

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA
DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
BERBASIS *STAD* (*Students Teams Achievement Division*)
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Teknik



Oleh:

**LATIFA NUR RAHMAWATI
06513241021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA
DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
BERBASIS STAD (*Students Teams Achievement Division*)
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:
Latifa Nur Rahmawati
NIM. 06513241021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 10 Juni 2011 dan dinyatakan Lulus

DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widarwati, M. Pd.	Ketua Penguji		7/7 "
Emy Budiastuti, M. Pd.	Penguji Utama		"/7 "
Widiastuti, M. Pd.	Sekretaris		12/7-2011

Yogyakarta, Juli 2011

Fakultas Teknik



Wardan Suyanto, Ed.D.
NIP. 19540810 197803 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA
DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
BERBASIS *STAD* (*Students Teams Achievement Division*)
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Latifa Nur Rahmawati

NIM. 06513241021

Telah diperiksa dan Disetujui oleh Pembimbing
untuk Diujikan

Yogyakarta, Mei 2011

Dosen Pembimbing



Sri Widarwati, M.Pd.

NIP. 19610622 198702 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Latifa Nur Rahmawati
NIM : 06513241021
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi “Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *STAD* (*Students Teams Achievement Division*) Pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Mei 2011

Penulis,



Latifa Nur Rahmawati

NIM. 0651341021

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *STAD* (*Students Teams Achievement Division*) PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA

Oleh:

Latifa Nur Rahmawati

NIM. 06513241021

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) pada mata pelajaran desain busana, 2) peningkatan kreativitas mencipta desain busana dalam mata pelajaran desain busana dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* (*Student Teams Achievement Division*).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subyek penelitian siswa kelas II busana 3 SMK N 4 Yogyakarta yang berjumlah 35 siswa. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan Oktober-Desember 2010, terdiri dari dua siklus, dengan tahapan: “Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi”. Tindakan dilakukan kolaborasi oleh guru pengampu dan peneliti yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode penilaian tugas. Pengujian instrumen melalui uji validitas konstruk yaitu dengan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment expert*) dan uji reliabilitas hasil ratings dengan reliabilitas rata-rata rating dari ketiga orang rater $r_{xx}=0.924$, sedangkan estimasi rata-rata reliabilitas bagi seorang rater $r_{xx}=0.803$. Analisis data dilakukan dengan mengukur kreativitas hasil gambar siswa secara deskriptif yang bersifat eksplanatorik analitik, yaitu dengan menyajikan dalam bentuk tabel dan prosentase yang selanjutnya dideskripsikan dan diambil kesimpulan berdasarkan kriteria nilai yang telah ditentukan.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* dimulai dengan perencanaan, yaitu: 1) mengidentifikasi masalah, 2) mencari penyebab masalah, 3) memilih masalah yang ada, dan 4) merancang tindakan untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain. Selanjutnya tahap tindakan dan observasi dilaksanakan sesuai rancangan tindakan, yaitu melaksanakan sistem pembelajaran *STAD* dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran dalam siklus-siklus, setiap siklus terdapat 3 pertemuan dengan menerapkan lima komponen pembelajaran *STAD*, yaitu: a) penyajian kelas; b) belajar kelompok; c) kuis; d) penghargaan kelompok; e) menyusun kriteria penilaian sebagai pedoman observasi dalam pembelajaran, sedangkan tahap refleksi, dilakukan pengamatan dan perbaikan pembelajaran *STAD* pada siklus sebelumnya, sehingga pembelajaran *STAD* pada siklus berikutnya akan berjalan lebih baik. Dalam pelaksanaan *STAD* terlihat siswa dapat beradaptasi dan menyenangi sistem *STAD* serta adanya peningkatan nilai rata-rata kreativitas setelah diberi tindakan siklus I sebesar 5.19% dari 73.2 menjadi 77.0, setelah tindakan siklus II meningkat 8.31% dari 77.0 menjadi 83.4. Uraian diatas menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* dapat diterapkan pada mata diklat menggambar busana dan dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa dengan nilai rata-rata tertinggi pada keterampilan hasil berpikir lancar sedangkan peningkatan terendah pada keterampilan hasil berpikir orisinal.

Kata Kunci : Kreativitas, Desain busana, Pembelajaran Kooperatif STAD

MOTTO

“ I Can ! If I Think I Can . . . ”

“ Teruslah bergerak hingga kelelahan itu lelah mengikutimu,
Teruslah berlari hingga kebosanan itu bosan mengejarmu,
Teruslah berjalan hingga keletihan itu letih bersamamu,
Teruslah berjaga hingga kelesuan itu lesu menemanimu,
Teruslah bertahan hingga kefuturan itu futur menyertaimu....”

“ Saat jenuh sulit di akhiri, ketika kaki tak mampu tuk berdiri,
saat masalah datang silih berganti, jika semua penolong seakan lari,
saat tiada teman tuk berbagi....
Ingatlah Allah yang takkan pernah membiarkan kita sendiri...”

PERSEMBAHAN

Skrripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibuku atas kasih sayang, cinta kasih, dan doa mereka sepanjang hidupku,
2. Suami tercinta yang tak pernah bosan memberi motivasi dan semangat untukku,
3. Semua saudara dan keluarga yang selalu mendukungku,
5. Rekan-rekan seperjuangan Pend. Teknik Busana '06,
6. Semua insan yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini,
7. Almamaterku UNY.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD (Students Teams Achievement Division)* pada mata diklat menggambar busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta”. Skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada: .

1. Bapak Wardan Suyanto, Ed.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Sri Wening, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana.
3. Ibu Sri Widarwati, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku dosen penasehat akademik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, besar harapan penulis semoga skripsi ini mempunyai nilai yang bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca yang memerlukannya.

Yogyakarta, Juni 2011

Penulis

Latifa Nur Rahmawati
06513241021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN TEORI.....	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Tinjauan Tentang Kreativitas.....	9
a. Pengertian Kreativitas	9
b. Ciri-ciri Kreativitas	10
c. Faktor Pendorong Kreativitas	13
d. Pengukuran Kreativitas	15
2. Tinjauan Tentang Desain Busana	17

3. Tinjauan Tentang Mata Diklat Menggambar Busana.....	18
4. Tinjauan Tentang Materi Mata Diklat Menggambar Busana.....	20
a. Unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain busana.....	20
b. Perbandingan tubuh secara desain busana.....	31
c. Penerapan unsur dan prinsip desain dalam mencipta desain busana.....	31
d. Desain busana untuk berbagai macam kesempatan.....	32
e. Teknik penyelesaian gambar.....	34
5. Tinjauan Tentang Kreativitas Mencipta Desain Busana.....	39
6. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif.....	40
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	40
b. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif.....	41
c. Pembelajaran Kooperatif <i>STAD (Student Teams Achievement Divisions)</i>	44
7. Tinjauan Tentang Penelitian Tindakan Kelas.....	52
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	54
C. Kerangka Berfikir.....	55
D. Hipotesis Tindakan.....	57
BAB III. METODE PENELITIAN.....	58
A. Jenis Penelitian.....	58
B. Lokasi dan Subyek Penelitian	60
C. Perancangan Penelitian	62
1. Siklus I.....	62
2. Siklus II.....	66
D. Teknik Pengumpulan Data.....	70
1. Metode Observasi.....	70
2. Metode Penilaian Hasil.....	70
E. Instrumen Penelitian	70
F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrument.....	81

1. Uji Validitas.....	81
2. Uji Reliabilitas.....	85
G. Analisis Data Penilaian	87
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	88
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	89
A. Prosedur dan Hasil Penelitian	89
1. Prosedur Penelitian.....	89
2. Hasil Penelitian.....	93
a. Keberlangsungan Pembelajaran Student Teams Achievement Divisiondalam Pembelajaran.....	93
b. Ketercapaian Kreativitas Mencipta Desain Busana.....	98
B. Pembahasan.....	104
1. Keberlangsungan Pembelajaran Student Teams Achievement Divisiondalam Pembelajaran.....	104
2. Ketercapaian Kreativitas Mencipta Desain Busana.....	125
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	128
A. Kesimpulan.....	128
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kerangka Pikir.....	57
Gambar 2.	Riset Aksi Model Kemmis dan Mc. Taggart (Suharsimi, 2006:16)	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kompetensi Dasar Menggambar Busana	19
Tabel 2.	Perbandingan model pembelajaran kooperatif	43
Tabel 3.	Perhitungan Skor Pengembangan.....	51
Tabel 4.	Perhitungan Penghargaan Tim.....	51
Tabel 5.	Lembar Observasi Pembelajaran Kooperatif berbasis <i>STAD</i>	71
Tabel 6.	Panduan penilaian kreativitas desain busana.....	74

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.	Data jumlah siswa dengan nilai kreativitas dibawah standart.....	99
Diagram 2.	Peningkatan nilai kreativitas mencipta desain siswa.....	100
Diagram 3.	Nilai keterampilan berpikir lancar.....	101
Diagram 4.	Nilai keterampilan berpikir luwes.....	101
Diagram 5.	Nilai keterampilan berpikir orisinil.....	102
Diagram 6.	Nilai keterampilan mengelaborasi.....	103
Diagram 7.	Nilai kreativitas rata-rata.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil-hasil pembelajaran berbagai bidang studi terbukti selalu kurang memuaskan berbagai pihak yang berkepentingan (*stakeholder*). Hal tersebut disebabkan oleh perkembangan kebutuhan dan aktivitas berbagai bidang kehidupan selalu meninggalkan proses atau hasil kerja lembaga pendidikan dan melaju lebih cepat daripada proses pembelajaran sehingga hasil-hasil pembelajaran tidak sesuai dengan kenyataan kehidupan yang diaruhi oleh siswa. Selain itu pandangan-pandangan dan temuan-temuan kajian dari berbagai bidang tentang pembelajaran membuat paradigma, falsafah, dan metodologi pembelajaran yang ada tidak memadai. Berbagai permasalahan dan kenyataan negatif tentang hasil pembelajaran menuntut diupayakannya pembaharuan paradigma, falsafah, dan metodologi pengajaran dan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan mutu dan hasil pembelajaran dapat semakin baik dan meningkat.

Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut, pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 bab IV pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang berbunyi sebagai berikut : 1) proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara *interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta*

memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, 2) selain ketentuan sebagaimana dimaksudkan pada ayat (1), dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan, 3) Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Seperti pendidikan pada umumnya, pendidikan kejuruan juga diharapkan dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai peraturan pemerintah. Untuk mencapai pembelajaran tersebut, maka penyelenggara pendidikan, khususnya guru dapat menyiapkan agar siswa siap untuk belajar. Sejalan dengan itu pula, guru mempersiapkan dirinya untuk membelajarkan siswa. Kesiapan kedua belah pihak ini (guru dan siswa) merupakan awal dari sebuah keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran disini dimaksudkan untuk menumbuhkan kreativitas siswa yang masih merupakan potensi yang harus dikembangkan.

Dalam kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran di SMK N 4 Yogyakarta masih sangat memprihatinkan. Berdasarkan observasi, kreativitas hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar busana semester sebelumnya masih rendah. Meskipun nilai rata-rata kreativitas pada semester sebelumnya sudah melebihi standart nilai minimal kreativitas untuk mata diklat menggambar busana, yang telah ditentukan berdasarkan kesepakatan guru mata diklat menggambar busana, yaitu 6.5, namun masih ada 12 siswa yang belum mencapai nilai standart tersebut.

Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas menurut Utami Munandar (1999) dapat dikarenakan banyak hal, dari dalam diri siswa itu sendiri, yang disebut juga faktor internal misalnya belum adanya dorongan dalam diri (motivasi diri), belum memiliki kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas diri, rasa ingin tahu dan minat. Selain itu, persepsi siswa yang cenderung kearah negatif baik tentang mata diklat maupun strategi mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran juga menimbulkan efek yang kurang baik terhadap peningkatan kreativitas. Beberapa faktor lain dari luar diri siswa atau faktor eksternal yang membuat tidak berkembangnya kreativitas siswa antara lain lingkungan, suasana pembelajaran, strategi mengajar guru, dan media yang digunakan. Demikian halnya dalam belajar mencipta desain. Strategi mengajar guru merupakan salah satu faktor yang diduga berpengaruh besar terhadap peningkatan kreativitas mencipta desain siswa. Artinya apabila strategi mengajar guru baik maka dimungkinkan kreativitas itu akan berkembang dan meningkat dengan baik pula.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran desain busana masih menggunakan strategi mengajar secara umum, yaitu pendekatan tradisional seperti demonstrasi yang menghambat siswa untuk belajar aktif dan kreatif secara optimal. Dalam proses belajar mengajar siswa cenderung pasif, hanya sebagai obyek sehingga pembelajaran tergantung sepenuhnya inisiatif guru sebagai sumber belajar, sehingga hasil desain siswa tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan guru dalam

demonstrasi. Guru masih terikat pada pola mengajar klasikal dan belum menggunakan variasi baru dalam metode mengajar. Guru kurang memikirkan untuk memakai metode pembelajaran yang kreatif, karena membawa konsekuensi pekerjaan yang lebih banyak. Selama ini guru kurang mempertimbangkan apakah bahan pelajaran, cara pembelajaran, disesuaikan dengan motif dan tujuan belajar siswa. Kondisi seperti itu mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton, membuat siswa menjadi tidak termotivasi dan tidak berminat terhadap pembelajaran di kelas.

Sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru agar pembelajaran yang diberikannya berhasil dengan baik dan diminati siswa. Keberhasilan ini banyak tergantung pada usaha guru membangkitkan motivasi belajar muridnya. Selain itu, kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru sangat menentukan hasil siswa dalam pembelajaran di kelas. Mengingat kemampuan anak berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, seorang guru harus mampu memanfaatkan keadaan tersebut. Guru harus mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan, minat dan kebutuhan siswa. Materi, strategi, dan teknik penyampaian harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa, tentunya yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Untuk dapat mengajarkan program mata diklat menggambar busana secara optimal, diperlukan pendekatan yang bervariasi dan tepat, salah satunya adalah pendekatan kooperatif (berkelompok) atau biasa disebut *Cooperative Learning* yaitu serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, sehingga siswa

yang kurang kecepatan belajarnya dapat dibantu oleh temannya yang telah mencapai nilai standar yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran kelompok, diharapkan setiap siswa dapat berpartisipasi aktif, Meskipun hasil akhir adalah pencapaian bersama, namun penilaian akan dilakukan secara individu, dengan demikian setiap siswa diarahkan untuk dapat mengeluarkan ide-ide kreatif dalam mencipta desain busana

Dalam kelompok tentunya setiap siswa mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda-beda. hal ini akan menjadikan sikap ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi memunculkan ide kreatif untuk keberhasilan kelompok. Model pembelajaran *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) menurut Robert E. Slavin (2008: 12) adalah salah satu dari pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan antara lain siswa tidak terlalu tergantung pada guru, akan tetapi dapat membuat kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.

Bertolak dari berbagai permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengungkap dan memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan penelitian tindakan kelas dengan judul peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) pada mata diklat menggambar busana di SMK N 4 Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kreativitas siswa dalam mencipta desain, yaitu faktor internal seperti belum adanya dorongan dalam diri atau motivasi diri untuk berkembang, mengembangkan potensi diri, mengaktifkan semua kapasitas diri, rasa ingin tahu, minat, dan persepsi siswa cenderung kearah negatif terhadap mata diklat atau strategi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan faktor eksternal seperti lingkungan, suasana pembelajaran, strategi mengajar guru, dan media yang digunakan.
2. Pembelajaran mata diklat menggambar busana masih menggunakan metode demonstrasi, yang membuat hasil desain siswa kurang kreatif dan tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan guru dalam demonstrasi.
3. Dalam mengikuti pelajaran mata diklat menggambar busana nampak kurang termotivasi, kurang bersemangat dikarenakan strategi pembelajaran yang monoton.
4. Kreativitas mencipta desain busana yang masih rendah dan pembelajaran yang monoton memerlukan strategi pembelajaran yang baru yaitu pembelajaran dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD (Student Teams Achievement Division)*.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah kreativitas mencipta desain busana yang masih rendah sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang baru melalui pendekatan kooperatif berbasis *STAD (Student Teams Achievement Division)* pada mata diklat menggambar busana di SMK N 4 Yogyakarta. Pendekatan tersebut diduga dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa karena siswa tidak terlalu tergantung pada guru, akan tetapi dapat membuat kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain dan juga pembelajaran dengan model ini dapat memotivasi siswa supaya dapat mendukung dan membantu satu sama lain, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan pendekatan kooperatif berbasis *STAD (Student Teams Achievement Division)* pada mata diklat menggambar busana ?
2. Bagaimanakah peningkatan kreativitas mencipta desain busana dalam mata diklat menggambar busana dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD (Student Teams Achievement Division)* ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui penerapan pendekatan kooperatif berbasis *STAD (Student Teams Achievement Division)* pada mata diklat menggambar busana.
2. Mengetahui peningkatan kreativitas mencipta desain busana dalam mata diklat menggambar busana dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD (Student Teams Achievement Division)*

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan proses pembelajaran dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam pengembangan penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:
 - a) Bagi Penulis, dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.
 - b) Bagi guru pengajar, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menunjang pembelajaran siswa.
 - c) Bagi Sekolah khususnya penyelenggara pendidikan, dapat memberikan masukan dalam merumuskan kebijakan penyelenggaraan pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas dapat didefinisikan secara berbeda-beda. Sedemikian beragam definisi tersebut, sehingga pengertian kreativitas tergantung pada bagaimana orang mendefinisikan. Tidak ada satu definisi pun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini disebabkan oleh dua alasan. Pertama, sebagai suatu "konstruk hipotesis", kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional, yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi (Dedi Supriadi, 1994: 2). Menurut Utami Munandar (1987: 1) kreativitas merupakan ungkapan unik dari keseluruhan kepibadian sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya, dan yang tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap dan perilakunya.

Kreativitas dapat ditinjau dari segi "Pribadi yang kreatif", dari segi faktor-faktor "pendorong" ("*Press*") kreativitas, dari segi "Proses Kreatif" dan juga dari segi "Produk Kreativitas". Tinjauan kepustakaan tentang definisi

keaktivitas juga menunjukkan kecenderungan ini (Utami Munandar, 1987: 1).
 Sesungguhnya jika ditinjau kembali 4 P dari konsep (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) maka dapat dilihat bahwa keempat aspek tersebut saling berkaitan dan saling menentukan. Apabila setiap pribadi dapat mengenal (mengidentifikasi) potensi kreatif dan unik yang ada pada dirinya, untuk kemudian memperhatikan kondisi internal (pribadi) dan kondisi eksternal (lingkungan dalam arti kata sempit maupun luas) yang bersifat pendorong dan memupuk pengembangan bakat kreatif individu, selanjutnya memberi kesempatan pada setiap individu untuk melibatkan diri dalam kegiatan-kegiatan kreatif sesuai dengan bidang keahliannya dan minatnya (proses) maka produk-produk kreativitas yang bermakna dapat muncul dengan sendirinya (Utami Munandar, 1987: 4)

Kesimpulan dari beberapa pendapat diatas mengenai definisi kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

b. Ciri-ciri kreativitas

Penentuan kriteria kreativitas menurut Amabile (Dedi Supriadi, 1994: 12) menyangkut tiga dimensi, yaitu dimensi proses, person, dan produk kreatif. Dengan menggunakan proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses itu dianggap sebagai produk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Dalam penelitian ini

kriteria kreativitas ditentukan pada dimensi person. Pengertian person sebagai kriteria kreativitas identik dengan apa yang oleh Guilford disebut kepribadian kreatif yang pada intinya meliputi: dimensi kognitif (yaitu bakat) dan dimensi non-kognitif (minat, sikap, dan kualitas temperamental). Menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang sangat signifikan berbeda dengan orang-orang yang kurang kreatif.

Sedangkan Rhodes (Utami Munandar, 1987: 1) menyebutkan 4 (empat) ciri kreativitas sebagai “*Four P’s Creativity*” atau 4P, yaitu :

- 1) *Person*, merupakan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapannya
- 2) *Process*, yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir.
- 3) *Press*, merupakan situasi kehidupan dan lingkungan social yang memberi dorongan untuk menampilkan tindakan kreatif.
- 4) *Product*, diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan karya yang baru dan orisinal serta bermakna bagi individu dan lingkungannya.

Menurut Guilford yang dikutip Dedi Supriadi (1994: 7) kreativitas yang melibatkan proses berpikir secara divergen, menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

- 1) Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

- 3) Keaslian (*Originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.
- 4) Penguraian (*Elaboration*), adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang terinci.
- 5) Perumusan kembali (*Redefinition*), adalah kemampuan untuk merumuskan kembali suatu gagasan.

Ciri-ciri lain yang berhubungan dengan kreativitas adalah ciri-ciri afektif. Ciri-ciri afektif yang sangat essensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang adalah rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain, dan sebagainya.

Sifat dan kepribadian orang berbeda antara satu dengan yang lain. Begitu pula dengan ciri-ciri individu yang mempunyai bakat kreatif, ciri-ciri tersebut bervariasi sesuai dengan keunikan tersendiri. Meskipun demikian ada beberapa kecenderungan yang sama yang kemudian dijadikan ciri-ciri umum dari individu kreatif, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri perilaku kreatif adalah :

- 1) Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, meliputi: mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri, dan panjang akal.
- 2) Keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi: mampu menghasilkan suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru.
- 3) Keaslian (*Originality*), kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi: memberikan respon untuk sesuatu hal, mempunyai daya imajinasi yang aktif.
- 4) Keterperincian (*Elaboration*), adalah kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, meliputi: bebas berpendapat dan merinci sesuatu selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

c. Faktor pendorong kreativitas

Menurut Utami Munandar (1999) faktor kreativitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Setiap orang memiliki kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas

seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers, 1982 dalam Munandar, 1999). Selain itu, faktor intrinsik yang dapat membuat individu kreatif adalah adanya keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), kemampuan untuk bereksperimen. Ketiga ciri atau kondisi tersebut merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk berkreasi. Motivasi intrinsik ini yang hendaknya dibangun dalam diri individu sejak dini. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu dengan kegiatan-kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, dan untuk melakukan hal-hal baru.

Kondisi ekstrinsik (dari lingkungan) secara konstruktif ikut mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Individu memerlukan kondisi yang memupuk dorongan dalam diri dan memungkinkan individu tersebut mengembangkan sendiri potensinya. Maka penting mengupayakan lingkungan (kondisi ekstrinsik) yang dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk mengembangkan kreativitasnya.

