaannya sangat tergantung pada karakteristik materi dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Mata kuliah teknik draping memiliki karakteristik tersendiri, yang sebenarnya mudah diajarkan dengan contoh-contoh konkrit namun sulit diungkapkan dengan kata-kata, sehingga kesalahan konsep yang diterima mahasiswa menyebabkan kesalahan dalam membuat pola busana maupun busana dengan tanpa mengukur badan. Tanpa bantuan media pembelajaran pengetahuan mahasiswa sebelum praktik draping masih sangat abstrak yang menyulitkannya untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu pembelajaran teknik draping dengan bantuan komputer diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Perkuliahan yang efektif dan efisien haruslah disusun sedemikian rupa, supaya mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar mahasiswa yang berkualitas. Pelaksanaan perkuliahan Teknik Draping yang berlangsung sampai saat sekarang, dosen sering mengalami kendala dalam menyampaikan materi pembelajaran yang masih secara konvensional yaitu menggunakan metode ceramah yang diikuti dengan demonstrasi, dimana proses demonstrasi dirasa menjadi kurang efektif apabila jumlah mahasiswa banyak (lebih dari 15 mahasiswa) serta memerlukan waktu yang lama. Dosen harus mengulang-ulang beberapa kali demonstrasi apabila mahasiswa belum memahami apa yang disampaikan, disamping itu pada setiap kali pembelajaran teknik draping, tidak dapat selesai dalam waktu tatap muka dikampus, sehingga mahasiswa harus menyelesaikan sebagai tugas dirumah. Untuk melanjutkan pekerjaan dirumah tersebut mahasiswa banyak melakukan kesalahan karena tidak ingat lagi langkah-langkah yang seharusnya dilakukan, sehingga hasil yang dicapai kurang memuaskan. Keadaan yang demikian akan membosankan mahasiswa, sehingga motivasi belajar menjadi semakin rendah, yang akibat lebih jauh mahasiswa malas belajar dan kemampuannya tidak akan tergali secara maksimal, serta pada akhirnya hasil belajarnya kurang sesuai dengan tujuan perkuliahan..

Sehubungan dengan kondisi tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mengurangi miskonsepsi mahasiswa dalam proses pembelajaran, diperlukan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, dengan model pembelajaran berbantuan komputer yang dikemas dalam benyuk CD, sebagai teknologi multimedia interaktif yang merupakan konsep teknologi informatika di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, gerak dan video diintegrasikan dalam komputer, diolah yang kemudian secara simultan dikomunikasikan. Dengan memanfaatkan multimedia tersebut diharapkan dalam pembelajaran mata kuliah teknik draping mampu meningkatkan hasil

belajar mahasiswa, mempertahankan dan mengendalikan perhatian serta interaksi yang optimal antara dosen dan mahasiswa. Pembelajaran dengan bantuan komputer yang menggunakan teknologi multimedia interaktif akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya: (1) Apabila dirancang dengan baik, menjadi media yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran; (2) Meningkatkan motivasi belajar siswa; (3) Mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa; (4) Dapat digunakan sebagai penyampai balikan langsung; (5) Materi dapat diulang-ulang sesuai keperluan, tanpa menimbulkan rasa jenuh. (Vaughan Tay, 2004: 7).

Dengan demikian untuk meningkatkan kualitas perkuliahan dan pemahaman mahasiswa terhadap konsep faktual serta proses kerja pada teknik draping, dapat dilakukan lebih intensif apabila dosen dalam mendemonstrasikan materi draping dibantu oleh media komputer yang berupa video, karena media audio visual memiliki keunggulan dalam menyajikan konsep fakta, proses kerja yang kompleks dan tingkat realitas yang tinggi, sehingga retensi mahasiswa akan mampu bertahan lama. Seirama dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat, komputer sebagai multimedia interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien untuk menyampaikan materi pembelajaran pada perkuliahan teknik draping.

