

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Desain busana merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kompetensi keahlian Tata Busana. Mata pelajaran desain busana mengarahkan peserta didik agar mampu membuat rancangan suatu busana yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah karya busana (Janah, 2021:8).

Mendesain busana merupakan proses pertama yang dikerjakan sebelum membuat suatu busana, sehingga dari desain tersebut akan muncul kreasi-kreasi yang dapat menghasilkan model-model untuk mengembangkan imajinasi siswa sehingga membantu dalam pembuatan beraneka ragam busana sesuai dengan perkembangan mode sekarang ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, agar pelajaran mendesain busana dapat berjalan dengan baik dan dapat menghasilkan ide-ide busana, perlu adanya kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, atau model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Astuti, 2019:29).

Namun dalam kenyataan yang sering dihadapi siswa pada saat mengerjakan tugas mendesain busana adalah sulit mengembangkan desain dari referensi yang didapat, sehingga menyebabkan kreativitas siswa menjadi terbatas dan menghambat ketuntasan dari kompetensi kejuruan yang telah diprogramkan.

Menurut Tuarita (2019:60) *Brainstorming* merupakan alternatif yang tepat karena metode tersebut berorientasi pada kemampuan siswa untuk mengemukakan ide sebanyak mungkin dalam pemecahan suatu persoalan. Tujuan penggunaan metode *Brainstorming* ialah “menguras habis segala sesuatu yang dipikirkan oleh peserta didik dalamanggapi masalah yang dilontarkan kepadanya” (Yusuf & Trisiana, 2019:10).

Hal serupa juga disampaikan oleh Ariyanti (2021:4) bahwa metode brainstorming sangat penting dalam proses pembelajaran, karena peserta didik mampu mengutarakan pendapat mereka dan mampu menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diterapkan. Teknik

metode brainstorming membuat peserta didik mampu mengekspresikan ide atau pemikirannya.

Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan tersebut penulis akan mencoba menerapkan metode pembelajaran *brainstorming* untuk melatih kekreativitasan dalam mendesain busana pesta sore dengan menggunakan pengumpulan data dengan instrumen dan pemberian tugas secara individu dengan memberikan contoh-contoh desain busana pesta sore yang sudah jadi dan dibuat dengan bermacam-macam model agar siswa dapat menjadikannya sebagai referensi dalam mendesain busana.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, perumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh metode *brainstorming* terhadap kreativitas mendesain busana pesta sore siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto?”

## **C. Hipotesis**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah: Metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta sore siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto dalam mendesain busana pesta sore dengan metode *Brainstorming*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis, meningkatkan pengalaman dan pengetahuan dalam mengajar bahwa untuk menjadi seorang guru harus memiliki kreativitas dalam mengajar agar siswa dapat berkembang.
- b. Bagi Universitas, menambah sumber pustaka mengenai metode pembelajaran *brainstorming* terhadap kreativitas mendesain busana.

- c. Bagi Sekolah, membantu meningkatkan mutu siswa dalam pengembangan kreativitas menggambar terutama pada siswa tata busana.
- d. Bagi Peserta Didik, meningkatnya kreativitas pada peserta didik dalam mendesain busana.

#### **F. Batasan Masalah**

Penelitian mengenai metode *brainstorming* ini memiliki ruang lingkup yang cukup luas, sehingga penelitian ini dibatasi dengan bentuk kreativitas menggambar busana pesta sore berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dasar desain busana pesta. Pengukuran kemampuan berfikir kreatif pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5). Dimana penelitian ini memfokuskan permasalahan pada desain busana pesta sore, maka terdapat indikator pencapaiannya yaitu: 1) Kerapihan gambar; 2) Kreativitas gambar; 3) Pemilihan warna; 4) Kesesuaian desain.