Dalam bidang pendidikan, persepsi siswa yang cenderung kearah negatif baik tentang mata diklat maupun strategi mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran juga menimbulkan efek yang kurang baik terhadap peningkatan kreativitas, selain itu, diperlukan strategi

pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan merupakan salah satu usaha menumbuhkan kreativitas siswa. Proses dalam pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, melalui penciptaan kegiatan belajar yang beragam dan mengkondisikan suasana belajar sehingga mampu memberikan pelayanan pada berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, serta siswa lebih terpusat perhatiannya secara penuh.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa meliputi faktor intrinsik misalnya dorongan dalam diri (motivasi diri), rasa ingin tahu, minat, keterbukaan terhadap pengalaman, sedangkan faktor ekstrinsik misalnya lingkungan, suasana pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

d. Pengukuran kreativitas

Banyak usaha dari para psikolog untuk mengukur kreativitas seseorang. Menurut Dedi Supriadi (1994: 23), ada lima pendekatan yang digunakan untuk menilai kreativitas seseorang. Kelima pendekatan ini adalah:

1) Analisis Obyektif terhadap produk kreatif

Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Kelebihan analisis obyektif adalah metode ini secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu

karya kreatif, sedangkan kelemahannya adalah metode ini hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas intrinsiknya secara statistik; dan tidak mudah melukiskan kreativitas suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

2) Pertimbangan Subyektif

Pendekatan ini mengandalkan berbagai kamus biografi untuk memilih orang-orang kreatif.

3) Inventori Kepribadian

Pendekatan ini ditujukan untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau keterkaitan kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas.

4) Inventori Biografis

Inventori biografis digunakan untuk mengungkap berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadi, lingkungan, dan pengalaman-pengalaman hidupnya.

5) Tes Kreativitas

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuan dalam berpikir kreatif. Beberapa bentuk tes kreativitas antara lain: *Test of Divergent Thinking*, *Creativity Test for Children*, *Torrance Test of Creative Assessment Package*, Tes kreatif verbal dari Munandar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelima pendekatan tersebut masing-masing dapat dilakukan untuk mengukur kreativitas. Masing-masing pendekatan memiliki kelebihan dan kelemahan yang dapat diterapkan sesuai dengan apa yang seharusnya diukur, baik pribadi, proses, maupun produk kreativitasnya.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam mencipta desain, peneliti menggunakan pendekatan analisis obyektif. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai kreativitas suatu produk berupa karya-karya kreatif desain siswa, yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Metode ini secara langsung dapat mengukur kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif yang dihasilkan siswa dalam setiap pembelajaran.

2. Tinjauan Tentang Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 2000: 2). Desain adalah suatu rancang gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningsih, 1982: 1). Kemudian menurut Arifah A. Riyanto (2003) Desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan desain adalah rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan bagian yang lain. Sedangkan dalam bidang busana, desain busana adalah rancangan busana yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis yang disebut unsure-unsur desain, serta keselarasan, perbandingan, keseimbangan, pusat perhatian yang disebut prinsip desain dalam satu kesatuan yang menarik. Desain busana erat hubungannya dengan mode atau fashion. Desain busana harus dapat menutupi kekurangan dan menonjolkan suatu keindahan.

3. Tinjauan Tentang Mata Diklat Menggambar Busana

Mata diklat menggambar busana adalah salah satu mata diklat praktek yang mengharuskan siswa mempunyai keterampilan dan kemampuan untuk menciptakan suatu karya desain yang kreatif serta menarik sesuai unsur dan prinsip desain.

Materi pada mata diklat menggambar busana menekankan pada skill/keterampilan pada proses pembuatan gambar modenya, sebagai implikasi penerapan unjuk kerja dari Kurikulum Tetap Satuan Pendidikan (KTSP) Spectrum. Sesuai kurikulum tersebut, maka kompetensi Mata diklat menggambar busana akan dijelaskan pada Tabel 1 :

Tabel 1. Kompetensi Dasar Menggambar Busana
Silabus Pembelajaran Kelas II SMK N 4 Yogyakarta

No.	Kompetensi	Indikator	Sikap
1.	Memahami bentuk bagian-bagian busana	▪ Mengidentifikasi unsur dan prinsip menggambar busana ▪ Mengidentifikasi bagian-bagian busana	Responsif dan teliti dalam menggambar bagian-bagian busana
2.	Mendiskripsikan bentuk proporsi tubuh anatomi beberapa tipe tubuh manusia	▪ Mengidentifikasi beberapa bentuk tubuh manusia sesuai anatomi tubuh ▪ Mengidentifikasi bentuk proporsi tubuh sesuai anatomi tubuh manusia ▪ Mengidentifikasi proporsi tubuh wanita dewasa ▪ Mengidentifikasi proporsi tubuh pria ▪ Mengidentifikasi proporsi tubuh anak	Cermat dan teliti dalam membuat proporsi tubuh manusia
3.	Menerapkan teknik pembuatan desain busana	▪ Mengidentifikasi macam-macam busana sesuai kesempatan ▪ Gambar busana dikutip sesuai dengan teknik penyajian gambar busana	Cermat, teliti, dan kreatif
4.	Penyelesaian pembuatan gambar busana	▪ Mengidentifikasi macam-macam teknik penyelesaian ▪ Mengidentifikasi macam-macam tekstur bahan ▪ Mengidentifikasikan cara penyelesaian gambar yang sesuai dengan tekstur bahan ▪ Menyelesaikan gambar busana dengan teknik yang tepat sesuai tekstur bahan	Cermat, teliti, kreatif dan rapih dalam penyelesaian gambar

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat disimpulkan bahwa pada mata diklat menggambar busana pada kelas II mencakup semua materi yang dapat menumbuhkan kreativitas, mulai dari memahami bagian busana, mengenali bentuk tubuh, menerapkan teknik pembuatan desain busana, hingga penyelesaian gambar busana.

4. Tinjauan Tentang Materi Mata Diklat Menggambar Busana

Materi mata diklat menggambar busana pada penelitian tindakan kelas ini menyesuaikan materi yang telah disusun di sekolah yaitu sesuai silabus pembelajaran menggambar busana kelas II. Adapun materi tersebut adalah :

a. Unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain busana

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 2000: 7). Unsur desain selalu ada dalam setiap desain, tetapi bentuk dan variasinya selalu berbeda. Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik. Jadi unsur desain adalah segala sesuatu yang dirangkai dengan baik untuk dapat merancang sebuah desain yang baik pula. Adapun unsur desain adalah:

1) Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 2000: 7-8). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari satu titik ke titik yang lain sesuai arah tujuan. Garis adalah hasil gerak satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan garis adalah hasil gerakan titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang.

Adapun bermacam-macam garis, antara lain : lurus datar, lurus diagonal, lurus terputus-putus, lengkung, bergelombang, bergerigi, dan kusut tak menentu (Atisah Sipahelut & Petrussumadi, 1991: 25). Garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
 - b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model pada pakaian.
 - c) Menentukan periode suatu busana (siluet, periode empire, periode princess).
 - d) Memberi arah gerak dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.
- (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982: 2)

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus memberi kesan kepastian, ketegangan, kekakuan dan ketegasan, sedangkan garis lengkung memberi kesan luwes, lembut, indah dan feminin. Garis dalam busana dibedakan menjadi garis luar dan garis hiasan atau garis dalam model busana itu (Arifah A. Riyanto, 2003: 28).

Dari pengertian diatas, garis merupakan unsur penting yang memiliki fungsi berbeda-beda dan menimbulkan kesan sesuai bentuknya.

2) Arah

Arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa (Atisah Sipahelut dan Petrus sumadi, 1991). Antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua

garis mempunyai arah yaitu vertikal, horizontal, diagonal, dan lengkung (Arifah A. Riyanto, 2003: 32).

Arah dapat memberikan beberapa kesan, yaitu:

- a) Arah garis lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan
 - b) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan objek
 - c) Arah garis miring memberi kesan lebih dinamis dan lincah
 - d) Arah garis miring horizontal memberi kesan menggempuk
 - e) Arah garis miring vertikal memberi kesan melangsingkan.
- (Sri Widarwati, 2000 : 8-9)

Arah desain busana dapat terlihat dari unsur garis desain busana tersebut, misalnya motif garis, hiasan payet yang dibentuk sesuai garis desain, garis hias busana, dan sebagainya. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa arah adalah sesuatu yang dapat menggerakkan rasa sehingga mampu menimbulkan berbagai kesan.

3) Bentuk

Menurut Widjningsih (1982 : 4) bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Menurut Sri Widarwati (2000: 10) unsur bentuk ada dua macam, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut Arifah A. Riyanto (2003) bentuk dibedakan menjadi lima, yaitu :

- a) Bentuk segi empat dan segi panjang
- b) Bentuk segitiga dan kerucut
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran
- d) Bentuk yang mempunyai isi dan ruang
- e) Bentuk sebagai hiasan.

Menurut sifatnya, bentuk juga dibagi menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk-bentuk dalam busana. Bentuk geometris misalnya segitiga, kerucut, lingkaran, silinder dan bentuk bebas seperti bentuk daun, bunga, pohon dan lain-lain. Sedangkan bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Jadi yang dimaksud dengan bentuk adalah susunan dari garis yang membentuk suatu ruang atau bidang.

4) Ukuran

Pada sebuah disain busana, garis dan bentuk seringkali berbeda ukuran. Ukuran ini harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil desain. Menurut Sri Widarwati (2000: 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain busana dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidaksamaan apabila ukurannya tidak sesuai (Widjiningasih, 1982: 5) Sehingga ukuran

adalah unsur dalam disain busana yang menentukan keseimbangan dan kesatuan dalam disain busana. Untuk itu, apabila menginginkan tercapainya keseimbangan dalam busana diperlukan penerapan ukuran yang pas baik itu ukuran rok, blus, celana dan sebagainya.

5) Nilai Gelap Terang/ *Value*

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih (Sri Widarwati, 2000: 10). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 240) nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna tergelap hingga warna yang paling terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain. (Widjningsih, 1982: 6). Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah tingkatan gelap terang warna yang terdapat dalam suatu desain dan warna tersebut mempunyai nilai.

6) Warna

Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap (Atisah Sipahelut dan Petrus sumadi, 1991: 99). Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan (Chodiyah & Moh. Alim Zaman, 2001). Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya. Warna dapat

digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat suatu kelihatan menjadi kecil atau besar (Sri Widarwati, 2000: 14). Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan warna adalah unsur rupa yang pertama kali dan mudah ditangkap oleh mata serta merupakan sumber keduniawian yang memberikan rasa keindahan.

7) **Tekstur**

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/ transparan (Sri Widarwati, 2000: 14). Sedangkan menurut Widjningsih (1982: 5) tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk.

Dalam suatu desain busana, tekstur tidak boleh dilupakan karena merupakan salah satu penentu desain itu baik atau tidaknya bila diwujudkan dalam bentuk busana. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 47) tekstur terdiri dari:

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.

- d) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.

Jadi, tekstur adalah suatu sifat permukaan benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan. Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar dengan diraba, tekstur itu berkilau dan kusam dengan dengan cara dilihat. Berdasarkan uraian tersebut, tekstur adalah sifat permukaan dari bahan tekstil yang dapat dilihat dan dirasakan, misalnya kaku, lembut, kasar, tebal, tipis, halus, dan transparan.

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Sedangkan menurut Widjiningih (1982: 11) Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip desain diterapkan pada sebuah desain

busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah. Adapun prinsip-prinsip desain adalah:

1) Keselarasan (Harmoni)

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 2000: 15).

Menurut Widjiningsih (1982 : 11) harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk objeknya. Jadi keselarasan atau harmoni merupakan persamaan, penyesuaian, dan keserasian antara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

2) Perbandingan (Proporsi)

Perbandingan atau proporsi yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan (Sri Widarwati, 2000: 17). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52) perbandingan atau proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu atau semua dari empat macam, antara lain:

- a) Proporsi yang pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti memperbandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok.
- b) Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja. Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain seperti satu warna polos dengan warna yang bercorak.
- c) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dapat dicontohkan dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bercorak, adanya rompi yang bercorak atau gelap pada suatu desain, dan lain-lain.
- d) Proporsi yang keempat yaitu dari tatanan busana dan pelengkapny seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinyaketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran *scraft* , dasi, bros, atau *corsage* dengan keseluruhan busana, atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.

Jadi proporsi adalah susunan dari unsur-unsur disain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 2000: 17). Menurut Widjningsih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang

lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas. Menurut Sri Widarwati (2000: 17) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu :

- a) Keseimbangan Simetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang sama.
- b) Keseimbangan Asimetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang berbeda dari pusat, tetapi masih diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Penerapan keseimbangan pada busana misalnya terdapat saku yang berada di kanan dan dikiri sebuah kemeja. Penerapan keseimbangan *obvious* terdapat pada sebuah blus yang sisi kanan bawah terdapat hiasan bunga, dan disisi kiri atas terdapat saku, meskipun bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

4) Irama (Ritme)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 2000: 17). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 57) irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya. Pendapat lain mengatakan irama dalam suatu desain adalah suatu kesan gerak yang menentukan selaras atau tidaknya suatu busana (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004). Jadi

pengertian irama adalah suatu gerakan teratur yang menentukan selaras atau tidaknya suatu desain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

5) Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Dalam busana harus memiliki bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya (Sri Widarwati, 2000: 21). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Untuk menciptakan pusat perhatian/ aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 2000: 21)

Selain itu pusat perhatian berfungsi untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan keindahan bentuk tubuh dengan teknik pengalihan perhatian (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004). Jadi definisi dari pusat perhatian atau aksen adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan sehingga dapat menutupi kekurangan bentuk tubuh. Misalnya dengan memberikan ikat pinggang pada

sebuah gaun, dapat juga membuat *corsage* bunga yang disematkan pada blus kanan atas.

b. Perbandingan tubuh secara desain busana

Perbandingan tubuh adalah ketentuan yang dipakai untuk menggambar ukuran tubuh manusia, berpedoman pada ukuran panjang kepala sehingga dapat digambar bentuk tubuh yang sempurna (Sri Widarwati, 2000: 38). Untuk membuat perbandingan tubuh tersebut diperlukan garis pertolongan, yang disebut garis sumbu (CX). Disamping garis sumbu diperlukan garis pertolongan dengan arah horisontal misalnya untuk garis bahu, garis pinggang.

Pembagian Perbandingan tubuh yaitu :

- 1) perbandingan tubuh wanita
- 2) perbandingan tubuh pria
- 3) perbandingan tubuh anak
- 4) bagian-bagian tubuh (kepala beserta wajah, tangan, dan kaki)
- 5) sikap dan rangka

c. Penerapan unsur dan prinsip desain dalam mencipta desain busana

Suatu desain busana terjadi karena susunan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain serta bagian-bagian busana. Salah satu unsur desain yaitu garis memegang peranan penting karena merupakan faktor utama

untuk menghasilkan busana yang menyenangkan. Garis-garis tersebut baik garis dalam pakaian, baik garis leher, lengan, pinggang, kelim maupun garis muka dan badan. Barulah pemilihan unsur yang lain seperti warna, bahan, dan tekstur. Siluet yang dipilih dalam pembuatan suatu desain busana harus sesuai dengan mode pada waktu itu dan sesuai dengan si pemakai. Bagian-bagian busana yang dipilih dan akan disusun bersama dalam satu model, harus serasi satu dengan yang lainnya. Agar dihasilkan susunan yang indah diperlukan cara-cara tertentu yang kita kenal dengan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain ini bukan saja digunakan untuk menghasilkan susunan yang indah, namun juga agar dihasilkan suatu model yang sesuai dengan pemakainya.

Langkah-langkah mendesain :

- 1) membuat perbandingan tubuh dengan ukuran tinggi 25½ cm
- 2) menggambar bagian-bagian busana yang digunakan dalam modl dengan garis-garis kasar
- 3) menghapus garis-garis yang tidak digunakan dan garis-garis yang lain diperjelas.
- 4) Memberi tekstur atau warna sesuai dengan bahan.

d. Desain busana untuk berbagai macam kesempatan

Busana yang pantas dipakai dan sesuai dengan kesempatan, menjadikan seseorang kelihatan serasi dan memberi rasa tenang dan aman

pada pribadinya. Dan yang lebih penting adalah ketelitian dalam memilih busana yang dapat diterima untuk menghadiri suatu kesempatan tertentu (Sri Widarwati, 2000: 68)

Pada umumnya setiap orang memerlukan busana untuk lima macam kesempatan, yaitu :

1) Busana rumah

Desainnya sederhana, harus mudah dicuci, namun tetap kelihatan rapi. Bahan yang digunakan dapat dari tetoron atau katun yang agak lembut misalnya paris atau voile.

2) Busana kerja/sekolah

Busana kerja desainnya sederhana, tailored lebih sesuai dan mudah pemeliharaannya, memberi pengaruh tenang, hiasan jangan berlebihan, dan sebaiknya sopan. Bahan yang digunakan adalah kapas, campuran kapas dan serabut sintetis (tidak mudah kusut), rayon dan sutera. Sedangkan busana sekolah desainnya juga sederhana, tidak mudah kusut, hiasan tidak berlebihan, dan dapat dibuat dari bahan rayon, tetoron, dari kapas seperti oxford, pique, dan denim atau batik.

3) Busana olah raga

Desain busana dan jenis bahan disesuaikan dengan jenis olahraga, namun pada umumnya bersifat agak longgar untuk memberi kebebasan bergerak, atau bahan yang mengikuti bentuk (*stretch*) serabutnya tahan cuci dan tidak luntur.

4) Busana rekreasi

Desain sederhana, atau bentuk sesuai dengan tempat yang dikunjungi, tidak mengurangi kebebasan bergerak, menyerap keringat, bahan tidak mudah kusut. Seperti bahan katun dan stretch.

5) Busana pesta

Desain menarik, lain dari biasanya, tidak monoton, dikenakan berdasarkan waktu pesta, dan resmi atau tidak resminya suatu pesta. Bahan yang digunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa seperti beledu, sifon, lame, sutera.

Faktor-faktor penting yang membedakan busana dengan berbagai kesempatan ini adalah dalam pemilihan bahan, desain, penyelesaian, atau hiasan dan perlengkapan busana. Jadi kesimpulan dari uraian diatas adalah berbusana tidak cukup dengan hanya memperlihatkan unsur dan prinsip desain yang tepat, tetapi juga harus disesuaikan dengan waktu dan kesempatan.

e. Teknik penyelesaian gambar

Menurut Sri Widarwati (2000: 73) teknik penyelesaian gambar dibagi menjadi 3, yaitu:

1) Teknik penyelesaian kulit

a) Penyelesaian kulit dengan cat air

Untuk menyelesaikan kulit dengan cat air warna campuran yang digunakan adalah campuran merah, coklat kekuningan dan putih; campuran kuning, coklat muda dan putih; campuran coklat muda dan merah. Adapun cara penyelesaiannya adalah larutan atau campuran cat air tersebut harus sangat encer dan dioleskan tipis-tipis. Untuk memberi pemerah pipi, cat air merah sedikit dan encer dioleskan, sebelum cat mengering dengan tujuan agar pemerah pipi bisa membaur dengan cat kulit. Kemudian menyelesaikan bagian mata dengan warna kotor, alis, bayangan hidung dan bibir.

b) Penyelesaian kulit dengan spidol

Warna yang digunakan untuk menyelesaikan kulit dengan spidol adalah warna salem muda atau coklat kemerahan.

c) Penyelesaian dengan pensil berwarna

Warna yang digunakan untuk menyelesaikan kulit dengan pensil berwarna adalah warna *pale orange* atau *yellow orche*.

2) Teknik penyelesaian rambut

a) Penyelesaian rambut dengan cat air

Pewarnaan rambut dimulai setelah pewarnaan kulit selesai, campuran cat air disini agak kental dari pada kulit. Macam campurannya yaitu : campuran hitam, putih, merah atau orange; campuran biru hitam atau donker blue, hitam, dan putih; campuran hijau tua dan hitam. Sedangkan jika menginginkan

warna rambut pirang yaitu dasar warna coklat muda, diulang pada bagian tertentu dengan campuran coklat muda dan coklat tua, terakhir diulang dengan coklat tua pada tempat-tempat tertentu.

b) Penyelesaian rambut dengan pensil berwarna

Untuk pewarnaan rambut dengan pensil warna dapat menggunakan warna abu-abu diulang dengan warna hitam, biru hitam diulang dengan hitam, dan coklat muda diulang dengan coklat tua.

3) Teknik penyelesaian tekstur

a) Penyelesaian tekstur tembus terang

- (1) Silhouette digambar dengan pensil, menyelesaikan kulit
- (2) Furing diselesaikan dan ditunggu sampai kering (campurannya sangat kering)
- (3) Kerjakan bahan tembus terangnya, sambil furing diulang kembali
- (4) Menebalkan garis-garis desain dengan warna yang lebih tua, dengan kuas kecil atau pena.
- (5) Kesan yang akan muncul dari organdi dan nylon kaku, *chiffone* lebih lembut, *georgette* lembut menempel pada badan, *voille* antara *chiffone* dan nylon tidak kaku dan tidak lembut.

b) Penyelesaian tekstur berkilau

(1) Sutera

Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna seluruhnya, tunggu setengah kering. Untuk menunjukkan kilaunya, diberi warna putih encer pada tempat-tempat tertentu.

(2) Satin

Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna seluruhnya, tunggu setengah kering. Untuk menunjukkan kilaunya, beri warna putih agak kental pada tempat-tempat tertentu

(3) Beledu

Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna tebal seluruhnya, tunggu setengah kering. Untuk menunjukkan kilaunya, beri warna putih kental pada tempat-tempat tertentu

(4) Lame

Beri warna dasar yang tipis saja, seperti bahan tembus terang, beri corak dengan menggunakan tinta atau spidol emas atau perak, kesan dari bahan lame tipis dan lemas.

c) Penyelesaian tekstur berbulu

(1) Wool

Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna secara keseluruhan tunggu samapai kering, untuk memberi kesan

wool, pada permukaan busana yang telah diberi warna, diberi titik-titik halus dengan warna yang lebih tua dari warna busana, menggunakan kuas kering.

(2) Kain berbulu

Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna secara keseluruhan, tunggu sampai kering, untuk memberi kesan bulu, pada permukaan busana yang telah diberi warna sampai diluar shilhouette diberi titik-titik halus dengan warna yang sama dengan busananya, menggunakan kuas kering. Bahan berbulu ini biasanya terletak pada tepi garis leher, tepi rok, dapat juga ditepi lengan.

d) Penyelesaian tekstur browcade

- (1) Selesaikan warna dasarnya (bedakan antara berfuring dan tidak berfuring)
- (2) Setelah kering membuat motif diatas permukaan bahan dengan warna yang lebih tua
- (3) Motif tidak melampaui shilhouette
- (4) Pada bagian-bagian tertentu diberi ciri rajahan dengan garis tipis-tipis, agar kelihatan bahwa bahan tersebut ada lubang-lubangnya.

e) Penyelesaian bahan aplikasi

- (1) Selesaikan warna dasarnya (bedakan antara yang berfuring dan yang tidak berfuring)
 - (2) Sesudah kering kemudian membuat motifnya dengan warna yang lebih tua.
 - (3) Motif dapat keluar dari shilloutte, karena hanya tempelan, jadi garis motifnya bisa ditonjolkan keluar
 - (4) Diberi tanda rajahan pada tempat-tempat tertentu, dengan garis tipis, untuk menunjukkan bahwa bahan tersebut berlubang-lubang.
- f) Penyelesaian bahan bermotif
- (1) Diberi warna dasar (sedang atau tebal)
 - (2) Setelah kering ditumpangi dengan motif
 - (3) Untuk membuat motif ada dua cara yaitu motif karangan sendiri atau dapat juga dengan mencontoh bahan asli dengan cara motif asli dibagi motif gambar. Caranya misalnya besar motif 4 cm, tinggi proporsi tubuh 24 cm, dengan demikian perbandingannya 1: 6, jadi besarnya motif 1/6 dari motif asli.