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Berbantuan Komputer

Pembelajaran berbantuan komputer merupakan pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran, dimana bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan menantang bagi mahasiswa. Pembelajaran tersebut terdiri dua macam yaitu pembelajaran yang

dibantu oleh komputer yang disebut dengan *computer assisted instruction* (CAI), dan pembelajaran yang dikelola oleh komputer atau *computer managed instruction* (CMI). Pada CAI mahasiswa berinteraksi secara langsung dengan komputer yang menyimpan materi pembelajaran, sedangkan dalam CMI, komputer membantu dosen dalam masalah pengurusan/penataan dan bimbingan dalam proses pembelajaran, untuk menyimpan informasi dan data tentang mahasiswa serta materi pembelajaran yang relevan, yang dapat diperoleh kembali dengan cara yang cepat (Latuheru, 1988: 1180). Pendapat senada dari Geisert&Futrell (1995: 81) yang menjelaskan bahwa *computer assisted instruction* (CAI) adalah program yang secara rinci dirancang untuk digunakan dalam membantu para peserta didik untuk belajar, yang secara umum menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer, dimana materi pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai metode seperti: (a) *drill and practice*, (b) *tutorial*, (c) *simulation*, (d) *games*, (e) *problem solving*. Sedangkan Walker & Hess (1984: 7) menyatakan: *Perhaps the most widely accepted value of CAI is that involves the individual actively in the learning process. It is impossible for the student to be a totally passive member of the situation, and this very activity and involvement facilitate learning.* Dimana dalam pembelajaran melalui CAI maka nilai paling berharga yang diperoleh adalah keterlibatan individu secara aktif dalam proses pembelajaran, karena ciri khas pembelajaran ini mengharuskan mahasiswa aktif.

Pembelajaran berbantuan komputer merupakan aplikasi program komputer yang sudah dirancang khusus untuk pembelajaran, berdasarkan *programmed instruction* dan memiliki karakteristik berbasis komputer, sehingga program dapat berbentuk disket atau CD yang dapat dibawa kemana-mana oleh mahasiswa (Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti, 2008: 68). Sedangkan menurut Joiner (1982)

dalam Made Wena (2009: 203) pembelajaran berbantuan komputer merupakan *a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student*. Maksudnya bahwa dalam pembelajaran berbantuan komputer mahasiswa akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang mahasiswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh mahasiswa lain.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan maka pembelajaran berbantuan komputer sebagai media pembelajaran, menjadi alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan. Pembelajaran sebagai proses komunikasi antara pengajar, peserta didik, dan bahan ajar, sehingga proses komunikasi dapat berjalan maksimal dengan bantuan sarana penyampai pesan atau media yang berupa komputer. Dengan demikian sebagai alat bantu, computer dengan program video mempunyai fungsi melancarkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

Program media pembelajaran berbantuan komputer berdasarkan penyajiannya, dapat diklasifikasikan menjadi 4 kategori, yaitu; (a) *drill and practice*, (b) *tutorial*, (c) *simulation*, (d) *games*. (Kemp&Dayton ,1985: 246). Sedangkan model pembelajaran berbantuan komputer secara umum menurut Heinich dkk (1996: 238-241) dapat diklasifikasikan menjadi enam model, yaitu: (1). *Drill and practice*, (2). *Tutorial*, (3). *Games*, (4). *Simulation*), (5). *Discovery*, dan (6). *Problem solving*. Berdasarkan pendapat- pendapat yang telah dikemukakan nampak ada kesamaan antara pakar satu dengan yang lain, dan yang paling lengkap dari pendapat Heinich dkk, sehingga dapat dikatakan bahwa ada enam model

pembelajaran berbantuan computer, yaitu: (1). ***Drill and Practise (Praktik dan Latihan)*** merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit, untuk melatih siswa menggunakan konsep, aturan atau prosedur yang telah diajarkan sebelumnya; (2). ***Tutorial*** merupakan program yang didesain untuk menyajikan informasi isi bahan perkuliahan, dan berperan sebagai tutor bagi mahasiswa, yaitu disajikan dalam format dialog dengan mahasiswa, yang berisi konsep, penjelasan, rumus-rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi, istilah dan latihan; (3). ***Games (Permainan)*** merupakan salah satu bentuk model yang didesain untuk membangkitkan kegembiraan pada mahasiswa sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama tentang konsep, pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut; (4). ***Simulation (Simulasi)*** merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berorientasi sebagai upaya dalam memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa melalui peniruan suasana; (5). ***Discovery (Penemuan)*** merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut mahasiswa untuk melakukan percobaan yang bersifat *trial* dan *error* dalam memecahkan suatu permasalahan; (6). ***Problem Solving (Pemecahan Masalah)*** merupakan model yang memberi kemungkinan kepada mahasiswa untuk melatih kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, sehingga mahasiswa dituntut untuk berfikir logis dan sistematis dalam memecahkan suatu permasalahan.