5. Tinjauan Tentang Kreativitas Mencipta Desain Busana

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta sesuatu yang baru, dengan memanfaatkan sensivitas, apresiasi dan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan mencipta desain busana adalah mencipta rancangan

busana yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis yang disebut unsur-unsur desain, serta keselarasan, perbandingan, keseimbangan, pusat perhatian yang disebut prinsip desain dalam satu kesatuan yang menarik.

Sesuai kesimpulan kreativitas dan mencipta desain yang telah diungkapkan peneliti diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas mencipta desain adalah kemampuan untuk membuat sesuatu desain yang baru, yang relatif belum pernah ada sebelumnya namun tetap didasari pada konsep utama sesuai unsur dan prinsip desain. Kreativitas mencipta desain dalam konteks penelitian disini dalam pembelajaran desain adalah kemampuan mencipta suatu desain busana yang menarik, kreatif, sesuai kegunaan, namun tetap didasari pengetahuan tentang dasar-dasar serta mempunyai kepekaan terhadap arus selera konsumen dan trend mode yang sedang berkembang dan selalu berputar.

6. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pengertian pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie (2004: 12) adalah system pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Metode pembelajaran kooperatif membutuhkan adanya kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuannya dengan memperhatikan prinsip pembelajaran yang baik,

sebagaimana dikemukakan oleh Robert E. Slavin (2009: 10) semua metode pembelajaran kooperatif memberi ide bahwa siswa bekerja bersama untuk belajar dan bertanggung jawab terhadap kelompok belajarnya sebaik mereka sendiri, disamping untuk menunjukkan kerja sama. Metode kelompok belajar menekankan pada penggunaan pencapaian dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mempelajari obyek menjadi suatu pengajaran. Itu artinya, dalam kelompok belajar, tugas siswa tidak untuk melakukan suatu hal sebagai kelompok tetapi untuk mempelajari sesuatu sebagai sebuah kelompok.

Dengan pembelajaran kooperatif, tujuan pembelajaran yang dicapai tidak hanya mencakup aspek akademik, namun juga mempunyai dampak terhadap aspek sosial (non akademik) dalam bentuk kerjasama, latihan memimpin dan latihan berorganisasi. Metode pembelajaran kooperatif ini secara faktual merupakan metode yang memberikan kesempatan yang adil dan merata kepada seluruh anggota kelompok untuk aktif partisipatif dalam pemecahan masalah. Dalam pembelajaran kooperatif ini tidak ada siswa yang mendominasi kesempatan guna mengemukakan ide/gagasan dalam pemecahan masalah.

b. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran kooperatif dalam prakteknya di lapangan mempunyai bermacam-macam jenis. Menurut Cooper (1983) jenis pembelajaran kooperatif terdiri atas :

1) STAD (*Student Team Achievement Division*)

Dalam teknik pembelajaran kooperatif ini para siswa menerima informasi melalui ceramah, film-film, bacaan-bacaan, dan sebagainya dan kemudian menerima untuk melengkapi kertas kerja tim. Tim dibentuk oleh guru secara heterogen dengan dasar mendahulukan kemampuan, peringkat, jenis kelamin, latar belakang bahasa, dan faktor lain yang ditentukan oleh instruktur.

2) Jigsaw (Teka-teki)

Dengan teknik ini, guru memberi topik yang berbeda kepada masing-masing anggota tim. Para siswa meneliti topik yang telah mereka terima kemudian bertemu dalam grup ahli dengan anggota kelompok lain diberikan mini topic yang sama untuk berdiskusi menyaring pemahaman mereka terhadap persoalan tersebut. Anggota tim kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan mini topik itu keseluruh tim.

3) *Constructive Controversy* (Kelompok Struktur)

Berpasangan dalam satu tim terdiri 4 orang yang berisi pokok persoalan yang berbeda. Setiap pasang meneliti satu sisi topic tersebut (atau rangkuman diberikan guru). Kedua pasangan tersebut mendiskusikan topik tersebut, bukan untuk memenangkan perdebatan tetapi untuk mengemukakan informasi dari topic tersebut. Pasangan lalu berganti sisi dan mengemukakan informasi dari topik tersebut. Pasangan lalu berganti sisi dan memberikan sanggahan kepada pihak lawan atas masalah yang sama.

4) *Group Investigation* (Penyelidikan kelompok)

Siswa diberi kebebasan penuh dalam bagaimana cara mengatur tim mereka, mengarahkan penelitian, dan menyampaikan ide mereka ke seluruh kelas. Seringkali presentasi kelas merupakan laporan, video, atau pertunjukkan (demonstrasi), atau berbentuk tipe pertunjukkan yang lain. Bahkan dengan memeriksa keikutsertaan individu kepada proyek tim untuk mencegah gejala penguasaan atau tukang bonceng. Pendekatan pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada Tabel 2 :

Tabel 2. Perbandingan model pembelajaran kooperatif

Pendekatan Unsur	STAD	Jigsaw	Penyelidikan kelompok	Kelompok Struktur
Tujuan Kognitif	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik Tingkat tinggi & keterampilan inkuiri	Informasi akademik Sederhana
Tujuan sosial	Kerja sama dalam kelompok	Kerja sama dalam kelompok	Kerja sama dalam kelompok kompleks	Keterampilan kelompok dan sosial
Struktur kelompok	Kelompok heterogen dengan 4-5 orang anggota	Kelompok heterogen dengan 5-6 orang anggota, & menggunakan kelompok asal & ahli	Kelompok Homogen dengan 5-6 orang anggota	Kelompok bervariasi berdua, bertiga kelompok dengan 4-6 orang anggota
Pemilihan topic	Biasanya guru	Biasanya guru	Biasanya siswa	Biasanya guru
Tugas utama	Siswa dapat menggunakan LKS saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya	Siswa mempelajari materi dalam kelompok Ahli kemudian membantu anggota kelompok asal mempelajari materi tersebut	Siswa menyelesaikan inkuiri kompleks	Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan baik sosial dan kognitif
Penilaian	Tes mingguan	Bervariasi, misal tes mingguan	Menyelesaikan proyek dan menulis laporan dapat menggunakan tes essay	Bervariasi
Pengakuan	Lembar pengakuan dan publikasi lain	Publikasi lain	Publikasi lain	Bervariasi

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa terlihat perbedaan dari masing-masing model pembelajaran kooperatif. Masing-masing model mempunyai kelebihan dan kelemahan. Model STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, sedangkan jigsaw adalah yang paling rumit.

c. Pembelajaran Kooperatif STAD (*Student Teams Achievement Divisions*)

Menurut Robert E. Slavin (2008:10) *Student Team Achievement Division* adalah satu dari tiga strategi dibawah pembelajaran kelompok yang dikembangkan *Johns Hopkins Univercity* berdasarkan riset bertahun-tahun pada pembelajaran kooperatif. Pada *Student Team Achievement Division* siswa belajar dengan 4-5 anggota mengikuti presentasi guru. Siswa mendapat kuis secara individu untuk menunjukkan seberapa banyak mereka belajar. Kuis individu dijumlahkan untuk skor tim, dan tim diberi penghargaan untuk penampilannya. Tim dibentuk dari murid dengan kemampuan akademis yang berbeda, jenis kelamin dan kepandaian. Pada seluruh siklus aktivitas, guru presentasi, kuis pada tim, biasanya mengambil 3-5 periode. Guru lebih dahulu menyajikan materi baru dalam kelas, kemudian anggota tim mempelajari dan berlatih untuk materi tersebut dalam kelompok mereka yang biasanya berpasangan. Mereka melengkapi lembar kerja, bertanya satu sama lain, membahas masalah dan mengerjakan latihan. Tugas-tugas mereka harus dikuasai oleh setiap anggota kelompok. Pada akhirnya guru memberikan kuis yang harus dikerjakan siswa secara individu.

Sedangkan menurut Cooper (1983), dalam teknik pembelajaran kooperatif ini para siswa menerima informasi melalui ceramah, film-film, bacaan-bacaan, dan sebagainya dan kemudian menerima untuk melengkapi kertas kerja tim. Tim dibentuk oleh guru secara heterogen dengan dasar mendahulukan kemampuan, peringkat, jenis kelamin, latar belakang bahasa, dan faktor lain yang ditentukan oleh instruktur.

Student Teams Achievement Divisions merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pendekatan yang baik untuk guru yang baru memulai menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam kelas. Selain itu, *Student Teams Achievement Divisions* juga merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif dan selanjutnya berikut ini diuraikan bagaimana pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas (Robert Slavin, 1994: 288). Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor perkembangan, dan penghargaan kelompok (Pradnyo Wijayanti, 2002:2). Selain itu *Student Teams Achievement Divisions* juga terdiri dari siklus kegiatan pengajaran yang teratur. Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Student Teams Achievement Divisions* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dengan mengelompokkan siswa secara heterogen baik kemampuan akademik, sosial, latar belakang, untuk menerima presentasi guru dan belajar secara kelompok,

selanjutnya diberi tugas sehingga mendapatkan hasil secara kelompok, meskipun penilaian individu dan kelompok.

Strategi pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Student Team Achievement Division*, dengan alasan merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang lebih sederhana dibanding model lainnya dan merupakan model yang bagus bagi guru baru mulai mengaplikasikan strategi kooperatif dalam pembelajaran. Selain itu, pendekatan tersebut diduga dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa karena siswa tidak terlalu tergantung pada guru, akan tetapi dapat membuat kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain dan juga pembelajaran dengan model ini dapat memotivasi siswa supaya dapat mendukung dan membantu satu sama lain, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan.

Student Team Achievement Division juga merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif dan selanjutnya berikut ini diuraikan bagaimana pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas. Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor perkembangan, dan penghargaan kelompok (Robert Slavin, 2008: 4). Selain itu menurut Robert Slavin (2008: 153) *Student Team Achievement Division* juga terdiri dari siklus kegiatan pengajaran yang teratur, yaitu sebagai berikut.

1. Pengajaran

Tujuan utama dari pengajaran ini adalah guru menyajikan materi pelajaran sesuai dengan yang direncanakan. Setiap awal pembelajaran kooperatif tipe STAD selalu dimulai dengan penyajian kelas. Penyajian tersebut mencakup pembukaan, pengembangan, dan latihan terbimbing dari keseluruhan pelajaran. Penekanan dalam penyajian materi pelajaran adalah hal-hal sebagai berikut.

a) Pembukaan

- 1) Mengatakan pada siswa apa yang akan mereka pelajari dan mengapa hal itu penting. Menimbulkan rasa ingin tahu siswa dengan demonstrasi yang menimbulkan teka-teki, masalah kehidupan nyata, atau cara lain.
- 2) Guru menyuruh siswa bekerja dalam kelompok untuk “*menemukan*” konsep atau merangsang keinginan mereka pada pelajaran tersebut.
- 3) Mengulangi secara singkat keterampilan atau informasi yang merupakan syarat mutlak.

b) Pengembangan

- 1) Mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok.
- 2) Pembelajaran kooperatif menekankan bahwa belajar adalah memahami makna dan bukan hafalan.

- 3) Mengontrol pemahaman siswa sesering mungkin dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Memberi penjelasan mengapa jawaban pertanyaan tersebut benar atau salah.
- 5) Beralih pada konsep yang lain, jika siswa telah memahami pokok masalahnya.

c) Pedoman Pelaksanaan

- 1) Menyuruh semua siswa mengerjakan soal atas pertanyaan yang diberikan.
- 2) Memanggil siswa secara acak untuk menjawab atau menyelesaikan soal. Hal ini bertujuan supaya semua siswa selalu siap mempersiapkan diri sebaik mungkin.
- 3) Pemberian tugas kelas tidak boleh menyita waktu yang terlalu lama. Sebaiknya siswa mengerjakan satu atau dua masalah (soal) dan langsung diberikan umpan balik.

2. Belajar Kelompok

Selama belajar kelompok, tugas anggota kelompok adalah menguasai materi yang diberikan guru dan membantu teman satu kelompok untuk menguasai materi tersebut. Siswa diberi lembar kegiatan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan yang sedang diajarkan untuk mengevaluasi diri mereka dan teman satu kelompok.

Pada saat pertama kali menggunakan pembelajaran kooperatif, guru perlu mengamati kegiatan pembelajaran secara seksama. Guru juga perlu memberi bantuan dengan cara memperjelas perintah, mereview konsep, atau menjawab pertanyaan. Selain itu guru juga melakukan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat kegiatan belajar kelompok berlangsung.

Selanjutnya langkah-langkah guru sebagai berikut.

- a) Meminta anggota kelompok memindahkan meja/bangku mereka bersama-sama dan pindah ke meja kelompok.
- b) Memberikan waktu kurang lebih 10 menit untuk memilih nama kelompok. Kelompok manapun yang tidak dapat menyepakati nama kelompok pada saat itu boleh memilih kemudian.
- c) Membagikan lembar kegiatan siswa.
- d) Menyerahkan pada siswa untuk bekerja sama dalam pasangan, bertiga, atau satu kelompok utuh, tergantung pada tujuan yang sedang dipelajari. Jika mengerjakan soal, masing-masing siswa harus mengerjakan soalnya sendirian dan kemudian dicocokkan dengan temannya. Jika salah satu tidak dapat mengerjakan suatu pertanyaan, teman satu kelompoknya bertanggung jawab menjelaskannya. Jika siswa mengerjakan pertanyaan dengan jawaban pendek, maka mereka lebih sering bertanya, dan kemudian anatar teman saling bergantian memegang lembar kegiatan dan berusaha menjawab pertanyaan itu.

- e) Menekankan pada siswa bahwa mereka belum selesai belajar sampai mereka yakin teman-teman satu kelompok dapat mencapai nilai 100 pada kuis. Pastikan siswa mengerti bahwa lembar kegiatan tersebut untuk belajar tidak hanya untuk diisi dan diserahkan. Jadi, penting bagi siswa agar mempunyai lembar kegiatan untuk mengecek diri mereka dan teman-teman sekelompok mereka pada saat mereka belajar. Ingatkan siswa bahwa jika mereka mempunyai pertanyaan, mereka seharusnya menanyakan teman-teman sekelompok sebelum bertanya guru.
- f) Sementara siswa bekerja dalam kelompok, guru berkeliling dalam kelas. Guru sebaiknya memuji kelompok yang semua anggotanya bekerja dengan baik, yang anggotanya duduk dalam kelompoknya untuk mendengarkan bagaimana anggota yang lain bekerja, dan sebagainya.

3. Kuis

Kuis dikerjakan oleh siswa secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan apa saja yang telah diperoleh siswa selama belajar dalam kelompok. Hasil kuis digunakan sebagai nilai perkembangan individu dan disumbangkan dalam nilai perkembangan kelompok. Nilai perkembangan kelompok diperoleh dari nilai perkembangan individu tiap anggota kelompok. Nilai awal diambil dari nilai hasil mid semester tiap anggota kelompok.

Penghitungan skor perkembangan (Robert Slavin, 2009: 159) didapat melalui kriteria pada Tabel 3 :

Tabel 3. Perhitungan Skor Pengembangan

Skor Kuis	Poin Pengembangan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	0
10 poin sampai dengan poin dibawah skor awal	10
Skor awal sampai dengan 10 poin diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin diatas skor awal	30
Nilai sempurna (tanpa memperhitungkan skor awal)	30

Tiga tingkatan diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai perkembangan yang dihitung dari rata-rata poin perkembangan yang diperoleh tiap anggota kelompok. Kriteria ketiga kelompok tersebut terdapat pada Tabel 4 :

Tabel 4. Perhitungan Penghargaan Tim

Rata-rata poin perkembangan	Penghargaan tim
15 – 19	GOODTEAM
20 – 24	GREATTEAM
25 – 30	SUPERTEAM

4. Penghargaan Kelompok

Kegiatan ini dilakukan pada setiap akhir pertemuan kegiatan belajar mengajar. Guru memberikan penghargaan berupa pujian, skor perkembangan, atau barang yang dapat berbentuk makanan kecil kepada kelompok yang teraktif, terkompak, dan termaju. Langkah tersebut dilakukan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Kelebihan dalam penggunaan pendekatan pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama kelompok.
- b. Menyuburkan hubungan antara pribadi yang positif diantara siswa yang berasal dari latar belakang yang berbeda.
- c. Menerapkan bimbingan oleh tim.
- d. Menciptakan lingkungan yang menghargai nilai-nilai ilmiah.

Kelemahan dalam penggunaan pendekatan pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a. Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
- b. Guru pada permulaan akan membuat kesalahan-kesalahan dalam pengelolaan kelas, akan tetapi usaha yang sungguh-sungguh dan terus-menerus akan dapat terampil menerapkan model pembelajaran ini.

7. Tinjauan Tentang Penelitian Tindakan Kelas

Menurut John Elliot (dalam Basuki Wibawa, 2000:7) yang dimaksud dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud meningkatkan kualitas tindakan didalamnya. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc Taggart, PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk

meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik itu terhadap situasi tempat dilakukannya praktik-praktik tersebut. Menurut Siswojo Hardjodipuro, PTK adalah suatu bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran (a) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, (b) pengertian mengenai praktik-praktik ini, dan (c) situasi-situasi (dan lembaga-lembaga) tempat praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Lebih lanjut, Siswojo menjelaskan PTK merupakan suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut, dan agar mau untuk mengubahnya. PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Basuki Wibawa, 2000: 8).

Dari berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap tindakan yang dilakukan guru yang disengaja dalam pembelajaran sehingga dapat mengevaluasi dan memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk melengkapi kajian teori yang telah diuraikan diatas dan diharapkan mendukung pengajuan hipotesis, berikut disampaikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

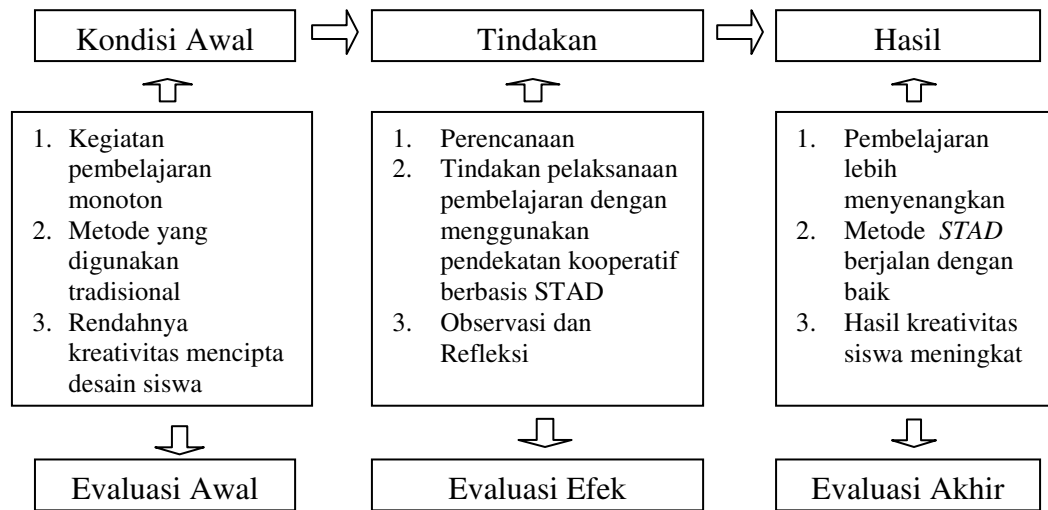
1. Dwi Saputro (2006), dengan judul “Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIIIA Semester 1 SMP Negeri 3 Ungaran Tahun Pelajaran 2005/2006” menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *STAD (Student Teams Achievement Divisions)* yang telah dilaksanakan di kelas VIIIA SMP Negeri 3 Ungaran tahun pelajaran 2005/2006 dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.
2. Siti Fauziah Mardiana (2008), dengan judul “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Sketsa Mode II dengan Pendekatan Keterampilan Proses dan Pembelajaran Kooperatif di SMK N I Sewon Bantul”, disimpulkan bahwa dengan pendekatan keterampilan proses dan pembelajaran kooperatif secara terpadu mampu meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dalam mata diklatsketsa mode II.
3. Valentina Turweny Sekar Kusumastanti (2009), dengan judul “Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Peunas Condongcatur dengan Metode *Student Team Achievement Division*”,

membuktikan bahwa hasil belajar IPA SDN Perumnas Condong catur terjadi peningkatan setelah diberi tindakan dalam pembelajaran, dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division*.

C. Kerangka Berfikir

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari. Dengan kreativitas, seseorang dapat melakukan pendekatan yang bervariasi dan memiliki berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Dengan kreativitas, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Berdasarkan observasi bahwa proses pembelajaran menggambar busana kelas II di SMK N 4 Yogyakarta masih menggunakan pendekatan tradisional seperti demonstrasi yang menghambat siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif secara optimal. Dalam proses belajar mengajar siswa cenderung pasif, hanya sebagai obyek sehingga pembelajaran tergantung sepenuhnya inisiatif guru sebagai sumber belajar, sehingga hasil desain siswa tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan guru dengan demonstrasi. Guru masih terikat pada pola mengajar klasikal dan belum menggunakan variasi baru dalam metode mengajar sehingga nilai kreativitas siswa masih rendah.