Pelaksanaan pembelajaran berbantuan komputer memberikan berbagai keuntungan, yang secara umum meliputi: (1) Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memecahkan masalah secara individual, dan efektif

untuk menumbuhkembangkan minat dan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran; (2) Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi; (3) Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam; (4) Mampu membangkitkan motivasi mahasiswa dalam belajar; (5) Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik; (6) Meningkatkan pengembangan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disajikan; (7) Merangsang mahasiswa belajar dengan penuh semangat, karena materi yang disajikan mudah dipahami dan dapat mempelajari bahan ajar yang banyak dengan waktu yang lebih singkat; (8) Mahasiswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi mahasiswa meningkat, mempunyai kemampuan mengingat materi kuliah dalam waktu yang lebih lama dan dapat menggunakannya dalam berbagai bidang ilmu; (9) Memberi umpan balik secara langsung; (10) Mahasiswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran; (11) Mahasiswa dapat melakukan evaluasi diri. (Made Wena, 2009; Maria Ulpah, 2007)

Dengan demikian pembelajaran berbantuan komputer sangat dibutuhkan dan dirasa penting karena dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, yaitu bagi dosen akan lebih banyak berperan sebagai fasilitator untuk mahasiswa, bagi mahasiswa akan lebih mudah dan cepat memahami materi pembelajaran, bagi lembaga/jurusan akan memiliki bahan ajar yang siap pakai, sehingga dosen dapat menggunakan dengan mudah.

2. Model Pembelajaran Teknik Draping

Model pembelajaran dikenal dengan berbagai istilah diantaranya pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik ataupun taktik pembelajaran, dimana satu dengan yang lain memiliki kesamaan makna, yang dilakukan dosen dalam pembelajaran. Apabila masing-masing istilah tersebut terangkai menjadi satu kesatuan maka terbentuklah model pembelajaran, yaitu bentuk pembelajaran yang

tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khusus oleh guru/dosen sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran atau disebut juga dengan model desain pembelajaran dapat dikatakan sebagai bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode maupun teknik yang berkaitan dengan pembelajaran, yang aspek-aspeknya meliputi sikap guru/dosen, peserta didik/mahasiswa, situasi pembelajaran, materi pelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran yang didalamnya termasuk penilaian hasil pembelajaran, yang dapat diterapkan pada mata kuliah teknik draping, yang dapat dikemas menjadi model pembelajaran teknik draping yang efektif dan efisien.

Pengelompokkan model pembelajaran (Bruce Joyce, 2005: 25) ada empat, yaitu: (1) Kelompok model pengajaran memproses informasi (*the information-processing family*), menekankan cara-cara dalam meningkatkan dorongan alamiah manusia untuk membentuk makna tentang dunia, yang dapat menyediakan informasi dan konsep pada para pembelajar; (2) Kelompok model pengajaran sosial (*the social family*), penekanannya pada komunitas pembelajaran dengan mengembangkan hubungan kooperatif didalam kelas; (3) Kelompok model pengajaran personal (*the personal family*), menekankan pada pengembangan kepribadian dengan memahami diri sendiri yang lebih baik; (4) Kelompok model sistem perilaku (*the behavioral system family*), dengan prinsip dasar bahwa manusia merupakan sistem-sistem komunikasi perbaikan diri yang dapat mengubah perilakunya, berfokus pada perilaku yang dapat diperhatikan (*observable behavior*), tugas-tugas dipatok dengan jelas (*clearly defined task*), metode-metode yang mengomunikasikan perkembangan pada mahasiswa (*methods for communicating progress to student*). Sedangkan Gustafson dan Branch 2002 (dalam Benny A. Pribadi, 2009: 87-91) menjelaskan bahwa model

pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yang didasarkan pada orientasi penggunaan model, yang terdiri dari: (1) *Classrooms oriented model*, yaitu model pembelajaran yang diimplementasikan di dalam kelas, dengan asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan didalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya; (2) *Product oriented model*, yaitu model yang dapat diaplikasikan untuk menciptakan produk dan program pembelajaran, atas dasar asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan pada kurun waktu tertentu, sehingga memerlukan analisis kebutuhan yang sangat ketat; (3) *System oriented model*, yaitu model pembelajaran yang ditujukan untuk merancang program pembelajaran dengan skala besar, yang implikasinya memerlukan sumberdaya besar dan tenaga ahli berpengalaman, sehingga analisis kebutuhan harus dilakukan secara intensif untuk memperoleh solusi yang akurat. Dilain pihak Dadang Supriatna dan Muchamad Mulyadi (2009), mengemukakan bahwa secara umum model pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas (Greinert, Gustafson dan Branch), model berorientasi sistem (Gustafson), model berorientasi produk (Gustafson dan Branch), model prosedural (Dick dan Carey), dan model melingkar (Kemp).

Berdasarkan berbagai pendapat para pakar tersebut terdapat tiga prinsip dasar dalam pembelajaran sebagai acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu pendekatan sistem, berorientasi pada mahasiswa, dan pemanfaatan pada media/sumber belajar. Prinsip pendekatan sistem berarti penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran perlu didisain atau dirancang dengan menggunakan pendekatan sistem yang menggunakan langkah-langkah prosedural, berorientasi pada mahasiswa berarti dalam pembelajaran memusatkan perhatiannya pada peserta didik, prinsip pemanfaatan media/sumber

belajar berarti dalam pembelajaran, mahasiswa dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya.

Dengan demikian dalam implementasi pembelajaran pada umumnya akan disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran/mata kuliah, apakah mata kuliah tersebut berbentuk teori atau praktik, dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan sistem, berorientasi pada mahasiswa, dan pemanfaatan media/sumber belajar yang berbentuk komputer. Sehubungan teknik draping merupakan mata kuliah praktik, dan pembelajarannya didalam kelas, maka model pembelajaran yang sesuai dengan ketiga prinsip dasar yang dikemukakan adalah model pembelajaran berorientasi kelas dengan sistem perilaku dalam bentuk prosedural. Sehingga model pembelajaran yang dirasa sesuai untuk teknik draping adalah model prosedural (Dick& Carey, 2005: 6-8) yang meliputi: (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*Identify Instructional Goals*); (2) Melakukan analisis instruksional (*Conducting a goal Analysis*); (3) Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran (*Analyze learners and contexts*); (4) Merumuskan Tujuan Kinerja (*Write Performance Objectives*); (5) Mengembangkan instrumen penilaian (*Develop Assessment Instruments*); (6) Mengembangkan strategi pembelajaran (*Develop Instructional Strategy*); (7) Mengembangkan dan memilih bahan ajar (*Develop and Select Instructional Materials*); (8) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation*); (9) Melakukan revisi program pembelajaran (*Revise Instruction*); (10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*).

Berdasarkan model pembelajaran tersebut maka mulai dari mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan menganalisis instruksional, harus sudah memikirkan materi-materi mana yang dapat memanfaatkan

media komputer, karena tidak semua materi perkuliahan dapat diajarkan dengan bantuan komputer. Begitu pula selanjutnya sampai dengan mengembangkan evaluasi juga harus mempertimbangkan penggunaan media komputer.