Melihat situasi yang demikian, perlu dilakukan pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif siswa dalam mencipta desain yaitu pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*. Model pembelajaran tersebut terdiri dari lima komponen, yaitu: penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor perkembangan, dan penghargaan kelompok yang menekankan pada kerja kelompok dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan dan adanya saling interaksi di antara anggota kelompok belajar. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut diharapkan kreativitas siswa dapat meningkat karena melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *STAD* guru dapat mengkondisikan siswa sedemikian sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mampu bekerjasama diantara siswa serta melatih keterampilan siswa sehingga kreativitas siswa meningkat. Pendekatan tersebut juga dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa karena siswa tidak terlalu tergantung pada guru, akan tetapi dapat membuat kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain dan juga pembelajaran dengan model ini dapat memotivasi siswa supaya dapat mendukung dan membantu satu sama lain, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan. Dengan demikian, uraian kerangka berfikir diatas dapat dilihat pada Gambar 1 :



Gambar 1. Kerangka Pikir

Berdasarkan Gambar 1, maka dapat disimpulkan penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kondisi awal pembelajaran menggambar busana di SMK N 4 Yogyakarta, pelaksanaan yang dilakukan, dan hasil yang diharapkan dari tindakan melalui siklus-siklus pembelajaran.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang dikemukakan diatas, maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai dugaan awal penelitian, yaitu :

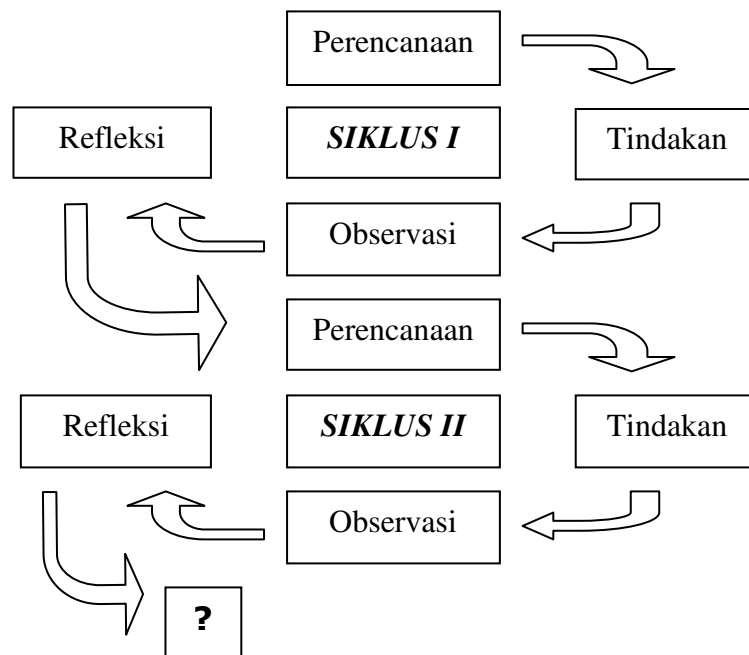
1. Pendekatan kooperatif berbasis *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) dapat diterapkan pada mata diklat menggambar busana.
2. Penerapan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata diklat menggambar busana.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (2000: 18), yang terdiri dari empat komponen yaitu : 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi/tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*), seperti pada gambar 2 :



Gambar 2. Riset Aksi Model Kemmis dan Mc. Taggart (Suharsimi, 2006: 16)

Penjelasan gambar 2 adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah: 1) mengidentifikasi masalah, 2) mencari penyebab masalah, 3) memilih masalah yang ada, dan 4) merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Penelitian tindakan ideal bila dilakukan berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan yang disebut kolaborasi. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Namun bila peneliti melakukan pengamatan sendiri, maka peneliti yang sekaligus pengamat diharapkan mampu melakukan pengamatan terhadap diri secara objektif agar kelemahan yang terjadi dapat terlihat wajar.

2. Tahap Tindakan

Pada tahap tindakan dilaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya. Jadi tindakan bersifat dinamis dan fleksibel yang memerlukan keputusan cepat tentang untuk menghasilkan apa yang perlu dilakukan. Perencanaan tindakan memerlukan pertimbangan

yang matang untuk perbaikan. Negosiasi dan kompromi diperlukan tetapi kompromi juga harus dilihat dalam konteks strateginya.

3. Tahap Observasi

Guru mata pelajaran mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan.

4. Refleksi

Refleksi berfungsi sebagai saran untuk menyamakan persepsi, koreksi data, dan perbaikan siklus berikutnya antara peneliti dan guru mata pelajaran. Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan tiga tahap yaitu: (1) tahap penemuan masalah pada tindakan yang telah terlaksana; (2) tahap merancang tindakan siklus selanjutnya; dan (3) tahap pelaksanaan siklus selanjutnya.

B. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMK N 4 Yogyakarta yang berada di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Jalan Sidikan 60 Yogyakarta, dengan pertimbangan bahwa: (1) sekolah tersebut merupakan salah satu dari 4 SMK Negeri Kelompok Pariwisata yang mempunyai program keahlian busana butik, (2) peneliti melaksanakan program KKN-PPL dengan mengampu mata diklat menggambar busana di SMK tersebut pada bulan Juli-September sehingga secara teknis akan mempermudah penelitian.

Waktu penelitian bulan Oktober sampai Desember 2010, dipilih berdasarkan urutan materi pelajaran praktek menggambar busana.

2. Subyek Penelitian

Sesuai latar belakang masalah dan penelitian tindakan kelas dengan judul peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* (*students teams achievement division*) pada mata diklat menggambar busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta, tindakan dilakukan secara kolaborasi yaitu oleh guru pengampu dan peneliti bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Jumlah siswa di kelas II Busana 3 adalah 35 siswa yang semuanya perempuan. Karakteristik di kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan kelas lain, namun lebih cenderung memiliki kreativitas rendah, patuh mengiyakan perintah guru tanpa ada kemauan bertanya, cenderung menunda-nunda pekerjaan, kurang bersemangat, dan tidak ada kerjasama positif antar siswa dalam mengerjakan tugas. Keadaan tersebut juga ditemui dalam proses pembelajaran menggambar busana. Penentuan kelas II berdasarkan pertimbangan bahwa kelas II tidak disibukkan dengan persiapan ujian akhir sekolah, sehingga tidak mengganggu siswa dan pelaksanaan penelitian terintegrasi dengan pembelajaran biasa sehingga tidak mengganggu KBMT dikelas justru sebaliknya membantu pencapaian tujuan pengajaran.

C. Perancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata diklat menggambar busana di kelas II. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dengan tahapan: “Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi”, dan tindakan dilakukan secara kolaborasi oleh guru pengampu dan peneliti yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Adapun perancangan pelaksanaan sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Secara lebih rinci, langkah-langkah perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) menemukan masalah dikelas, fase ini dilakukan melalui diskusi dengan guru mata diklat menggambar busana serta melalui observasi didalam kelas ketika guru mengajar
- 2) mencari penyebab dari masalah-masalah yang ada dikelas selama guru mengajar
- 3) memilih masalah yang akan diangkat dalam penelitian melalui diskusi dengan guru menggambar busana
- 4) merancang instrument sebagai pedoman observasi dalam pelaksanaan pembelajaran
- 5) merencanakan langkah-langkah pembelajaran serta materi yang akan diajarkan mulai dari pertemuan 1 sampai 3. Metode yang digunakan

diawal pertemuan adalah metode ceramah dengan menyampaikan materi yang akan menjadi pokok diskusi, kemudian mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan tugas-tugas untuk dikerjakan secara kelompok. Selain itu setiap individu di beri tugas untuk mengetahui tingkat kreativitas mencipta desain pada mata diklat menggambar busana. Peneliti mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan akan diisi oleh peneliti sebagai pengamat dan observer. Setelah memperoleh hasil kreativitas desain siswa, maka peneliti dan kolaborator mendiskusikan masalah yang dihadapi siswa dalam mencipta desain tersebut pada pertemuan 1.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan dilaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan. Tindakan ini dilakukan berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya. Tindakan dimulai dengan mengarahkan siswa pada pokok permasalahan agar siswa siap, baik secara mental, emosional, maupun fisik untuk menerima pelajaran baru, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Membuka pelajaran
- 2) Mengulang sekilas pelajaran yang lalu yang mempunyai hubungan dengan bahan yang akan diajarkan (Apersepsi)

- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif *STAD* adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.
- 4) Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen sesuai tingkat kreativitas mencipta desain yang telah ditentukan sebelumnya.
- 5) Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya.
- 6) Memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik).
- 7) Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.
- 8) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.
- 9) Mengulang kembali materi yang telah diajarkan dan membuat kesimpulan
- 10) Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Observasi

Peneliti mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan yang telah ditetapkan. Adapun pengamatan ini dilakukan secara komprehensif dengan menggunakan pedoman observasi dan catatan lapangan. Observasi atau pengamatan adalah proses untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru dan interaksinya dengan siswa. Observasi dilakukan sedini mungkin bersamaan dengan implementasi tindakan. Hal ini untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana yang telah disepakati dan apakah telah terjadi perubahan, perkembangan atau peningkatan dalam pembelajaran sesuai yang diinginkan.

Ada beberapa kemungkinan jawaban antara lain : (1) pelaksanaan sesuai rencana, hasil belum terlihat, maka konsekuensinya meneruskan pelaksanaan; (2) pelaksanaan kurang sesuai rencana, hasil belum terlihat, maka rencana diperbaiki; (3) pelaksanaan sesuai rencana, hasil belum terlihat, konsekuensi rencana diperbaiki, dan (4) pelaksanaan kurang sesuai, hasil terlihat, maka perlu didiskusikan apa yang sebenarnya terjadi.

d. Refleksi

Peneliti dan guru mata diklat menggambar busana mendiskusikan hasil pengamatan selama tindakan berlangsung. Kekurangan yang ditemui pada siklus sebelumnya digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan

selanjutnya. Demikian seterusnya, sehingga siklus berikutnya akan berjalan lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan tiga tahap yaitu: (1) tahap penemuan masalah, peneliti dan guru membahas kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran atau yang dialami di kelas, merumuskan permasalahan tersebut secara operasional, merencanakan tindakan yang akan digunakan untuk perbaikan pembelajaran (2) tahap merancang tindakan yaitu pembuatan desain pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* dituangkan dalam bentuk satuan pelajaran. dan (3) tahap pelaksanaan dimana peneliti dan guru mata pelajaran mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan untuk menyimpulkan data dan informasi yang akan dikumpulkan sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang.

2. Siklus II

Pada tahapan ini, peneliti dan kolaborator mendiskusikan masalah berdasarkan refleksi dari tindakan siklus I. Tindakan atau kegiatan dalam siklus II melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada mata diklat menggambar busana.

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh guru berkolaborator dengan peneliti. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, rencana tindakan pada siklus II adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, peneliti dan guru merencanakan tindakan pada pembelajaran menggambar busana dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *STAD*, dimana model pembelajaran mengalami perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Model pembelajaran dibuat lebih efektif dan efisien dalam penyajian. Pada pembelajaran siswa diberi materi dengan bantuan media hand out. Dengan media hand out ini diharapkan siswa dapat berperan aktif. Selain itu setiap individu di tugas sebagai tes untuk mengetahui peningkatan kreativitas mencipta desain busana pada mata diklat menggambar busana setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* tersebut. Dengan demikian guru bisa lebih memperbaiki, mengarahkan dan membimbing siswa pada mata diklat menggambar busana.

b. Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua refleksi pada siklus I. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru mata diklat menggambar busana, sedangkan peneliti dan observer bertugas sebagai pengamat. Adapun tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Sebelum proses belajar mengajar dimulai guru memberikan evaluasi akan hasil kerja sebelumnya, dengan maksud agar siswa mengetahui bagian mana yang masih harus diperbaiki.
- b) Guru membangun semangat siswa agar termotivasi sehingga lebih aktif belajar di dalam kelas, melalui media hand out yang dibagikan guru.
- c) Guru memperhatikan dan membimbing siswa ketika melakukan kerja kelompok, sehingga siswa bisa langsung bertanya ketika mengalami

kesulitan. Guru mengadakan pendekatan terutama kepada siswa yang masih kurang berperan aktif dalam kelompoknya, sehingga mengetahui bagaimana yang masih kurang dipahami siswa tersebut.

Tahap ini merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru mata diklat menggambar busana, sedangkan peneliti dan observer bertugas sebagai pengamat. Adapun tindakan pada siklus II antara lain:

- a) Siswa dibagi dalam kelompok secara heterogen berdasarkan tingkat kreativitas
- b) Siswa dalam kelompok diberi tugas, dalam pemberian tugas memodifikasi langkah *STAD*
- c) Siswa mulai mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru.
- d) Memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik).
- e) Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.
- f) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu

dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.

- g) Guru memberikan evaluasi
- h) Mengulang kembali materi yang telah diajarkan dan membuat kesimpulan
- i) Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Observasi

Tahapan ini untuk mengamati terhadap proses peningkatan kreativitas siswa dalam mencipta desain busana selama berlangsungnya tindakan dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan mengenai kreativitas mencipta desain siswa dari hasil tugas individu menggunakan lembar penilaian tugas. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahapan ini, refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Dari hasil refleksi pada siklus II, proses belajar mengajar siswa di kelas sudah baik dan kreativitas mengalami peningkatan. Model pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* pada mata diklat menggambar busana pada siklus II sudah Baik, dimana guru menguasai pemakaian dan lebih nyaman dalam penggunaannya. Dengan demikian pada refleksi siklus II ini, peneliti dan guru mengakhiri tindakan pada siklus II.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa.

2. Metode Penilaian Tugas

Metode ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran kooperatif dilaksanakan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar observasi yang terdiri dari panduan observasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan panduan observasi mengajar guru dalam pembelajaran dengan pendekatan kooperatif *STAD*
2. Panduan penilaian untuk mengukur kreativitas hasil gambar siswa

Lembar observasi dan panduan penilaian tersebut pada Tabel 5 dan 6 :

Tabel 5. Lembar Observasi pembelajaran kooperatif berbasis *STAD***LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *STAD***

Mata Diklat : Menggambar Busana

Pengamat :

Kelas : II Busana

Hari/Tgl diamati :

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (✓) pada kolom ya atau tidak yang telah disediakan.

Kegiatan		Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar			
2.	Guru memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ Apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama			
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya			
4.	Guru menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.			
5.	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya			

6.	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)			
7.	Guru menerangkan dan memberikan tugas secara lisan dan memimpin jalannya kerja kelompok			
8.	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
9.	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.			
10.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik			
11.	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas			
12.	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi			
13.	Guru menjawab pertanyaan siswa			
14.	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya.			
15.	Guru memberi motivasi/selingan			
16.	Guru menggunakan buku referensi			
17.	Siswa melaporkan hasil gambar desain			
18.	Guru membuat ringkasan hasil kerja kelompok			

B. Catatan lapangan yang tidak terjaring dalam pedoman observasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,.....

Pengamat

.....

NIP.

Tabel 6. Panduan penilaian kreativitas desain busana

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Keterampilan hasil berpikir lancar	a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik dalam waktu yang telah ditentukan b. Penerapan pelengkap busana menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan c. Pengaplikasian hiasan pada busana yang menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan d. Penyelesaian desain sempurna sesuai karakter jenis bahan dalam waktu yang telah ditentukan					
2	Keterampilan hasil berpikir luwes	a. Efek desain sesuai dengan pose dan karakter bahan b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian d. Penerapan pelengkap busana sesuai desain dan kesempatan pakai					
3.	Keterampilan hasil berpikir orisinal	a. Pose tidak biasa b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik d. Pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik					
4.	Keterampilan hasil mengelaborasi	a. Pembuatan desain busana secara detail di setiap bagian busana b. Memperkaya detail busana sehingga lebih menarik dan tidak monoton					

		c. Terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, maupun warna. d. Terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain					
--	--	--	--	--	--	--	--

Indikator I Keterampilan hasil berpikir lancar (*Fluency*)

- a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik dalam waktu yang telah ditentukan

Nilai 4 jika warna yang dihasilkan dalam desain 3 warna, menunjukkan kombinasi yang menarik, baik analogous, monokromatis, serasi, ataupun kontras.

Nilai 3 jika warna yang dihasilkan dalam desain 3 warna, menunjukkan kombinasi yang kurang menarik.

Nilai 2 jika warna yang dihasilkan 2 warna dan menunjukkan kombinasi yang menarik.

Nilai 1 jika warna yang dihasilkan 1 warna.

- b. Penerapan pelengkap busana menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan

Nilai 4 jika pelengkap busana yang digunakan lebih dari satu, menarik, sesuai dengan desain busana yang diciptakan

Nilai 3 jika pelengkap busana yang digunakan lebih dari satu, namun kurang menarik

Nilai 2 jika pelengkap busana yang digunakan hanya satu macam

Nilai 1 jika tidak menggunakan pelengkap busana

- c. Pengaplikasian hiasan pada busana yang menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan

Nilai 4 jika hiasan yang diterapkan sesuai dengan desain dan menarik

Nilai 3 jika hiasan yang diterapkan sesuai dengan desain, namun kurang menarik

Nilai 2 jika terdapat hiasan yang diterapkan

Nilai 1 jika tidak terdapat hiasan

- d. Penyelesaian desain sempurna sesuai karakter jenis bahan dalam waktu yang telah ditentukan

Nilai 4 jika penyelesaian desain sempurna

Nilai 3 jika penyelesaian desain cukup sempurna

Nilai 2 jika penyelesaian desain kurang sempurna

Nilai 1 jika penyelesaian desain tidak sempurna

Indikator II Keterampilan hasil berpikir luwes (*Flexibility*)

- a. Efek desain sesuai dengan pose dan karakter bahan

Nilai 4 jika efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana dan menarik

Nilai 3 jika efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana, namun kurang menarik

Nilai 2 jika efek desain yang dihasilkan kurang sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana

Nilai 1 jika efek desain yang dihasilkan tidak sesuai

b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose

Nilai 4 jika proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose tepat dan sempurna

Nilai 3 jika proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose namun kurang sempurna

Nilai 2 jika proporsi tubuh proporsional tetapi tidak menyatu dengan pose

Nilai 1 jika proporsi tidak proporsional

c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian

Nilai 4 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan dalam berbagai alternatif pemakaian (*mix and match*)

Nilai 3 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan lebih dari satu alternatif pemakaian

Nilai 2 jika desain dapat diwujudkan

Nilai 1 jika desain tidak dapat diwujudkan

d. Penerapan pelengkap busana sesuai desain dan kesempatan pakai

Nilai 4 jika pelengkap busana sesuai dengan desain, kesempatan pakai dan menarik

Nilai 3 jika pelengkap busana sesuai dengan desain, kesempatan pakai, namun kurang menarik

Nilai 2 jika pelengkap busana kurang sesuai dengan desain, kesempatan pakai dan kurang menarik

Nilai 1 jika pelengkap busana tidak sesuai dengan desain dan kesempatan pakai

Indikator III Keterampilan hasil berpikir orisinil (*Originity*)

a. Pose tidak biasa

Nilai 4 jika pose yang dihasilkan tidak biasa, unik, baik posisi kepala, tangan, jari, dan kaki, namun tetap sesuai dan menarik

Nilai 3 jika pose yang dihasilkan tidak biasa, unik, baik posisi kepala, tangan, jari, dan kaki, sesuai, namun kurang menarik

Nilai 2 jika gaya/pose yang dihasilkan tidak biasa, kurang sesuai, kurang menarik

Nilai 1 jika gaya/pose yang dihasilkan biasa

b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain

Nilai 4 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, baik pada variasi lengan, aplikasi, garis hias, siluet, warna meski tema yang ditentukan sama dan menarik

Nilai 3 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, namun kurang menarik

Nilai 2 jika desain yang diciptakan sedikit berbeda dengan siswa lain

Nilai 1 jika desain yang diciptakan tidak berbeda dengan siswa lain

c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik

Nilai 4 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik

Nilai 3 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik namun kurang menarik

Nilai 2 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk kurang unik dan kurang menarik

Nilai 1 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang biasa

- d. Pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik

Nilai 4 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik yang menunjukkan keserasian, keindahan dan menarik

Nilai 3 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik tetapi kurang menarik

Nilai 2 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang kurang unik dan kurang menarik

Nilai 1 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna biasa

Indikator IV Keterampilan hasil mengelaborasi (*Elaboration*)

- a. Pembuatan desain busana secara detail di setiap bagian busana

Nilai 4 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana dan menarik

Nilai 3 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana namun kurang menarik

Nilai 2 jika membuat desain busana kurang detail

Nilai 1 jika membuat desain busana tidak detail

- b. Memperkaya detail busana sehingga lebih menarik dan tidak monoton

Nilai 4 jika memperkaya detail busana dengan berbagai hiasan, garis hias, aplikasi, aksesoris, dan menarik

Nilai 3 jika memperkaya detail busana namun kurang menarik

Nilai 2 jika kurang memperkaya detail busana

Nilai 1 jika busana tidak ada detail

- c. Terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, maupun warna.

Nilai 4 jika busana yang dihasilkan banyak terdapat variasi desain, baik pada bagian-bagian busana, garis hias, siluet, warna, sesuai dengan tema, menarik.

Nilai 3 jika busana yang dihasilkan banyak terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, siluet, warna, sesuai dengan tema, namun kurang menarik.

Nilai 2 jika busana yang dihasilkan tidak banyak terdapat variasi desain

Nilai 1 jika busana yang dihasilkan tidak terdapat variasi desain

- d. Terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain

Nilai 4 jika banyak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain dan menarik

Nilai 3 jika banyak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain, namun kurang menarik

Nilai 2 jika sedikit terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain

Nilai 1 jika tidak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain

Petunjuk penyekoran

Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian terdiri di 4 indikator yang masing-masing terdiri dari 4 butir dengan jumlah keseluruhan 64 point. Cara menghitungnya dengan merubah desimal menjadi persen (%).

$$S = \frac{I_1 + I_2 + I_3 + I_4}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : **S** = Skor

I₁ = Indikator 1

I₂ = Indikator 2

I₃ = Indikator 3

I₄ = Indikator 4 (Sugiyono, 2007: 39)

F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Saifuddin Azwar, 1997: 5). Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2007: 348).

Menurut Sugiyono (2007: 352-354) mengemukakan validitas instrumen terbagi tiga, antara lain:

a. Pengujian Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Validitas konstruk adalah derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur sebuah konstruk sementara atau *hypotetical construct*. Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*), jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang akan diukur. Untuk instrumen berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur.

c. Pengujian Validitas Eksternal

Pengujian dengan cara membandingkan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian tindakan ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Setelah instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun dan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Ahli *judgment experts* instrumen dalam penelitian ini adalah:

a. Widyabakti Sabatari, M. Sn.(Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana)

Peneliti mengajukan *judgment expert* kepada ibu Widyabakti Sabatari, M. Sn. sebagai ahli kreativitas menyatakan instrumen sudah valid dengan catatan. Beliau merevisi lembar penilaian kreativitas desain busana yaitu :

- 1) Pada indikator keterampilan berpikir lancar item a sampai d kata “jumlah” diganti “penggunaan, penerapan dan pengaplikasian” serta dilengkapi dengan kata “menarik” dan “dalam waktu yang telah ditentukan”.
- 2) Pada indikator keterampilan berpikir luwes, item b diganti menjadi “proporsi tubuh proporsional menyatu dengan dengan pose”.
- 3) Pada indikator keterampilan berpikir orisinil, item c kata “kuat” diganti “unik”.

Lembar penilaian kreativitas diperbaiki kemudian diajukan kembali kepada ibu Widyabakti Sabatari, M. Sn. dan setelah beberapa kali diperbaiki, kemudian mendapatkan tandatangan bahwa instrumen sudah dapat digunakan untuk menilai kreativitas hasil desain siswa.