Teknik pembuatan pola busana pada dasarnya terdiri dari dua macam, yaitu teknik draping dan teknik konstruksi pola. Teknik draping merupakan teknik pembuatan pola busana yang pertama kali berkembang dibidang *fashion*, dan dikembangkan serta disempurnakan selama berabad-abad, diberbagai Negara, baik dalam pembuatan pola busana maupun pembuatan busana langsung tanpa potong dan jahit yang dikenal dengan sebutan busana lilit. (Elisabetta 'Kuki' Drudi, 2007). Dengan demikian teknik draping merupakan bentuk yang paling kuno dalam berpakaian sebagai warisan umat manusia, tersebar luas dan digunakan banyak orang diseluruh dunia. Sesuai perkembangan zaman dan teknologi maka dapat diciptakan kain/tekstil, dan bersamaan dengan itu muncullah teknik draping dalam mengenakan pakaian. Teknik draping merupakan seni melilitkan kain pada bentuk tubuh sipemakai yang bentuknya unik dan melangsai, pas dibadan mengikuti bentuk tubuh dan elegan, membungkus seluruh tubuh dengan sematan sederhana, yang diatur sesuai dengan selera dan kebutuhan pemakainya, serta tanpa pengukuran, tidak dijahit atau dipotong. Pada zaman dahulu draping dianggap sebagai cara yang paling beradab dalam berbusana, yang masih bertahan sampai saat sekarang, dan tetap berkembang diberbagai negara. Dengan demikian semula teknik draping hanya untuk membentuk busana langsung pada tubuh seseorang, selanjutnya seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, teknik draping tidak hanya sekedar untuk membenruk busana langsung pada tubuh, namun dapat dikembangkan untuk menciptakan berbagai pola busana, baik pola

dasar busana maupun pola busana yang siap pakai sesuai dengan kebutuhan saat sekarang. (Helen Joseph-Amstrong, 2008).

Jaffe dan Relis (1973) serta Silberberg dan Shoben (1993) secara ringkas menjelaskan bahwa teknik draping merupakan teknik pembuatan pola dasar busana, pola busana maupun busana, yang telah ada sebelum pola konstruksi berkembang, namun belum banyak dikenal orang. Draping adalah 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 sematan dan tanpa memerlukan pengukuran. Selain itu dengan teknik draping dapat dibuat pula busana yang langsung pada badan seseorang atau boneka dengan tanpa pengukuran, guntingan dan jahitan, namun cukup disemat dengan peniti yang disebut juga dengan busana lilit

Materi teknik draping meliputi teknik pembuatan pola dasar busana, pola busana maupun busana, dengan menyampirkan atau melilitkan sesuatu (kain/kertas) baik pada mannequin maupun langsung pada tubuh model (peragawati) dengan bantuan sematan dan tanpa memerlukan pengukuran. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah praktik, dengan garis besar materi: (1) pola dasar blus dan pola berbagai blus yaitu busana/pola badan bagian atas yang terdiri dari berbagai bentuk; (2) pola dasar rok dan pola berbagai rok yaitu busana/pola badan dari bagian pinggang kebawah, dimana pinggang sampai panggul pas badan, sedangkan panggul kebawah jatuhnya longgar; (3) pola dasar lengan dan berbagai pola lengan yaitu bagian busana yang menempel pada kerung lengan, yang terdiri dari lengan yang dipasangkan dan lengan yang menyatu dengan badan; (4) berbagai pola kerah yaitu bagian dari busana yang menempel pada garis leher, yang terdiri dari kerah yang

dipsangkan, dan kerah yang menyatu dengan pola badan; (5) celana yaitu busana dari bagian pinggang kebawah, dimana pada bagian kaki berbentuk pipa; (6) pola gaun yaitu bentuk busana yang bagian atas (blus) menyatu dengan bagian bawah (rok), baik menggunakan garis pinggang ataupun tanpa garis pinggang; (7) Busana lilit yaitu busana yang dibentuk tanpa pengukuran, pemotongan, ataupun jahitan, cukup dililitkan/*disampirkan* langsung pada boneka ataupun tubuh peragawati dengan bantuan sematan. (Silabus Teknik Draping, Pendidikan Teknik Busana, FT-UNY, 2009).

Materi teknik draping kiranya cukup memadai, namun karena keterbatasan jam perkuliahan, maka sebagian tugas mahasiswa harus dilanjutkan dirumah. Untuk memudahkan mahasiswa sewaktu mengerjakan draping dirumah, dirasa perlu menggunakan komputer dengan program video yang dikemas dalam bentuk CD, sehingga memudahkan mahasiswa untuk melihat kembali proses draping yang harus dikerjakan.