2. Afif Ghuruf Bestari, S. Pd. (Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana)

Peneliti mengajukan *judgment expert* kepada bapak Afif Ghuruf Bestari, S. Pd. sebagai ahli kreativitas dan desain, menyatakan instrumen sudah valid dengan catatan. Beliau merevisi mengenai lembar penilaian yang akan digunakan yaitu :

- 1) Pada indikator kreativitas 1 sampai 4 ditambah dengan kata “hasil”, keterampilan hasil berpikir.
- 2) Pada indikator keterampilan hasil berpikir luwes item c diganti dengan “desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian”.
- 3) Pada indikator keterampilan hasil berpikir orisinil item d diganti menjadi “pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik”

Setelah diperbaiki kemudian diajukan kembali kepada bapak Afif Ghuruf Bestari, S. Pd. dan mendapatkan tandatangan bahwa instrumen sudah dapat digunakan untuk menilai hasil desain siswa.

3. Dr. Endang Mulyatiningsih (dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga)

Peneliti mengajukan *judgment expert* kepada ibu Dr. Endang Mulyatiningsih sebagai ahli metodologi pembelajaran, menyatakan instrumen sudah valid dengan catatan. Beliau merevisi mengenai lembar observasi pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* yaitu perlu memperbaiki pada format waktu yang dibutuhkan, karena terlalu rumit, disederhanakan menjadi jawaban “ya atau tidak” untuk memudahkan observer dalam pengamatan, lembar pengamatan diperbaiki dan diajukan kembali pada saat itu langsung mendapatkan tandatangan.

4. Nanik Langgeng N., S. Pd. (Guru mata diklat menggambar busana di SMK N 4 Yogyakarta)

Peneliti mengajukan *judgment expert* kepada ibu Nanik Langgeng N., S. Pd. sebagai ahli materi desain, menyatakan instrumen sudah valid. Instrumen dapat digunakan dalam penelitian peningkatan kreativitas mencipta desain busana.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (Saifuddin Azwar, 1992: 4). Suatu instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2007: 267).

Saifuddin Azwar (1992: 99-109) mengemukakan untuk menentukan reliabilitas instrument pada kasus khusus, terbagi tiga metode, antara lain:

a. Reliabilitas Skor Komposit

Reliabilitas skor komposit merupakan fungsi dari reliabilitas, varians skor, interkorelasi, dan bobot relatif dari masing-masing komponennya. Banyaknya komponen yang membentuk skor tes akhir tidak terbatas pada dua atau tiga saja.

b. Reliabilitas Skor Perbedaan

Reliabilitas skor perbedaan merupakan reliabilitas untuk kasus tertentu, dimana skor pada suatu tes merupakan selisih antara skor dua komponen

yang membentuk tes tersebut. Dalam hal ini distribusi perbedaan skor masing-masing dari dua skor total.

c. Reliabilitas Hasil Ratings

Reliabilitas hasil ratings merupakan replikasi oleh rater yang sama terhadap kelompok subyek yang sama. Cara yang praktis dan lebih disukai adalah pemberian ratings yang dilakukan oleh beberapa raters yang berbeda dan independen satu sama lain terhadap kelompok subyek yang sama.

Uji reliabilitas dilakukan setelah semua instrumen dinyatakan valid. Untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian ini digunakan reliabilitas hasil ratings. Reliabilitas rata-rata interkorelasi hasil rating diantara semua kombinasi pasangan rater yang dapat dibuat dan merupakan rata-rata reliabilitas bagi seorang rater dapat diperoleh dengan formula:

$$\overline{r_{xx'}} = \frac{S_s^2 - S_e^2}{S_s^2 + (k - 1) S_e^2}$$

Keterangan : $\overline{r_{xx'}}$ = Koefisien reliabilitas rata-rata seorang rater
 S_s^2 = Varians antar-subjek yang dikenai rating
 S_e^2 = Varians error, yaitu varians interaksi antara subjek (s) dan rater (r)
 k = Banyaknya rater yang memberikan rating

sedangkan estimasi reliabilitas dari rata-rata rating yang dilakukan oleh sejumlah rater dapat dilihat melalui formula berikut :

$$r_{xx'} = \frac{(S_s^2 - S_e^2)}{S_s^2}$$

Keterangan : $r_{xx'}$ = Koefisien reliabilitas rata-rata rating yang dilakukan oleh k rater
 S_s^2 = Varians antar-subjek yang dikenai rating
 S_e^2 = Varians error, yaitu varians interaksi antara subjek (s) dan rater (r)
 (Saifuddin Azwar, 1992: 106)

Dari hasil perhitungan, nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien reliabilitas rata-rata rating dari ketiga orang rater cukup memuaskan ($r_{xx} = 0.924$), sedangkan estimasi rata-rata reliabilitas bagi seorang rater juga cukup memuaskan ($r_{xx} = 0.803$), (perhitungan selengkapnya melalui SPSS dapat dilihat pada lampiran). Semakin tinggi hasil koefisien reliabilitas, mendekati angka 1.0 berarti semakin reliabel hasil pengukuran tersebut (Saifuddin Azwar, 1992: 9).

G. Analisis Data Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi pengamatan kelas, dokumentasi, dan penilaian kreativitas hasil gambar siswa, yang berupa data kuantitatif. Data kuantitatif untuk mengukur kreativitas hasil gambar siswa dianalisis secara deskriptif analitik yang bersifat eksplanatorik, yaitu dengan menyajikan dalam bentuk tabel dan prosentase. Penyajian data dalam bentuk presentase selanjutnya dideskripsikan dan diambil kesimpulan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Besarnya presentase menunjukkan pada kriteria informasi yang diungkapkan. Dicari nilai rerata skor nilai kreativitas hasil gambar kemudian rerata tersebut dibandingkan,

untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kreativitas mencipta desain setelah tindakan dilakukan pada masing-masing siklus. Untuk melihat telah tercapainya kriteria, skor setiap siswa dibandingkan dengan batas nilai yang telah ditentukan yaitu 6.5. Peningkatan rerata antara kreativitas hasil menggambar pertama dengan hasil kedua hingga ketiga dinyatakan dalam prosentase.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Peningkatan kreativitas mencipta desain dapat diketahui dengan berbagai cara, misalnya dengan mengetahui perbedaan tingkat kreativitas hasil desain siswa sebelum dan sesudah diberikan bentuk tindakan. Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Kriteria evaluasi absolute yaitu suatu hasil tindakan dibandingkan dengan standart minimal yang telah ditentukan. Standart minimal nilai kreativitas mencipta desain berdasarkan kesepakatan guru mata diklat menggambar busana yaitu 6.5. Apabila hasil tindakan lebih dari standart minimal yang telah ditentukan, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik.
- b) Kriteria normatif atau relative yaitu apabila keadaan setelah dilakukan tindakan lebih baik dari sebelumnya, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil baik, tetapi apabila perilaku lebih jelek dari sebelumnya belum dinyatakan berhasil. Kriteria ini dapat dipenuhi dengan pengamatan yang dilakukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur dan Hasil Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan masukan awal tentang keadaan guru dan siswa yang akan menjadi subyek dalam penelitian ini. Peneliti mengadakan pertemuan awal dengan guru menggambar busana yang mengajar di kelas II Busana. Pertemuan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi umum siswa dan tingkat kreativitas mencipta desain siswa serta kesulitan dalam pembelajaran pada kelas subyek penelitian. Dari kegiatan observasi yang dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa selama ini metode mengajar guru monoton demonstrasi didepan kelas serta ditemukan beberapa hal yang menjadi permasalahan khas dalam pembelajaran menggambar busana di kelas, khususnya kelas II busana Butik 3. Kelas II busana Butik 3 adalah salah satu kelas yang paling rendah kreativitasnya, cenderung menunda-nunda pekerjaan, kurang bersemangat, dan tidak ada kerjasama positif antar siswa dalam mengerjakan tugas diantara empat kelas dengan jumlah 138 siswa kelas II busana di SMK N 4 Yogyakarta. Jumlah

siswa di kelas II Busana Butik 3 pada observasi awal sesuai data tercatat 35 siswa yang semuanya perempuan.

Sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi oleh SMK N 4 Yogyakarta, khususnya bidang busana, maka peneliti mencoba menerapkan suatu metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa melalui pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achievement Division*. Metode ini lebih menekankan siswa harus belajar bersama dan bertanggung jawab terhadap materi yang sudah menjadi bagian tugasnya. Belajar kooperatif mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggungjawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi dan menerapkan pada desain busana dengan baik meskipun nilai yang didapatkan tidak hanya nilai kelompok tetapi juga nilai individu.

Setelah proses evaluasi bersama guru mata diklat menggambar busana disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif bisa dijadikan salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa dengan basis *Student Teams Achievement Division*. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang menggunakan pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Dalam hal koordinasi dengan guru mata diklat menggambar busana dicapai kesepakatan untuk menjadikan kelas

II Busana Butik 3 sebagai kelas subyek penelitian. Guru mata diklat tersebut sangat menanggapi karena ingin kreativitas siswa-siswanya dapat meningkat.

Pelaksana tindakan adalah guru mata diklat menggambar busana kelas II, karena peneliti sebagai pengamat ingin mengamati secara lebih dalam sejak proses pemberian tindakan sampai tindakan berakhir. Dalam melaksanakan tindakan, peneliti dibantu oleh guru mata diklat menggambar busana kelas I yang bertindak sebagai observer II. Adapun waktu yang disediakan untuk pemberian tindakan dalam satu siklus adalah disesuaikan dengan kompetensi dasar materi yang akan dibahas. Untuk siklus I dilaksanakan tiga kali tindakan atau 3 x 90 menit (3 x pertemuan), dari hasil refleksi siklus I baru dapat ditentukan perencanaan siklus II. Siklus II dilaksanakan tiga kali tindakan atau 3 x 90 menit (3 x pertemuan). Adapun materi pembelajaran yang digunakan pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pembelajaran direncanakan sebagai berikut :

- 1) Standar Kompetensi : Menggambar Busana
- 2) Kompetensi Dasar : Menerapkan Teknik Pembuatan Busana
- 3) Materi Pokok : Penerapan busana sesuai kesempatan dan penerapan warna
- 4) Materi Ajar :
- (a) Pertemuan 1 : Penerapan Kombinasi Warna Analogus

(Berdekatan)

(b) Pertemuan 2 : Penerapan Kombinasi Warna Monokromatis
(Serasi)

(c) Pertemuan 3 : Penerapan Kombinasi Warna Segitiga

b. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II diupayakan sebagai tindakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada siklus I. Materi pembelajaran direncanakan sebagai berikut :

1) Standar Kompetensi : Menggambar Busana

2) Kompetensi Dasar : Penyelesaian Pembuatan Gambar Busana

3) Materi Pokok : Penyelesaian Tekstur Sesuai Bahan

4) Materi Ajar:

(a) Pertemuan 1 : Penyelesaian Bahan Melangsai (Tembus
Terang dan tidak Tembus Terang)

(b) Pertemuan 2 : Penyelesaian Bahan Kaku (Tembus Terang
dan Tidak Tembus Terang)

(c) Pertemuan 3 : Penyelesaian Bahan kombinasi melangsai
dengan kaku

2. Hasil Penelitian

a. Keberlangsungan Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dalam Pembelajaran

Pada bagian ini dikemukakan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah disusun berupa pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achievement Division*. Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan meliputi kegiatan pembelajaran selama tindakan dilakukan. Guru disamping mengajar, juga melaksanakan pengamatan melalui respon siswa dalam pembelajaran. Selain itu guru juga mengamati peningkatan pemahaman konsep siswa melalui penilaian kreativitas hasil gambar yang dilakukan tiap akhir pertemuan.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif *STAD* pada siklus I meskipun guru sudah mencoba menerapkan lima komponen pembelajaran *STAD*, yaitu : penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor pengembangan, dan penghargaan kelompok yang menekankan pada kerja kelompok dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan dan adanya saling interaksi diantara anggota kelompok belajar tetap saja belum begitu baik. Pada awal penerapan metode, siswa masih enggan untuk dikelompokkan. Masih terdapat beberapa hal yang masih perlu diperbaiki dalam siklus I ini,

yaitu pada saat penyajian kelas, siswa selalu duduk di tempat yang sama dengan teman sebangku yang sama, belum dapat beradaptasi dengan metode yang baru, sibuk dengan teman kelompok yang baru serta tempat duduk yang baru, terlebih guru menyajikan materi tanpa demonstrasi, siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran demonstrasi terlihat bingung. Pada saat belajar kelompok, ditengah pembelajaran masih ada beberapa siswa yang pergi dari kelompoknya untuk bertanya atau sekedar melihat hasil desain teman sebangku yang berbeda kelompok, siswa masih terlihat kebingungan terhadap tema desain yang akan dibuat, karena tidak ada contoh desain nyata seperti demonstrasi, kerja sama antar anggota belum terlihat masih terlihat individual meskipun duduk berkelompok. Pada siklus I, banyak waktu yang terbuang, hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas desain sempurna tepat pada waktunya, sehingga guru belum dapat memberikan skor pengembangan dan penghargaan kelompok. Guru belum maksimal dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif berbasis *STAD*.

Meskipun pada siklus I banyak terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD*, namun hasil kreativitas desain siswa mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus I nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat 5.19% dari 73.2 menjadi 77.0 dan jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah

nilai standart minimal meningkat dari 13 siswa berkurang menjadi 3 siswa. Pada siklus I dapat pula dilihat hasil rata-rata dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar meningkat 7.39% dari 75.8 menjadi 81.4, begitu pula dengan indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat 8.02% dari 69.8 menjadi 75.4, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinil juga meningkat 11.23% dari 66.8 menjadi 74.3, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 7.46% dari 75.1 menjadi 80.7.

Dari data masing-masing indikator kreativitas tersebut terlihat bahwa indikator keterampilan hasil berpikir lancar mempunyai nilai rata-rata tertinggi, hal tersebut disebabkan kebiasaan siswa dalam mencipta desain dengan menerapkan semua sesuai materi yang telah diajarkan, sedangkan indikator keterampilan hasil berpikir orisinil, mempunyai nilai rata-rata terendah, hal tersebut wajar, karena siswa terbiasa dengan sistem demonstrasi, sehingga hasil desain tidak jauh berbeda dengan contoh dalam demonstrasi. Menurut peneliti hal tersebut terjadi karena dorongan yang kuat dari guru dan dari pribadi siswa sendiri. Metode pengelompokan membuat siswa termotivasi untuk membuat desain yang berbeda dengan anggota kelompoknya. Ketika ada anggota kelompoknya yang mempunyai kreativitas tinggi, siswa yang kreativitasnya rendah dan siswa yang malas

akan terdorong untuk mengeluarkan idenya. Siswa yang kreativitasnya rendah banyak bertanya kepada siswa yang kreativitasnya tinggi. Selain itu, metode tersebut membuat siswa saling membantu dan bekerja sama untuk berlomba menyelesaikan desain masing-masing. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* pada siklus II sudah terlaksana, sesuai dengan lima komponen *STAD*, yaitu : penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor pengembangan, dan penghargaan kelompok yang menekankan pada kerja kelompok dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan serta adanya saling interaksi diantara anggota kelompok belajar. Hal tersebut terbukti peneliti dan guru tidak banyak menemukan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran, siswa sudah terbiasa dengan metode baru dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD*. Pemanfaatan waktu sudah maksimal. Guru melakukan tahapan-tahapan lima komponen dengan baik. Mulai dari penyajian kelas tanpa demonstrasi yang sudah dapat diterima seluruh siswa, belajar kelompok, mengerjakan tugas desain dengan menyenangkan, sehingga skor pengembangan dan penghargaan kelompokpun dapat terlaksana dengan baik.

Pada saat pelaksanaan, peneliti dan guru mata diklat menggambar mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Setelah diberi tindakan siklus II, nilai kreativitas desain siswa mengalami peningkatan 8.31%, dari 77.0 menjadi 83.4 dan sudah tidak ada lagi siswa yang

mempunyai nilai kreativitas dibawah nilai standart. Kenaikan hasil rata-rata juga terlihat dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, nilai rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar meningkat 6.14% dari 81.4 menjadi 86.4, begitu pula dengan indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat 3.71% dari 75.4 menjadi 78.2, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinal meningkat 4.85% dari 74.3 menjadi 77.9, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 6.69% dari 80.7 menjadi 86.1.

Dari data indikator kreativitas tersebut dapat dilihat bahwa indikator keterampilan hasil berpikir lancar seperti penggunaan kombinasi warna, penerapan pelengkap busana, pengaplikasian hiasan, penyelesaian desain dalam waktu yang ditentukan tetap paling tinggi dibandingkan indikator yang lainnya, hal tersebut disebabkan kebiasaan siswa dalam mencipta desain yang memang dituntut untuk harus bisa menerapkan semua sesuai materi yang diajarkan sedangkan indikator keterampilan hasil berpikir orisinal, yang mencakup hal-hal yang tidak biasa, seperti pose yang tidak biasa, desain yang berbeda dengan siswa lain, penggunaan pusat perhatian yang unik dan beda, serta penggunaan keseimbangan adalah tetap yang paling rendah, meskipun terus terdapat kenaikan, hal tersebut wajar, karena siswa terbiasa dengan sistem demonstrasi, sehingga hasil desain tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan. Menurut peneliti, peningkatan nilai

tersebut terjadi karena dorongan yang kuat dari guru dan dari pribadi siswa sendiri. Metode pengelompokan membuat siswa termotivasi untuk membuat desain yang berbeda dengan anggota kelompoknya. Ketika ada anggota kelompoknya yang mempunyai kreativitas tinggi, siswa yang kreativitasnya rendah dan siswa yang malas akan terdorong untuk mengeluarkan idenya. Siswa yang kreativitasnya rendah banyak bertanya kepada siswa yang kreativitasnya tinggi. Selain itu, metode tersebut membuat siswa saling membantu dan bekerja sama untuk berlomba menyelesaikan desain masing-masing. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus III karena semua indikator kinerja sudah tercapai pada siklus II.

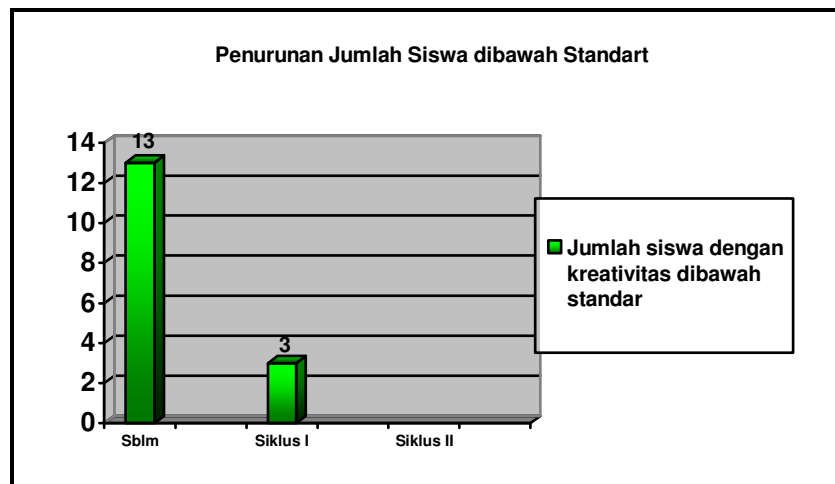
b. Ketercapaian Kreativitas Mencipta Desain Siswa

Ketercapaian kreativitas mencipta desain siswa pada penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* ini dapat dilihat dari hasil data nilai kreativitas pada siklus I dan II.

- 1) Kriteria evaluasi absolute yaitu suatu hasil tindakan dibandingkan dengan standart minimal yang telah ditentukan. Standart minimal nilai kreativitas mencipta desain berdasarkan kesepakatan guru mata diklat menggambar busana yaitu 6.5. Apabila hasil tindakan lebih dari standart minimal yang telah ditentukan, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik. Pada penelitian ini, terdapat 2 siklus, yaitu siklus I dan II ,

yang dari keduanya terdapat kenaikan nilai standar. Pada siklus I jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah nilai standart, yaitu dibawah 6.5, sebelum diberi tindakan siklus I adalah 13 siswa (37.14%), setelah diberi tindakan berkurang menjadi 3 siswa (8.57%). Pada siklus II , sudah tidak ada lagi siswa yang mempunyai nilai dibawah standar, atau 100% siswa mempunyai nilai diatas 6.5. Jumlah siswa dengan kreativitas dibawah standar dapat dilihat pada diagram 1 :

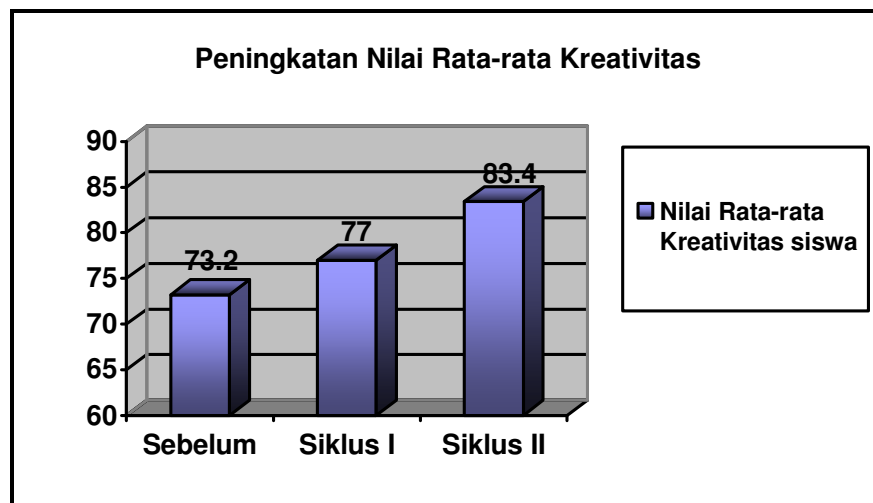
Diagram 1. Data jumlah siswa dengan nilai kreativitas dibawah standar



- 2) Kriteria normatif atau relative yaitu apabila keadaan setelah dilakukan tindakan lebih baik dari sebelumnya, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil baik, tetapi apabila perilaku lebih jelek dari sebelumnya belum dinyatakan berhasil. Kriteria ini dapat dipenuhi dengan pengamatan yang dilakukan. Pada penelitian tindakan yang telah dilakukan terlihat pada data bahwa penelitian ini berhasil. Setelah dibri tindakan siklus I,

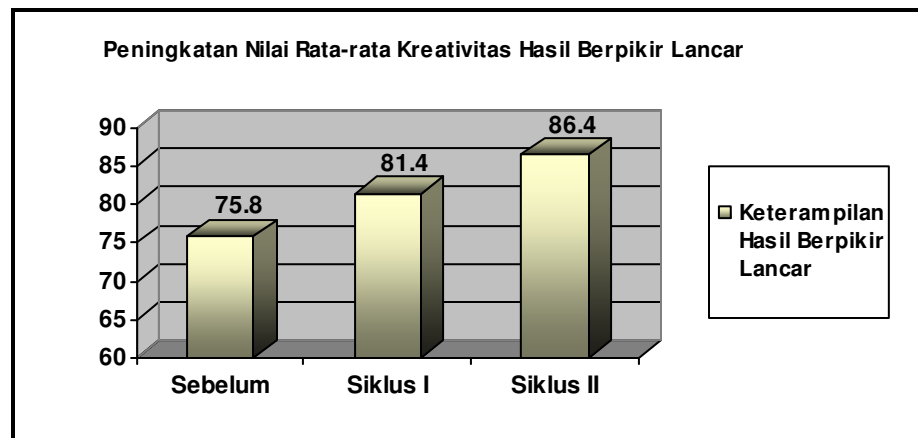
nilai rata-rata kreativitas siswa mengalami peningkatan 5.19% dari 73.2 menjadi 77.0. Hal tersebut terjadi pula pada siklus II, kreativitas siswa meningkat 8.31% dari 77.0 menjadi 83.4. hal tersebut terlihat pada diagram 2:

Diagram 2. Peningkatan Nilai Kreativitas Mencipta Desain Siswa



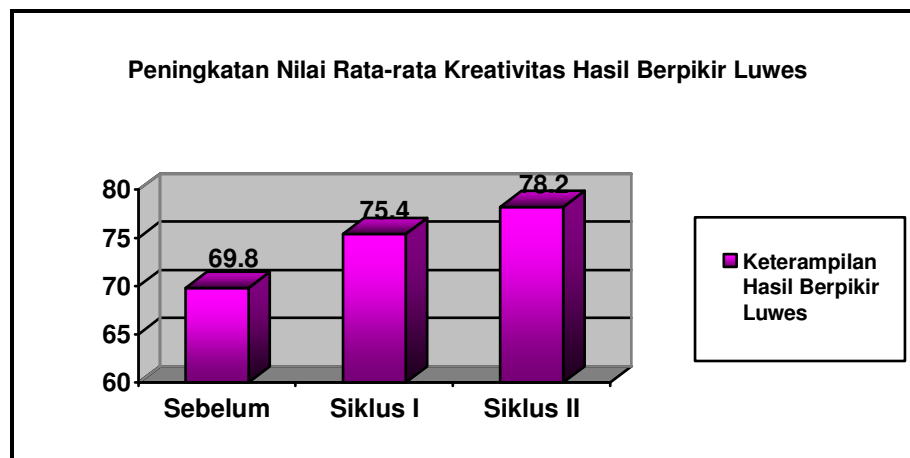
Selain itu peningkatan juga terlihat pada aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar setelah diberi tindakan siklus I meningkat 7.39% dari 75.8 menjadi 81.4, setelah diberi tindakan siklus II meningkat 6.14% dari 81.4 menjadi 86.4, Hal tersebut dapat dilihat pada Diagram 3:

Diagram 3. Nilai keterampilan hasil berpikir lancar



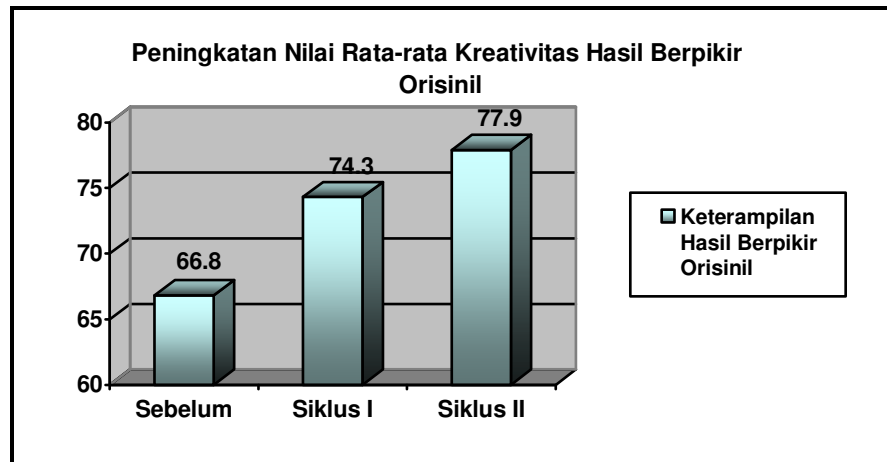
Peningkatan terjadi pula pada indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes. Setelah diberi tindakan siklus I meningkat 8.02% dari 69.8 menjadi 75.4 dan setelah diberi tindakan siklus II naik 3.71% dari 75.4 menjadi 78.2, Hal tersebut dapat dilihat pada diagram 4 :

Diagram 4. Nilai keterampilan hasil berpikir luwes



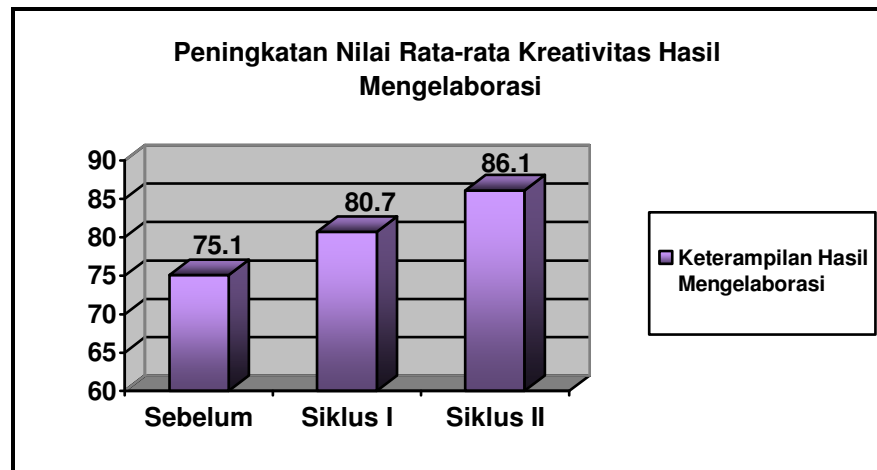
Indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinil juga mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus I meningkat 11.23% dari 66.8 menjadi 74.3 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat 4.85% dari 74.3 menjadi 77.9, Hal tersebut dapat dilihat pada diagram 5 :

Diagram 5. Nilai keterampilan hasil berpikir orisinil



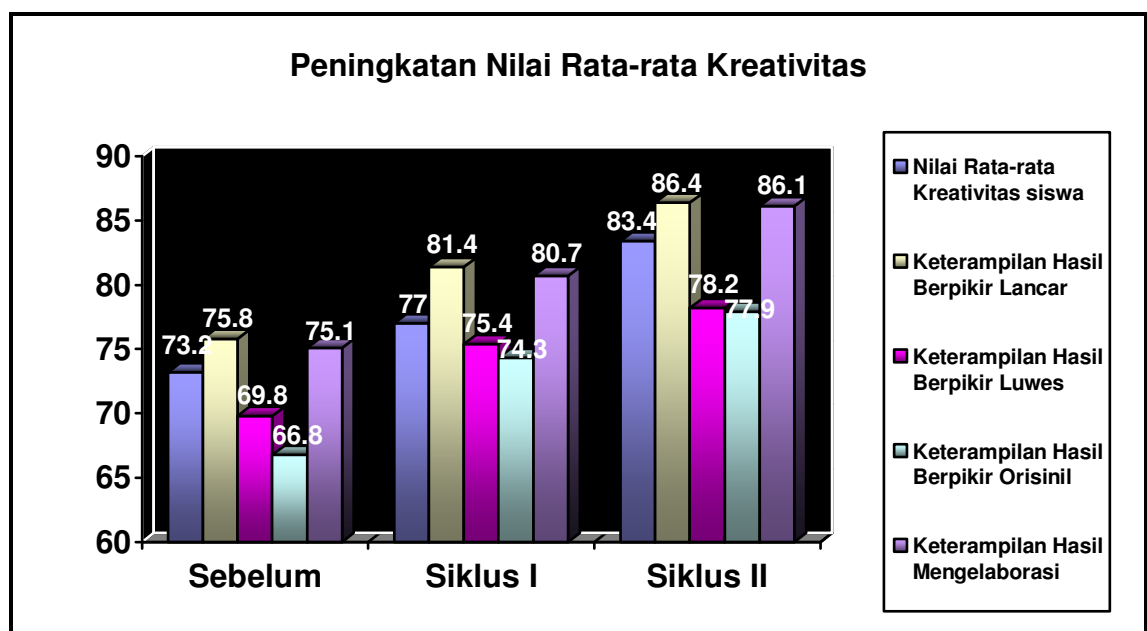
Indikator keterampilan hasil mengelaborasi juga mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus I meningkat 7.46% dari 75.1 menjadi 80.7 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat 6.69% dari 80.7 menjadi 86.1. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram 6 :

Diagram 6. Nilai keterampilan hasil mengelaborasi



Secara keseluruhan peningkatan nilai rata-rata kreativitas dapat dilihat pada diagram 7:

Diagram 7. Nilai Kreativitas Rata-rata siswa



Menurut peneliti, ketercapaian dari peningkatan kreativitas sudah tercapai mulai dari siklus I dan terus meningkat pada siklus II. Materi yang diberikan guru yaitu penerapan kombinasi warna serta penyelesaian desain sesuai tekstur bahan sangat sesuai untuk peningkatan kreativitas. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru bersedia menggunakan metode pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* pada materi selanjutnya.

B. Pembahasan

1. Keberlangsungan Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* Dalam Pembelajaran

a. Tindakan Siklus I

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Dalam tahap perencanaan tindakan siklus I yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan, dari pertemuan 1 sampai 3, kemudian membuat lembar observasi untuk membantu peneliti dan observer II melihat fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada hari sabtu, 23, 30 Oktober dan 6 November jam ke 3-4. Pelajaran dimulai pukul 09.00 dan diakhiri pukul 10.30. Satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga

keseluruhan 2 jam pelajaran adalah 90 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada tindakan pertama pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 adalah menerapkan kombinasi warna analogus (berdekatan), warna monokromatis (serasi), dan warna segitiga. Persiapan guru untuk melaksanakan siklus I dilakukan beberapa hari sebelumnya. Peneliti menjelaskan kepada guru pengampu tentang rencana pembelajaran yang harus dilakukan dan media mengajar yang dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan, setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar. Setelah pembukaan, guru mulai memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat dengan materi yang akan diberikan atau *Apersepsi*. *Apersepsi* dimaksudkan sebagai jembatan pola pikir yang nantinya memudahkan siswa untuk menerima materi yang baru. Kemudian guru memberikan penjelasan tentang metode pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achiment Division* yang akan dilaksanakan dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif *Student Teams Achiment Division* adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu. Setelah merasa siswa memahami metode tersebut, maka guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok

secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya. Pengelompokan berdasarkan nilai tugas terdahulu yang dinilai dengan penilaian kreativitas, sehingga diperoleh tingkat kreativitas siswa yang berbeda-beda. Setelah diperoleh nilai tersebut, kemudian guru mengelompokkan siswa secara heterogen, yaitu siswa yang mendapatkan nilai kreativitas tinggi dikelompokkan dengan siswa yang nilai kreativitasnya sedang dan kurang. Pengelompokkan diberi nama kelompok 1 sampai 6. Pembagian kelompok secara rinci dapat dilihat pada lampiran. Pada saat pembagian kelompok, hampir seluruh siswa menolak untuk dikelompokkan karena harus berpisah dengan teman sebangkunya. Dengan kesabaran dan ketegasan guru, akhirnya seluruh siswa bersedia pindah sesuai kelompoknya, walau sempat terjadi kegaduhan dikelas. Mereka berebut mencari tempat untuk berkelompok dibelakang. Guru berusaha membagi letak meja kelompok dengan memberi pengertian bahwa dibelakang atau didepan sama saja. Setelah semua siswa mendapatkan kelompok, kemudian guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah yang dilanjutkan pemberian tugas kelompok. Tugas kelompok dikerjakan individu secara bersama-sama, yaitu menciptakan desain busana sesuai kesempatan pakai dengan menerapkan kombinasi warna analogus. Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan lisan, terkait materi hampir seluruh siswa menjawab dengan bersahut-sahutan. Ada beberapa siswa yang bertanya terkait materi dan metode pembelajaran, guru menjawab

dengan baik. Setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, namun hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. Beberapa siswa dalam kelompok, ada yang belum bisa beradaptasi dengan teman kelompoknya, sehingga belum bisa bekerja sama dengan baik, masih terkesan individual meskipun berkelompok. Ada juga yang meninggalkan kelompoknya sebentar, walau hanya sekedar bertanya atau melihat gambar teman sebangkunya yang terpisah kelompok. Hal tersebut dimaklumi guru maupun peneliti, karena kebiasaan siswa yang tidak pernah berganti teman sebangku maupun tempat duduk.

Pada siklus I pertemuan 1 ini, pembelajaran dengan metode *Student Teams Achievement Division* belum terlaksana dengan baik, hal tersebut terlihat dari siswa yang belum bisa beradaptasi dengan metode baru, yang memang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran menggambar busana, selain hal tersebut, sikap penolakan siswa untuk dikelompokkan menyebabkan banyak waktu terbuang untuk menata meja dan mengatur posisi duduk sehingga banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya. Oleh karena keterbatasan waktu, pada siklus I pertemuan I, guru belum bisa mengambil nilai tugas siswa. Karena salah satu indikator kreativitas adalah keterampilan hasil berpikir lancar, dengan aspek penilaian terbatas pada waktu tertentu, maka agar tugas siswa benar-benar

murni dikerjakan sendiri dengan batas waktu yang telah ditentukan, tugas tersebut tidak dikerjakan dirumah seperti biasanya, sehingga pada saat akhir pelajaran tugas tersebut selesai atau tidak selesai harus dikumpulkan dan dibagikan untuk dikerjakan kembali pertemuan selanjutnya.

Pada siklus I pertemuan 2 dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan seperti biasanya, kemudian menyuruh dua siswa untuk mengambil tugas diruang guru. Sambil menunggu siswa mengambil tugas, guru membaca presensi. Setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar, guru mulai memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat dengan materi yang akan diberikan, serta mengingatkan siswa yang belum menyelesaikan tugasnya pertemuan sebelumnya, hari ini harus menyelesaikan tugas pertemuan sebelumnya dan tugas hari ini, karena setelah pembelajaran selesai, tugas selesai atau tidak selesai harus dikumpulkan. Kemudian guru langsung membagi siswa dalam kelompok-kelompok seperti kelompok yang telah ditentukan sebelumnya pada pertemuan 1. Pada saat siswa akan dikelompokkan kembali, sebagian siswa masih merasa enggan untuk kembali bergabung dengan kelompoknya, mengingat pada pertemuan 1 banyak yang tidak dapat menyelesaikan tugas gambarnya. Namun karena ketegasan guru, akhirnya sebagian siswa yang enggan pindah tersebut bersedia pindah sesuai kelompoknya, walau masih terdengar keluhan. Setelah semua siswa berkelompok, kemudian guru

membagikan hand out terkait materi yang akan disampaikan, yaitu perpaduan kombinasi warna. Selanjutnya guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah yang dilanjutkan pemberian tugas kelompok, yaitu menciptakan desain busana sesuai kesempatan pakai dengan menerapkan kombinasi warna monokromatis. Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan lisan, terkait materi hampir seluruh siswa menjawab dengan bersahut-sahutan. Ada beberapa siswa yang bertanya terkait materi, guru menjawab dengan baik. Setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok. Beberapa siswa dalam kelompok, meskipun sudah dua kali pertemuan mengerjakan tugas dengan berkelompok, namun masih ada yang belum bisa beradaptasi dengan teman kelompoknya, sehingga belum bisa bekerja sama dengan baik, masih terkesan individual meskipun berkelompok. Masih ada juga yang meninggalkan kelompoknya, walau hanya sekedar bertanya atau melihat gambar teman lain kelompok. Hal tersebut dimaklumi guru maupun peneliti, karena kebiasaan siswa yang tidak pernah berganti teman sebangku maupun tempat duduk.

Pada siklus I pertemuan 2 ini, pembelajaran dengan metode *Student Teams Achiment Division* sudah dapat terlaksana, meskipun belum dapat terlaksana dengan baik, hal tersebut terlihat dari siswa yang belum bisa beradaptasi meskipun sudah dua kali pertemuan, masih ada yang belum dapat

bekerja sama dengan anggota kelompoknya, belum ada kepercayaan antar anggota kelompok, sehingga masih ada siswa yang tidak dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya, meskipun hanya sepertiga bagian dari keseluruhan siswa kelas. Pada siklus I pertemuan 2 ini, guru sudah dapat mengambil nilai tugas siswa yang diberikan pada pertemuan 1, materi menciptakan desain busana sesuai kesempatan pakai dengan penerapan kombinasi warna analogus. Meskipun metode pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achievement Division* belum terlaksana dengan baik, namun terlihat dari data hasil nilai kreativitas siswa terdapat peningkatan. Nilai kreativitas rata-rata kelas setelah diberi tindakan siklus I pertemuan 2 meningkat 1.5% dari 73.2 menjadi 74.3 dan siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah standar minimal 6.5 juga mengalami peningkatan dari 13 siswa (37.14%) berkurang menjadi 9 siswa (25.71%).

Pada siklus I pertemuan 3, dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan seperti biasanya, kemudian menyuruh dua siswa untuk mengambil tugas di ruang guru. Sambil menunggu siswa mengambil tugas, guru membaca presensi. Setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar, guru mulai memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat, serta mengingatkan siswa yang belum menyelesaikan tugas pertemuan sebelumnya, hari ini harus menyelesaikan tugas tersebut, karena setelah pembelajaran selesai, tugas harus selesai dan

harus dikumpulkan. Kemudian guru menyuruh siswa berkelompok seperti kelompok pada pertemuan 2. Pada pertemuan 3 ini hampir semua siswa langsung berkelompok, tidak ada yang membantah. Setelah semua siswa duduk berkelompok, kemudian guru mengeluarkan hand out yang sama dengan hand out pada pertemuan 2, dan menyuruh siswa mengeluarkan dan mencermati hand out yang telah dibagikan pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru menyuruh siswa melanjutkan tugas pertemuan sebelumnya. Setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok. Sebagian besar siswa dalam kelompok sudah bisa beradaptasi dengan teman kelompoknya, sehingga dapat bekerja sama dengan baik. Ada beberapa siswa yang sudah dapat berdiskusi dengan anggota kelompok yang lain, sehingga tujuan berkelompok untuk saling membantu dapat tercapai.

Pada siklus I pertemuan 3 ini, pembelajaran dengan metode *Student Teams Achiment Division* sudah dapat terlaksana dengan baik, meskipun tidak ada materi yang disampaikan, hanya melanjutkan tugas pada pertemuan 2, sehingga semua siswa dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya. Pada siklus I pertemuan 3 ini, guru sudah dapat mengambil nilai kreativitas siswa yang diberikan pada pertemuan 2, dengan materi menciptakan desain busana sesuai kesempatan pakai dengan penerapan kombinasi warna monokromatis. Metode pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achiment Division* sudah dapat terlaksana dengan baik, terlihat

dari data hasil nilai kreativitas siswa terdapat peningkatan nilai kreativitas dari pada pertemuan sebelumnya, nilai kreativitas rata-rata kelas setelah tindakan siklus I pertemuan 3 meningkat 3.63% dari 74.3 menjadi 77.0 dan siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah standar minimal 6.5 juga mengalami peningkatan, dari 9 siswa (25.71%) menjadi 3 siswa (8.57%). Pada siklus I dapat pula dilihat hasil rata-rata dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar setelah diberi tindakan meningkat 7.39% dari 75.8 menjadi 81.4, begitu pula dengan indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat 8.07% dari 69.8 menjadi 75.4, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinal meningkat 11.23% dari 66.8 menjadi 74.3, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 7.46% dari 75.1 menjadi 80.7. Dari data masing-masing indikator kreativitas tersebut dapat dilihat bahwa indikator keterampilan hasil berpikir lancar seperti penggunaan kombinasi warna, penerapan pelengkap, penyelesaian desain dalam waktu yang ditentukan paling tinggi dibandingkan indikator yang lainnya, hal tersebut disebabkan kebiasaan siswa dalam mencipta desain yang dituntut untuk bisa menerapkan sesuai materi yang diajarkan sedangkan indikator keterampilan hasil berpikir orisinal, yang mencakup hal-hal yang tidak biasa, seperti pose yang tidak biasa, desain yang berbeda dengan siswa lain, penggunaan pusat perhatian yang unik dan beda, serta penggunaan keseimbangan yang lebih memilih keseimbangan asimetris adalah yang paling rendah dibandingkan indikator

yang lainnya, hal tersebut wajar, karena siswa terbiasa dengan sistem demonstrasi, dengan apa yang ada dihadapan, meniru, sehingga hasil desain tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan dalam demonstrasi.

3) Observasi Tindakan I

Pada pelaksanaan tindakan peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan secara rutin dan sistematis sebagai alat observasi dan monitoring dengan menggunakan lembar pengamatan dan catatan lapangan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan peneliti dan kolaborator yang berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh pelaksanaan tindakan yang dapat diharapkan akan menghasilkan perubahan yang diinginkan. Dari hasil observasi siklus I pertemuan 1, 2 dan 3, masih banyak kekurangan antara lain; masih terlihat siswa yang belum dapat beradaptasi dengan metode yang baru, masih belum bisa belajar dan mengerjakan tugas secara kelompok, masih banyak waktu yang terbuang, Akan tetapi meskipun terdapat banyak kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran, ternyata ditemukan hasil nilai kreativitas tugas desain yang telah dikumpulkan terdapat perubahan nilai kreativitas rata-rata kelas dari nilai sebelum tindakan.

Jika dilihat dari proses pembelajaran yang kurang sempurna kenaikan kreativitas mencipta desain siswa ini perlu dicermati apa penyebabnya. Oleh karena itu diperlukan didiskusikan lebih lanjut dengan dicermati dan direnungkan lebih jauh oleh peneliti dan kolaborator dengan refleksi.

Dari hasil observasi telah didiskusikan oleh peneliti dan guru pengampu dan kesimpulannya adalah :

- (a) Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Team Achievement Division* belum dapat dikatakan terlaksana.
- (b) Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Team Achievement Division* sudah dapat dikatakan terlaksana meskipun belum baik.
- (c) Pelaksanaan siklus I pertemuan 3 dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Team Achievement Division* sudah dapat dikatakan terlaksana dengan baik..

4) Refleksi

Refleksi berfungsi sebagai sarana untuk menyamakan persepsi, koreksi data, dan perbaikan siklus berikutnya antara peneliti dan guru mata pelajaran. Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan tiga tahap yaitu: (1) tahap penemuan masalah; (2) tahap merancang tindakan; dan (3) tahap pelaksanaan.

Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah pada siklus I pertemuan 1, peneliti dan guru menemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran demonstrasi, dan selalu duduk di tempat yang sama dengan teman sebangku

yang sama, sehingga belum dapat beradaptasi dengan metode yang baru. Pada awal penerapan metode, siswa masih enggan untuk dikelompokkan, ditengah pembelajaran masih ada beberapa siswa yang pergi dari kelompoknya untuk bertanya atau sekedar melihat hasil desain teman sebangku yang berbeda kelompok, siswa masih terlihat kebingungan terhadap tema desain yang akan dibuat, karena tidak ada contoh desain nyata seperti demonstrasi, kerja sama antar anggota belum terlihat, masih terlihat individual meskipun duduk berkelompok, banyak waktu yang terbuang, hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas desain sempurna tepat pada waktunya. Guru belum maksimal dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif berbasis *STAD*.