SIMPULAN

Model pembelajaran teknik draping merupakan langkah-langkah ataupun prosedur yang harus ditempuh untuk menciptakan aktifitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Untuk itu perlu memanfaatkan komputer dalam pembelajaran, baik sebagai media (alat bantu) dalam proses pembelajaran, maupun untuk menyimpan berbagai informasi dan data yang berkaitan dengan pembelajaran, yang mudah diperoleh kembali dengan cara yang cepat. Materi perkuliahan teknik draping berdasarkan silabus dari Pendidikan Teknik Busana, FT-UNY sudah cukup memadai, sehingga penerapan model pembelajaran yang memanfaatkan komputer sudah merupakan inovasi dalam model pembelajaran. Dengan inovasi tersebut maka akan memberikan berbagai

keuntungan, diantaranya: (1) Dosen tidak perlu mendemonstrasikan langkah-langkah draping dalam pembuatan pola busana, akan lebih banyak berperan sebagai fasilitator bagi mahasiswa, memberi alternatif variasi metode pembelajaran, membantu mengembangkan media pembelajaran, memberi pedoman bagi pengembangan lebih lanjut, dan meminimalkan tingkat kesalahan pemahaman konsep/teori yang sering dialami mahasiswa, sehingga pembelajaran lebih efektifitas dan efisien; (2) Mahasiswa akan lebih mudah dalam mengerjakan proses draping yang belum selesai pada jam tatap muka dikampus dan harus diselesaikan dirumah, karena pengulangan proses draping dapat dilihat kembali dirumah melalui komputer, sehingga lebih mudah dan cepat dalam melakukan draping, yang selanjutnya mampu meningkatkan motivasi belajar, dan hasil belajar mahasiswa; (3) Lembaga jurusan (program studi) akan memiliki bahan ajar yang sudah siap pakai sehingga dosen dapat menggunakan dengan mudah, efektifitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat, diantaranya pengembangan isi pembelajaran sesuai dengan pokok-pokok bahasan, dan sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran. Disamping itu apabila dosen berhalangan hadir dalam perkuliahan, pembelajaran dapat tetap berjalan karena dapat digantikan program komputer (video) yang sudah dipersiapkan dengan baik.

REFERENSI

- Armstrong Helen Joseph. (2008). *Draping for apparel design*. Second Edition. New York: Faerchild Publications, Inc.
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Bruce Joyce, Marsha weil. (1985). *Models of teaching*. New Delhi: Prentice Hall of India.
- Cecep Kustandi & Bambang Sucipto. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Vaugan Tay. (2004). *Multimedia: Making it work*. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Walker, D.F.& Hess, R.D. (1994). *Instructional software. Principles and perspectives for design and use*. Belmont: Wadsworth, inc.
- Dadang Supriatna dan Mochamad Mulyadi. (2009). *Konsep dasar desain pembelajaran*. Jakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa.
- Dick Walter, Carey Lou, and Carey James O. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston: Allyn and Bacon, Permissions Departemen.
- Direktorat Ketenagaan, Dirjen Dikti Depdiknas. (2008). *Pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran*.
- Drudi Elisabetta 'Kuki'. (2007). *Wrap & drape fashion history, design & drawing*. Malaysia: The Pepin Press BV
- Geisert, Paul G. & Futrell, M.K (1995). *Teachers, computers, curriculum* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Jafee, Hilde & Nurie Relis, (1973). *Draping for fashion design*. Virginia: A Prantice Hall Company Resort.
- Kemp, J.E. & Dayton, D.K. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper & Row Publisher
- Latuheru, J.D. (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Made Wena. (2009). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maria Ulpah. (2007). *Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi*. Jurnal pemikiran alternative pendidikan. *Insania* | Vol. 12 | No. 1 | Jan-Apr 2007

Silabus Teknik Draping Prodi Pendidikan Teknik Busana FT-UNY 2009.

Silberberg, Lily & Martin Shoben, (1993). *The art of dress modelling*, Oxford :
Butterworth Heinemann.