Pada pertemuan 2, peneliti dan guru menemukan masalah yang hampir sama dengan pertemuan sebelumnya, seperti sebagian siswa masih belum dapat beradaptasi dengan metode baru, sehingga masih ada yang enggan dikelompokkan, masih adanya siswa yang belum dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya, beberapa siswa masih terlihat mengerjakan tugas secara individu, pemanfaatan waktu belum maksimal, sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan tugas dengan sempurna tepat pada waktunya, dan hanya mampu menyelesaikan tugas pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan 3, masalah yang ditemukan adalah keterbatasan waktu. Karena keterbatasan waktu, akhirnya materi yang terakhir, yaitu penerapan desain busana sesuai kesempatan pakai dengan penerapan warna segitiga tidak dipraktekkan, dan

pada pertemuan 3 tidak ada materi, hanya menyelesaikan tugas siswa. Selain itu, hand out yang digunakan sebagai media antara satu kelompok dengan kelompok yang lain sama, sehingga hasil desain siswa, hampir sama dengan desain yang dicontohkan di hand out. Setelah ditemukan berbagai masalah yang dihadapi, maka peneliti dan guru pengampu merumuskan berbagai rancangan untuk siklus II.

Pada tahap merancang tindakan yaitu pembuatan desain pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* dituangkan dalam bentuk satuan pelajaran. Pada siklus II, pembelajaran kooperatif akan diterapkan kembali dengan tidak merubah kelompok, dengan begitu diharapkan siswa sudah dapat beradaptasi dengan baik dengan anggota kelompok maupun metode pembelajaran kooperatif berbasis *STAD*. Melihat pada siklus I, siswa tidak dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya, maka pada siklus II ini, guru mengurangi materi, dan hanya akan menyampaikan 2 materi, sehingga diharapkan siswa dapat menyelesaikan tugas mendesain tepat pada waktunya. Mengamati pada siklus I, siswa masih banyak yang bingung terhadap desain yang akan dibuat, maka pada siklus II, tetap akan menggunakan media. Media yang akan digunakan tetap hand out, karena cukup efektif, namun contoh desain dibuat satu kelompok dengan kelompok yang lain berbeda. Selain itu media yang digunakan adalah buku-buku atau majalah sebagai referensi, yang tentunya setiap kelompok berbeda,

sehingga diharapkan tidak ada unsur kesamaan. Guru akan menegaskan kembali bahwa 1 kelompok, meskipun harus membuat desain dengan tema yang sama, namun antar anggota tidak boleh sama, sehingga diharapkan siswa dapat mengeluarkan ide dan kreativitasnya yang akan dituangkan di gambar desain.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan II

Dalam tahap perencanaan tindakan siklus II yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan, dari pertemuan 1 sampai 3, kemudian membuat lembar observasi untuk membantu peneliti dan observer II merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada hari sabtu, 13, 20, dan 27 November jam ke 3-4. Pelajaran dimulai pukul 09.00 dan diakhiri pukul 10.30. Satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga keseluruhan 2 jam pelajaran adalah 90 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada tindakan II pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 adalah penyelesaian tekstur sesuai bahan, yaitu penyelesaian bahan melangsai (tembus terang dan tidak tembus terang), penyelesaian bahan kaku (tembus terang dan tidak

tembus terang) dan penyelesaian bahan kombinasi melangsai dengan kaku. Persiapan guru untuk melaksanakan siklus II dilakukan beberapa hari sebelumnya. Peneliti menjelaskan kepada guru pengampu tentang rencana pembelajaran yang harus dilakukan dan media mengajar yang dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan, setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar. Setelah pembukaan, guru memberikan penjelasan kembali tentang metode pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achiment Division* yang akan dilaksanakan dan menegaskan kembali bahwa pembelajaran kooperatif *Student Teams Achiment Division* adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu sambil menyuruh siswa untuk berpindah tempat duduk berkelompok seperti 3 pertemuan sebelumnya. Tidak ada yang membantah, bahkan sebagian siswa mulai menyenangi kelompoknya, terlihat dari raut wajah yang ceria. Namun ada juga beberapa siswa yang tidak semangat. Setelah semua siswa duduk berkelompok, kemudian guru menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat dengan materi yang akan diberikan atau Apersepsi. Apersepsi dimaksudkan sebagai jembatan pola pikir yang nantinya memudahkan siswa untuk menerima materi yang baru. Guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah dengan dilengkapi dengan hand out yang berbeda antar

kelompok, kemudian dilanjutkan pemberian tugas kelompok. Tugas kelompok dikerjakan individu secara bersama-sama, yaitu menciptakan desain busana dengan penyelesaian tekstur sesuai bahan, yaitu penyelesaian bahan melangsai (tembus terang dan tidak tembus terang). Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan lisan. Ada beberapa siswa yang bertanya terkait materi dan guru menjawab dengan baik. Setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, namun hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. Beberapa siswa dalam kelompok, sudah dapat beradaptasi dengan baik. Siswa mengerjakan tugas dengan baik. Guru membimbing beberapa siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas. Pada siklus II pertemuan 1 ini, pembelajaran dengan metode *Student Teams Achievement Division* sudah terlaksana dengan baik meskipun guru belum bisa mengambil nilai tugas siswa. Hal tersebut dikarenakan sulitnya materi, terutama dalam proses pewarnaan dan waktu yang tidak mencukupi. Karena salah satu indikator kreativitas adalah keterampilan hasil berpikir lancar, dengan aspek penilaian terbatas pada waktu tertentu, maka agar tugas siswa benar-benar murni dikerjakan sendiri dengan batas waktu yang telah ditentukan, tugas tersebut tidak dikerjakan dirumah seperti biasanya, sehingga pada saat akhir pelajaran

tugas tersebut selesai atau tidak selesai harus dikumpulkan dan dibagikan untuk dikerjakan kembali pertemuan selanjutnya.

Pada siklus II pertemuan 2 dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan seperti biasanya, dalam kondisi siswa sudah duduk dalam kelompoknya masing-masing. Kemudian menyuruh dua siswa untuk mengambil tugas di ruang guru. Sambil menunggu siswa mengambil tugas, guru membaca presensi. Setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar, guru mulai memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat dengan materi yang akan diberikan, serta mengingatkan siswa yang belum menyelesaikan tugasnya pertemuan sebelumnya, hari ini harus menyelesaikan tugas pertemuan sebelumnya dan tugas hari ini, karena setelah pembelajaran selesai, tugas selesai atau tidak selesai harus dikumpulkan. Kemudian guru membagikan hand out terkait materi yang akan disampaikan dan buku desain serta majalah yang terdapat banyak contoh desain. Selanjutnya guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah yang dilanjutkan pemberian tugas kelompok, yaitu penyelesaian tekstur sesuai bahan, penyelesaian desain dengan bahan kaku (tembus terang dan tidak tembus terang). Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan lisan, terkait materi hampir seluruh siswa menjawab dengan bersahut-sahutan. Ada beberapa siswa yang bertanya terkait materi, guru menjawab dengan

baik. Setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok. Beberapa siswa dalam kelompok mengerjakan tugas dengan berkelompok, bisa bekerja sama dengan baik.

Pada siklus II pertemuan 2 ini, pembelajaran dengan metode *Student Teams Achiment Division* sudah dapat terlaksana lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya, meskipun tetap saja masih ada siswa yang tidak dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya. Pada siklus II pertemuan 2 ini, guru sudah dapat mengambil nilai tugas siswa yang diberikan pada pertemuan 1, materi penyelesaian desain sesuai dengan tekstur bahan, yaitu penyelesaian bahan melangsai (tembus terang dan tidak tembus terang). Metode pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achiment Division* sudah dapat terlaksana dengan baik, terlihat dari data hasil nilai kreativitas siswa terdapat peningkatan. Nilai kreativitas rata-rata kelas setelah diberi tindakan siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 4.94% dari 77.0 menjadi 80.8 dan sudah tidak ada lagi siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah standar minimal 6.5.

Pada siklus II pertemuan 3, dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan seperti biasanya, dan siswa sudah duduk dengan berkelompok, kemudian menyuruh dua siswa untuk mengambil tugas diruang guru. Sambil menunggu siswa mengambil tugas, guru membaca presensi. Setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan

alat dan bahan menggambar, guru mulai memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat, serta mengingatkan siswa yang belum menyelesaikan tugas pertemuan sebelumnya, hari ini harus menyelesaikan tugas tersebut, karena setelah pembelajaran selesai, tugas harus selesai dan harus dikumpulkan. kemudian guru mengeluarkan hand out yang sama dengan hand out pada pertemuan 2, dan menyuruh siswa mengeluarkan dan mencermati hand out yang telah dibagikan pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru menyuruh siswa melanjutkan tugas pertemuan sebelumnya. Setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok. Seluruh siswa dalam kelompok sudah beradaptasi dengan teman kelompoknya, dapat bekerja sama dengan baik, sehingga tujuan berkelompok untuk saling membantu dapat tercapai.

Pada siklus II pertemuan 3 ini, pembelajaran dengan metode *Student Teams Achiment Division* dapat terlaksana dengan baik, meskipun tidak ada materi yang disampaikan, hanya melanjutkan tugas pada pertemuan 2, sehingga semua siswa dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya. Pada siklus II pertemuan 3 ini, guru sudah dapat mengambil nilai kreativitas siswa yang diberikan pada pertemuan 2, dengan materi penyelesaian desain busana sesuai dengan tekstur bahan, yaitu penyelesaian bahan kaku (tembus terang dan tidak tembus terang). Metode pembelajaran kooperatif berbasis *Student Teams Achiment Division* sudah dapat terlaksana

dengan sangat baik, terlihat dari data hasil nilai kreativitas siswa terdapat peningkatan nilai kreativitas dari pada pertemuan sebelumnya, nilai kreativitas rata-rata kelas setelah tindakan siklus II pertemuan 3 meningkat 3.22% dari 80.8 menjadi 83.4 dan sudah tidak ada lagi siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah. Pada siklus II terdapat pula kenaikan hasil rata-rata dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar meningkat 6.14% dari 81.4 menjadi 86.4, begitu pula dengan indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes meningkat .71% dari 75.4 menjadi 78.2, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinil meningkat 4.85% dari 74.3 menjadi 77.9, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi meningkat 69% dari 80.7 menjadi 86.1.

3) Observasi Tindakan II

Hasil observasi siklus II pertemuan 1, 2 dan 3, pembelajaran dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* dapat dikatakan terlaksana dengan baik, meskipun waktu satu kali pertemuan, 2 jam pelajaran, tidak cukup untuk menyelesaikan satu desain selesai sempurna. Akan tetapi meskipun terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran, ternyata ditemukan hasil nilai kreativitas tugas desain yang telah dikumpulkan terdapat perubahan nilai kreativitas rata-rata kelas yang terus meningkat dari nilai sebelum tindakan sampai siklus II pertemuan terakhir. Jika dilihat dari proses pembelajaran yang masih banyak kekurangan, kenaikan kreativitas mencipta desain siswa

ini perlu dicermati penyebabnya. Oleh karena itu diperlukan didiskusikan lebih lanjut dengan dicermati dan direnungkan lebih jauh oleh peneliti dan kolaborator dengan refleksi.

Dari hasil obervasi diatas telah didiskusikan oleh peneliti dan guru pengampu dan kesimpulannya adalah :

- (a) Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Team Achievement Division* sudah dapat dikatakan terlaksana.
- (b) Pelaksanaan siklus II pertemuan 2 dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Team Achievement Division* sudah dapat dikatakan terlaksana dengan baik.
- (c) Pelaksanaan siklus II pertemuan 3 dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *Student Team Achievement Division* sudah dapat dikatakan terlaksana dengan baik.

4) Refleksi

Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah pada siklus II pertemuan 1, peneliti dan guru tidak banyak menemukan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran, siswa sudah terbiasa dengan metode baru dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD*. Pemanfaatan waktu sudah maksimal. Guru melakukan tahapan-tahapan dengan baik. Pada tahap pelaksanaan, peneliti dan guru mata diklat mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. kreativitas desain siswa mengalami peningkatan. Menurut peneliti,

hal tersebut terjadi karena dorongan yang kuat dari guru dan dari pribadi siswa sendiri. Metode pengelompokan membuat siswa termotivasi untuk membuat desain yang berbeda dengan anggota kelompoknya. Selain itu, metode tersebut membuat siswa saling membantu dan bekerja sama. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus III karena semua indikator kinerja sudah tercapai pada siklus II.

2. Ketercapaian Kreativitas Mencipta Desain Siswa

Ketercapaian kreativitas mencipta desain siswa pada penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kooperatif berbasis *STAD* ini dapat dilihat dari hasil data nilai kreativitas pada siklus I dan II.

- a. Kriteria evaluasi absolute yaitu suatu hasil tindakan dibandingkan dengan standart minimal yang telah ditentukan. Standart minimal nilai kreativitas mencipta desain berdasarkan kesepakatan guru mata diklat menggambar busana yaitu 6.5. Apabila hasil tindakan lebih dari standart minimal yang telah ditentukan, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik. Pada penelitian ini, terdapat 2 siklus, yaitu siklus I dan II, yang dari keduanya terdapat kenaikan nilai standar. Pada siklus I, setelah diberi tindakan siklus I pertemuan 2, jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah nilai standart, mengalami peningkatan, dari 13 siswa (37.14%) menjadi 9 siswa (25.71%), dan kenaikan tersebut juga terjadi pada siklus I pertemuan 3, dari 9

siswa (25.71%) berkurang menjadi 3 siswa (8.57%). Pada siklus II, setelah diberi tindakan siklus II pertemuan 1, begitu pula pada pertemuan 2 dan 3.

- b. Kriteria normatif atau relative yaitu apabila keadaan setelah dilakukan tindakan lebih baik dari sebelumnya, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil baik, tetapi apabila perilaku lebih jelek dari sebelumnya belum dinyatakan berhasil. Kriteria ini dapat dipenuhi dengan pengamatan yang dilakukan. Pada penelitian tindakan yang telah dilakukan terlihat pada data bahwa penelitian ini berhasil. Setelah diberi tindakan siklus I mengalami peningkatan sebesar 5.19% dari 73.2 menjadi 77.0. Hal tersebut terjadi pula pada siklus II, setelah diberikan tindakan meningkat 8.31% dari 77.0 menjadi 83.4. Selain itu peningkatan juga terlihat pada aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir lancar setelah diberi tindakan siklus I meningkat 7.39% dari 75.8 menjadi 81.4, setelah diberi tindakan siklus II meningkat 6.14% dari 81.4 menjadi 86.4, begitu pula dengan indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir luwes setelah diberi tindakan meningkat 8.02% dari 69.8 menjadi 75.4 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat 3.71% dari 75.4 menjadi 78.2, indikator kreativitas keterampilan hasil berpikir orisinil setelah diberi tindakan meningkat 11.23% dari 66.8 menjadi 74.3 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat 4.85% dari 74.3 menjadi 77.9, dan indikator keterampilan hasil mengelaborasi setelah diberi tindakan meningkat 7.46% dari 75.1 menjadi

80.7 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat 6.69% dari 80.7 menjadi 86.1. Menurut peneliti, Kriteria ketercapaian dari peningkatan kreativitas sudah tercapai mulai dari siklus I dan terus meningkat pada siklus II. Materi yang diberikan guru yaitu penerapan kombinasi warna serta penyelesaian desain sesuai tekstur bahan sangat sesuai untuk peningkatan kreativitas. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru bersedia menggunakan metode pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* pada materi-materi selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* (*Students Teams Achievement Division*) pada mata diklat menggambar busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta, maka disimpulkan bahwa :

1. Penerapan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* pada mata diklat menggambar busana dapat dilaksanakan melalui 2 siklus, dengan tahapan: “Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi”. Dalam perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah : 1) mengidentifikasi masalah rendahnya kreativitas, 2) mencari penyebab rendahnya kreativitas, 3) memilih masalah rendahnya kreativitas mencipta desain siswa, dan 4) merancang tindakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mencipta desain dengan sistem pembelajaran *STAD*. Tahap tindakan dan observasi dilaksanakan sesuai rancangan tindakan dalam perencanaan, yaitu melaksanakan sistem pembelajaran *STAD* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mencipta desain, dimulai dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran dalam siklus-siklus, dalam setiap siklus terdapat 3 pertemuan dengan menerapkan

lima komponen pembelajaran *STAD*, yaitu: a) penyajian kelas; b) belajar kelompok; c) kuis; d) penghargaan kelompok; serta e) menyusun kriteria penilaian sebagai pedoman observasi dalam pembelajaran. Sedangkan tahap refleksi, dilakukan pengamatan dan perbaikan pembelajaran *STAD* pada siklus sebelumnya, sehingga pembelajaran *STAD* pada siklus II berjalan lebih baik.

2. Pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* pada mata diklat menggambar busana di kelas II busana dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil rata-rata kelas, nilai kreativitas rata-rata setelah diberi tindakan siklus I meningkat 5.19% dari 73.2 menjadi 77.0. Hal tersebut terjadi pula pada siklus II, perubahan hasil kreativitas siswa setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat 8.31% dari 77.0 menjadi 83.4. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian penerapan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata diklat menggambar busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan bukti empirik yang telah diperoleh, berikut disampaikan beberapa saran dalam upaya peningkatan kreativitas mencipta desain siswa :

1. Guru disarankan untuk menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* pada pembelajaran menggambar busana secara bertahap dan

berkesinambungan. Penerapan model pembelajaran *STAD* dilakukan melalui langkah yang jelas, rasional, wajar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Berkenaan dengan penerapan model pembelajaran *STAD* guru sebagai penggerak utama dalam meningkatkan kreativitas siswa dikelas, perlu melakukan uji coba untuk membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis *STAD* memang benar-benar dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa.

2. Dalam pembelajaran, guru seharusnya selalu kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Sebelum pembelajaran dimulai sebaiknya siswa sudah dikondisikan untuk secepatnya menempatkan diri pada kelompoknya masing-masing, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan tepat waktu.
4. Untuk menanggulangi hambatan terutama siswa yang tidak mampu beradaptasi sosial (berpendirian kaku), dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepadanya dalam memberikan tugas. Sedangkan untuk siswa yang memiliki emosi tidak stabil dapat ditanggulangi dengan memberikan keyakinan dan membesarkan hatinya agar tumbuh rasa percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo
- Arifah Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO
- Atisah Sipahelut, dan Petrussumadi. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Basuki Wibawa, 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Chodiyah dan Moh Alim Zaman. 2001. *Desain Model Tingkat Dasar*. Jakarta: Meuti Cipta Sarana.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982. *Desain Busana*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Conny Semiawan, dkk. 1988. *Dimensi Kreatif Dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dedi Supriadi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Enny Zuhni Khayati. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: IKIP.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Humar Sahman,. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB
- Mohamad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. 1986. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP.
- Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Pusat Bahasa DepDikNas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Saifuddin Azwar. 2002. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sicilia Sawitri. 1994. *Istilah-istilah Dalam Busana*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soekarno dan Lanawati Basuki. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sri Widarwati. Dkk. 2000. *Disain Busana I*. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tri Mulyani. 2000. *Strategi Pembelajaran (Learning & Teaching Strategy)*. Yogyakarta: PLB FIP UNY
- Umar Kayam. 1988. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Utami Munandar. 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Widjiningsih. 1982. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Widjiningsih, dkk. 1994. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Wina Sanjaya, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zaleha Izhah Hassoubah,. 2004. *Developing Creative & Critical Thinking Skills, Cara Berpikir Kreatif & Kritis*. Bandung: Nuansa

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 566168 psw. 276,289,292 (0274) 566734 Fax: (0274) 566734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

30-07-2010 7:43:34



Certificate No. C8G 00592

Nomor : 3626/H34.15/PL/2010
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

02 September 2010

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Walikota Yogyakarta c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan dan Pengajaran Kota Yogyakarta
5. Kepala SMKN 4 Yogyakarta

Dalam rangka pelaksanaan Mata Kuliah Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis STAD (Students Teams Achievement Division) pada Mata Diklat Menggambar Busana Di SMK Negeri 4 Yogyakarta"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1.	Latifa Nur Rahmawati	06513241021	Pend. Teknik Busana - S1	SMKN 4 Yogyakarta;

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 02 September 2010 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Pembantu Dekan I,



Dr. Sudji Munadi

NIP 19530310 197803 1 003

Revisi:

1. Ketua Jurusan ybs.;
2. Ketua Program Studi ybs.;



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070/5706/V/2010

Membaca Surat : Dekan Fak. Teknik-UNY

Nomor : 3626/H34.15/PL/2010

Tanggal Surat : 02 September 2010

Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

IJIN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *)

kepada :

Nama : LATIFA NUR RAHMAWATI
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta
Judul : PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD (Students Teams Achievement Division) PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA
Tempat : Kota Yogyakarta
Waktu : 3 (tiga) bulan.

NIP/NIM : 06513241021

Mulai tanggal : 23 September s/d 23 Desember 2010.

Dengan ketentuan :

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 23 September 2010

An. Sekretaris Daerah

Asisten Ekonomian dan Pembangunan
Kab. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Disampaikan kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);

Walikota Yogyakarta c.q Ka. Dinas Perizinan;

Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DI

Dekan Fak. Teknik-UNY

Yang bersangkutan.





PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogja.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogja.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2147
5889/34

- Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/5706/V/2010 Tanggal : 23/09/2010
1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 33 Tahun 2008 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
5. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 38/I.2/2004 tentang Pemberian izin/Rekomendasi Penelitian/Pendataan/Survei/KKN/PKL di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dian Kepada : Nama : LATIFA NUR RAHMAWATI NO MHS / NIM : 06513241021
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Teknik - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Sri Widarwati, M. Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD (Students Teams Achievement Division) PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA

- Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 23/09/2010 Sampai 23/12/2010
Isi : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

LATIFA NUR RAHMAWATI

Dian Kepada :

- Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
Kepala SMK Negeri 4 Yogyakarta
Ybs.

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 24-9-2010

Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HAR DONO
NIP. 195804101985031013



SURAT KETERANGAN
(JUDGEMENT EXPERT)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Widyabakti Sabatari, M.Sn.

NIP : 19611015 198702 2 001

Pekerjaan : Dosen Busana

Telah membaca instrument penelitian yang berjudul :

Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *STAD (Students Teams Achievement Division)* pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

Yang digunakan oleh peneliti :

Nama : Latifa Nur Rahmawati

NIM : 06513241021

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

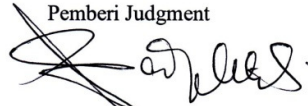
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada instrumen, maka dinyatakan instrumen tersebut layak/tidak layak untuk digunakan.

Berikut ini disampaikan input terhadap instrumen :

Penggunaan kata yg kurang operasional,
kelengkapan dalam ketepatan berpikir
lancar dan ketepatan menggambar

Yogyakarta,

Pemberi Judgment



Widyabakti Sabatari, M.Sn.

NIP. 19611015 198702 2 001

SURAT KETERANGAN
(JUDGEMENT EXPERT)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afif Ghuruf Bestari, S.Pd.

NIP : 19700523 200501 1 001

Pekerjaan : Dosen Desain Busana

Telah membaca instrument penelitian yang berjudul :

Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis STAD (*Students Teams Achievement Division*) pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

Yang digunakan oleh peneliti :

Nama : Latifa Nur Rahmawati

NIM : 06513241021

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

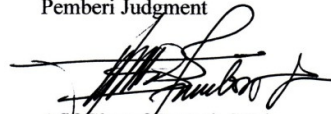
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada instrumen, maka dinyatakan instrumen tersebut layak/~~tidak layak~~ untuk digunakan.

Berikut ini disampaikan input terhadap instrumen :

Revisi kata agar lebih operasional & lebih mudah dipahami.

Yogyakarta, 12-5-2011.

Pemberi Judgment



Afif Ghuruf Bestari, S.Pd.
NIP. 19700523 200501 1 001

**SURAT KETERANGAN
(EXPERT JUDGEMENT)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Endang Mulyatiningsih, Dr.

NIP : 19630111 198812 2 001

Pekerjaan : Dosen Metodologi Penelitian Pendidikan

Telah membaca instrument penelitian yang berjudul :

Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *STAD* (*Students Teams Achievement Division*) pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

Yang digunakan oleh peneliti :

Nama : Latifa Nur Rahmawati

NIM : 06513241021

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada instrumen, maka dinyatakan instrumen tersebut layak/~~tidak layak~~ untuk digunakan.

Berikut ini disampaikan input terhadap instrumen :

1. Variasi yg diamati dlm penelitian adalah kreativitas Mendesain Busana
2. STAD lebih tepat digunakan untuk pembelajaran teori desain busana
knn → ada pengukuran pencapaian prestasi & akhir pembelajaran
3. Skala jawaban & sederhanakan dg "ya" dan "tidak", pengamatan siswa lebih tepat dg frekuensi → (berapa orang menunjukkan perilaku yg diamati).

Yogyakarta,

Pemberi Judgment



Endang Mulyatiningsih, Dr.
NIP. 19630111 198812 2 001

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD

Mata Diklat : Menggambar Busana

Pengamat : Latifa Nur Rahmawati

Kelas : II BusanaButik 3

Hari/Tgl diamati :Sabtu, 23 Oktober 2010

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (√) pada kolom ya atau tidak yang telah disediakan.

Kegiatan		Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	✓		Ada beberapa siswa yang tidak membawa penggaris serta kelengkapan lain.
2.	Guru memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ Apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	✓		Guru tidak memeriksa tugas desain siswa, hanya melakukan apersepsi
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	✓		Pada saat pembagian kelompok, banyak siswa menolak untuk dikelompokkan, ribut sendiri.
4.	Guru menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.	✓		Saat guru menerangkan masih ada siswa yang ribut, suasana kelas menjadi gaduh, namun dapat segera diatasi guru.
4.	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya	✓		
5.	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)	✓		Siswa menjawab secara bersahut-sahutan
6.	Guru menerangkan dan memberikan tugas secara lisan dan memimpin jalannya kerja kelompok	✓		
7.	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota	✓		

	dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
8.	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	✓		Ada beberapa siswa yang belum bisa bekerja kelompok, belum bisa beradaptasi, masih terkesan individual. Ada juga siswa yang meninggalkan kelompoknya sebentar, sekedar bertanya ke teman sebangku yang berbeda kelompok.
9.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik		✓	Siswa mengerjakan tugas dengan ribut
10.	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	✓		
11.	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	✓		
12.	Guru menjawab pertanyaan siswa	✓		
13.	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya.		✓	Suasana kelas membuat siswa tidak memperhatikan
14.	Guru memberi motivasi/selingan	✓		
15.	Guru menggunakan buku referensi	✓		
16.	Siswa melaporkan hasil gambar desain		✓	Hamper seluruh siswa belum menyelesaikan tugas
17.	Guru membuat ringkasan hasil kerja kelompok		✓	Guru belum dapat mengambil nilai siswa

B. Catatan lapangan yang tidak terjaring dalam pedoman observasi

Kebiasaan cara mengajar guru dengan demonstrasi, tempat duduk yang tak pernah berganti, menurut pengamat, merupakan faktor yang membuat siswa terbiasa duduk dengan teman sebangku, mencipta desain tidak jauh berbeda dengan contoh desain yang didemonstrasikan guru, sehingga ketika guru mencoba sistem pembelajaran yang baru, siswa sulit beradaptasi serta terlihat kurang semangat. Untuk mengantisipasi hasil desain murni ciptaan siswa, pada akhir pelajaran buku gambar dikumpulkan.

Yogyakarta, 23 Oktober 2010
Pengamat

Latifa Nur Rahmawati
NIM. 06513241021

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD

Mata Diklat : Menggambar Busana

Pengamat : Latifa Nur Rahmawati

Kelas : II BusanaButik 3

Hari/Tgl diamati :Sabtu,30 Oktober 2010

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (√) pada kolom ya atau tidak yang telah disediakan.

Kegiatan		Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	✓		Masih ada dua siswa yang tidak membawa penggaris
2.	Guru memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ Apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	✓		Guru menyuruh dua siswa untuk mengambil dan membagikan hasil desain pertemuan pertama.
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	✓		Pertemuan 2, masih banyak siswa yang tetap enggan gabung dengan kelompoknya kembali
4.	Guru menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.	✓		Guru menerangkan kembali, pentingnya belajar berkelompok, meski masih terdengar keluhan
4.	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya	✓		
5.	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)	✓		Siswa menjawab secara bersahut-sahutan
6.	Guru menerangkan dan memberikan tugas secara lisan dan memimpin jalannya kerja kelompok	✓		
7.	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota	✓		

	dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
8.	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	✓		Masih ada siswa yang belum bisa bekerja kelompok, belum bisa beradaptasi terlihat masih ada siswa yang meninggalkan kelompoknya sebentar, sekedar bertanya ke teman sebangku yang berbeda kelompok.
9.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik	✓		
10.	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	✓		
11.	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	✓		
12.	Guru menjawab pertanyaan siswa	✓		
13.	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya.		✓	
14.	Guru memberi motivasi/selingan	✓		
15.	Guru menggunakan buku referensi	✓		
16.	Siswa melaporkan hasil gambar desain	✓		Hampir seluruh siswa belum menyelesaikan tugas pertemuan 2, namun pertemuan 1 dikumpulkan
17.	Guru membuat ringkasan hasil kerja kelompok	✓		

B. Catatan lapangan yang tidak terjaring dalam pedoman observasi

Keterbatasan waktu membuat hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas desain dengan sempurna, selain itu banyak waktu terbuang untuk berpindah tempat dan ribut sendiri.

Yogyakarta, 30 Oktober 2010

Pengamat

Latifa Nur Rahmawati

NIM. 06513241021

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD

Mata Diklat : Menggambar Busana

Pengamat : Latifa Nur Rahmawati

Kelas : II BusanaButik 3

Hari/Tgl diamati : Sabtu, 6 November 2010

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (✓) pada kolom ya atau tidak yang telah disediakan.

Kegiatan		Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	✓		
2.	Guru memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ Apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	✓		Guru menyuruh dua siswa untuk mengambil dan membagikan hasil desain pertemuan kedua, serta mengingatkan untuk menyelesaikan tugas tersebut
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	✓		Pertemuan 3, hampir seluruh siswa langsung berkelompok, tidak ada yang membantah.
4.	Guru menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.	✓		
4.	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya	✓		Pertemuan 3 tidak ada materi yang diajarkan, hanya menyelesaikan tugas pada pertemuan 2
5.	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)	✓		Siswa lebih semangat untuk bertanya
6.	Guru menerangkan dan memberikan tugas secara lisan dan memimpin jalannya kerja kelompok	✓		
7.	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota	✓		

	dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
8.	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	✓		Sebagian besar siswa dalam kelompok sudah bisa beradaptasi dan ada beberapa siswa yang sudah dapat berdiskusi dengan anggota kelompoknya
9.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik	✓		
10.	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	✓		
11.	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	✓		
12.	Guru menjawab pertanyaan siswa	✓		
13.	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya.	✓		
14.	Guru memberi motivasi/selingan	✓		
15.	Guru menggunakan buku referensi	✓		
16.	Siswa melaporkan hasil gambar desain	✓		Hampir seluruh siswa bisa menyelesaikan tugas pertemuan 2
17.	Guru membuat ringkasan hasil kerja kelompok	✓		

Yogyakarta, 6 November 2010
Pengamat

Latifa Nur Rahmawati
NIM. 06513241021

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD

Mata Diklat : Menggambar Busana

Pengamat : Nanik Langgeng N., S.Pd.

Kelas : II BusanaButik 3

Hari/Tgl diamati :Sabtu, 13November 2010

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (✓) pada kolom ya atau tidak yang telah disediakan.

Kegiatan		Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	✓		
2.	Guru memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ Apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	✓		
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	✓		
4.	Guru menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.	✓		
4.	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya	✓		
5.	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)	✓		
6.	Guru menerangkan dan memberikan tugas secara lisan dan memimpin jalannya kerja kelompok	✓		
7.	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota	✓		

	dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
8.	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	✓		
9.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik	✓		
10.	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	✓		
11.	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	✓		
12.	Guru menjawab pertanyaan siswa	✓		
13.	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya.	✓		
14.	Guru memberi motivasi/selingan	✓		
15.	Guru menggunakan buku referensi	✓		
16.	Siswa melaporkan hasil gambar desain	✓		
17.	Guru membuat ringkasan hasil kerja kelompok	✓		

Yogyakarta, 13 November 2010
Pengamat

Nanik Langgeng N., S. Pd
NIP. 19600828 198303 2 013

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD

Mata Diklat : Menggambar Busana

Pengamat : Nanik Langgeng N.,S. Pd.

Kelas : II BusanaButik 3

Hari/Tgl diamati :Sabtu, 20November 2010

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (✓) pada kolom ya atau tidak yang telah disediakan.

Kegiatan		Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	✓		
2.	Guru memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ Apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	✓		
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	✓		
4.	Guru menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.	✓		
4.	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya	✓		
5.	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)	✓		
6.	Guru menerangkan dan memberikan tugas secara lisan dan memimpin jalannya kerja kelompok	✓		
7.	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota	✓		

	dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
8.	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	✓		
9.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik	✓		
10.	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	✓		
11.	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	✓		
12.	Guru menjawab pertanyaan siswa	✓		
13.	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya.	✓		
14.	Guru memberi motivasi/selingan	✓		
15.	Guru menggunakan buku referensi	✓		
16.	Siswa melaporkan hasil gambar desain	✓		
17.	Guru membuat ringkasan hasil kerja kelompok	✓		

Yogyakarta, 20 November 2010
Pengamat

Nanik Langgeng N., S. Pd
NIP. 19600828 198303 2 013

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS STAD

Mata Diklat : Menggambar Busana

Pengamat : Nanik Langgeng N. S.Pd.

Kelas : II BusanaButik 3

Hari/Tgl diamati :Sabtu, 27November 2010

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (✓) pada kolom ya atau tidak yang telah disediakan.

Kegiatan		Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	✓		
2.	Guru memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ Apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	✓		Guru menyuruh dua siswa untuk mengambil dan membagikan hasil desain pertemuan kedua, serta mengingatkan untuk menyelesaikan tugas tersebut
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	✓		Pertemuan 3, hampir seluruh siswa langsung berkelompok, tidak ada yang membantah.
4.	Guru menerangkan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.	✓		
4.	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah, presentasi, pemutaran film, dan sebagainya	✓		Pertemuan 3 tidak ada materi yang diajarkan, hanya menyelesaikan tugas pada pertemuan 2
5.	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)	✓		Siswa lebih semangat untuk bertanya
6.	Guru menerangkan dan memberikan tugas secara lisan dan memimpin jalannya kerja kelompok	✓		
7.	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda satu anggota	✓		

	dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
8.	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	✓		
9.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik	✓		
10.	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	✓		
11.	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	✓		
12.	Guru menjawab pertanyaan siswa	✓		
13.	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya.	✓		
14.	Guru memberi motivasi/selingan	✓		
15.	Guru menggunakan buku referensi	✓		
16.	Siswa melaporkan hasil gambar desain	✓		
17.	Guru membuat ringkasan hasil kerja kelompok	✓		

Yogyakarta, 27 November 2010
Pengamat

Nanik Langgeng N., S. Pd
NIP. 19600828 198303 2 013

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 4 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
 Bidang Study Keahlian : Seni, Kerajinan dan Pariwisata
 Program Study Keahlian : Tata Busana
 Kompetensi Keahlian : Busana Butik
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana
 Kode Kompetensi : 103.KK.01
 KKM : KL XI = 6.5
 Kelas/Semester : XI, /,3,4,
 Durasi Pembelajaran : 76 jam terdiri dari :
 Tatap Muka Teori dan Praktik : 52(@ 45 menit)
 Praktik Industri : 24 jam

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					Tatap Muka (Teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DI	
1.1 Memahami bentuk bagian-bagian busana	Mengidentifikasi kan unsur dan prinsip menggambar busana	- Pengetahuan unsur dan prinsip menggambar busana: - Unsur-unsur disain antara lain: Garis, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, keseimbangan warna - Prinsip-prinsip disain antara lain: keselarasan, keseimbangan, perbandingan	Menjelaskan unsur dan prinsip menggambar busana	- Terstruktur : - Tes - Portofolio - Tugas - Lisan unjuk kerja - Tidak Terstruktur : - Melihat peragaan secara langsung maupun melalui media elektronik (TV, Internet)	T. 1	-	-	Disain Busana I Oleh Sri Widarwati (FPTKYK) Th. 1993
	Mengidentifikasi kan bagian-bagian busana	- Pengetahuan bagian-bagian busana - Garis leher - Kerah - Lengan - Blus/kemeja - Rok/celana - Jaket	Menggambar bagian - bagian busana		T. 1	P.04	-	Tata Busana jilid 2 (DepDik Nas) oleh Ernawati,dkk. Th. 2008

1.2.Mendiskripsikan bentuk proporsi tubuh anatomi beberapa tipe tubuh manusia	▪ Mengidentifikasi beberapa bentuk tubuh manusia sesuai anatomi tubuh ▪ Mengidentifikasi bentuk proporsi tubuh sesuai anatomi tubuh manusia ▪ Mengidentifikasi proporsi tubuh wanita dewasa ▪ Mengidentifikasi proporsi tubuh pria ▪ Mengidentifikasi proporsi tubuh anak	7. Hiasan/trimming ▪ Macam-macam tipe tubuh antara lain : tinggi gemuk, tinggi kurus, pendek gemuk, dan pendek gemuk. ▪ Macam-macam proporsi tubuh manusia sesuai bentuk tubuh manusia . ▪ Pengetahuan proporsi tubuh wanita dewasa ▪ Pengetahuan macam-macam sikap berdiri ▪ Pengetahuan proporsi tubuh pria ▪ Pengetahuan proporsi tubuh anak ▪ Pengelompokan proporsi tubuh anak : - Usia 0-3 th - Usia 4-6 th - Usia 7-9 th - Usia 10-13 th	• Menjelaskan macam-macam bentuk tubuh. ▪ Menjelaskan macam-macam proporsi tubuh sesuai bentuk tubuh manusia ▪ Menggambar proporsi tubuh wanita dewasa ▪ Menggambar macam-macam sikap tubuh ▪ Menggambar proporsi tubuh pria ▪ Menggambar proporsi anak ▪ Menggambar proporsi tubuh: - Usia 0-3 th - Usia 4-6 th - Usia 7-9 th - Usia 10-13 th	▪ Terstruktur : - Tes - Portofolio - Tugas - unjuk kerja ▪ Tidak Terstruktur : - Melihat peragaan secara langsung maupun melalui media elektronik (TV, Internet)	T. 2	-		▪ Disain Busana (Dep. P&P) Th.1982 ▪ Ragam Busana Pesta oleh APPMI Th. 1982 ▪ Aneka Blazer oleh Sanny P. Th. 2000 ▪ Macam-macam Celana, Goet Puspo : Yogyakarta : 2002: Kanisius ▪ Macam-macam Blus, Goet Puspo : Yogyakarta :
					6			
					4			
					4			
1.3. Menerapkan teknik pembuatan desain busana	▪ Mengidentifikasi macam-macam busana	▪ Pengetahuan macam-macam busana sesuai kesempatan - Busana rumah	▪ Menjelaskan dan menyebutkan macam-macam busana sesuai	▪ Terstruktur : - Tes - Portofolio - Tugas	T. 2	P. 6	P. 24	

	sesuai kesempatan Gambar busana dikutip sesuai dengan teknik penyajian gambar busana	- Busana santai - Busana kerja - Busana pesta ▪ Menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan : - Busana rumah - Busana santai - Busana kerja - Busana pesta ▪ Teknik penyajian gambar busana meliputi : - Disain sketsa - Disain produksi - Disain sajian - Disain ilustrasi - Disain 3 dimensi	kesempatan ▪ Mendemonstrasikan pembuatan macam-macam busana sesuai kesempatan - Busana rumah - Busana santai - Busana kerja - Busana pesta ▪ Menjelaskan teknik penyajian gambar busana - Membuat disain sketsa - Membuat disain produksi - Membuat disain sajian - Membuat disain ilustrasi - Membuat disain 3 dimensi	- Lisan - unjuk kerja ▪ Tidak Terstruktur : - Melihat peragaan/ pameran secara langsung maupun melalui media elektronik (TV, Internet)		4	-	2002: Kanisius ▪ Macam-macam Kebaya, Goet Puspo : Yogyakarta : 2002: Kanisius ▪ Macam-macam Jaket, Goet Puspo : Yogyakarta : 2002: Kanisius
1.4. Penyelesaian pembuatan gambar busana	▪ Mengidentifikasi macam-macam teknik penyelesaian ▪ Mengidentifikasi macam-macam tekstur bahan	▪ Pengetahuan macam-macam teknik penyelesaian - Teknik kering - Teknik basah ▪ Pengetahuan macam-macam tekstur bahan - Katun - Satin/sutera (melangsai berkilau) - Tembus terang	▪ Menjelaskan macam-macam teknik penyelesaian - Teknik kering - Teknik basah ▪ Menjelaskan dan menyebutkan macam-macam tekstur bahan	▪ Terstruktur : - Tes - Portofolio - Tugas - Lisan - unjuk kerja ▪ Tidak Terstruktur : - Melihat peragaan secara langsung	T. 2	P. 16	-	

	▪ Mengidentifikasi kan cara penyelesaian gambar yang sesuai dengan tekstur bahan ▪ Menyelesaikan gambar busana dengan teknik yang tepat sesuai tekstur bahan	(melangsai/kaku) - Berenda - Beledu/ Berbulu ▪ Pengetahuan macam-macam teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur: - Katun dengan menggunakan teknik kering - Melangsai berkilau dengan teknik kering & basah - Tembus terang dengan teknik kering&basah - Berenda dengan teknik basah - Beledu/berbulu dengan teknik basah ▪ Menyelesaikan gambar busana dengan teknik yang tepat sesuai dengan tekstur bahan	▪ Menjelaskan dan menyebutkan macam-macam teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur ▪ Mendemontras ikan gambar teknik yang tepat sesuai dengan tekstur bahan busana dengan tekstur bahan	maupun melalui media elektronik (TV, Internet)				
--	---	--	--	---	--	--	--	--

Yogyakarta, Juli 2010

Waka Kurikulum
Busana Butik

Mengetahui,

Ketua Program Keahlian

Dra.Ida Farida
NIP 19590525 198503 2 007

Dra. Mini
NIP. 19560506 198103 2 004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK N 4 Yogyakarta
Mata Diklat : Menggambar Busana
Kelas : XI / Busana Butik
Semester/Tahun : 2 /2010
Alokasi Waktu : 6 jam x 45 Menit (3 x pertemuan)
Kompetensi Dasar : Menerapkan teknik pembuatan desain busana
Indikator : penerapan busana sesuai kesempatan dan penerapan warna

I. Tujuan Pembelajaran

- Pertemuan 1 : Siswa memiliki kemampuan menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan (busana pesta) dengan menerapkan kombinasi warna analogous (berdekatan)
- Pertemuan 2 : Siswa memiliki kemampuan menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan (busana pesta) dengan menerapkan kombinasi warna monokromatis (serasi)
- Pertemuan 3 : Siswa memiliki kemampuan menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan (busana pesta) dengan menerapkan kombinasi warna segitiga

II. Materi Ajar

- Pertemuan 1 : Menggambar busana sesuai kesempatan (busana pesta) dengan menerapkan kombinasi warna analogous (berdekatan)
- Pertemuan 2 : Menggambar busana sesuai kesempatan (busana pesta) dengan menerapkan kombinasi warna monokromatis (serasi)
- Pertemuan 3 : Menggambar busana sesuai kesempatan (busana pesta) dengan menerapkan kombinasi warna segitiga

III. Metode Pembelajaran

- Pertemuan 1 : – Ceramah
– Tanya jawab
– Mengerjakan tugas berkelompok
– Diskusi
- Pertemuan 2 : – Ceramah
– Tanya jawab
– Mengerjakan tugas berkelompok
– Diskusi
- Pertemuan 3 : – Ceramah
– Tanya jawab
– Mengerjakan tugas berkelompok
– Diskusi

IV. Strategi Pembelajaran

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
Pertemuan 1 2 x 45 menit	– Salam pembuka, berdoa dan memeriksa kesiapan siswa sambil menghubungkan pelajaran yang akan diajarkan dengan materi sebelumnya (apersepsi)	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	5 menit
	– Membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	– Mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya	5 menit
	– Menerangkan tentang pembelajaran kooperatif berbasis <i>STAD</i>	– Mendengarkan penjelasan guru	5 menit
	– Menerangkan materi melalui ceramah		5 menit
	– Memastikan siswa memahami konsep bekerja sama dengan pertanyaan (umpan balik)	– Bertanya jika ada yang kurang dipahami	40 menit
	– Memberikan tugas secara lisan	– Mengerjakan tugas secara berkelompok, membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.	
	– Mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.	– Bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	
	– Mengelilingi, memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	– Mengerjakan tugas dengan baik	
	– Membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	– Mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya	5 menit
	– Mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	– Melaporkan hasil gambar desain.	5 menit
	– Evaluasi hasil diskusi		15 menit
	– Refleksi hasil belajar dan menutup pelajaran	– Mengemasi peralatan	5 menit
Pertemuan 2 2 x 45 menit	– Salam pembuka, berdoa dan memeriksa kesiapan siswa sambil menghubungkan pelajaran yang	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	5 menit

	akan diajarkan dengan materi sebelumnya (apersepsi) – Membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya – Membagi Hand Out – Menerangkan materi melalui ceramah – Memastikan siswa memahami konsep bekerja sama dengan pertanyaan (umpan balik) – Memberikan tugas secara lisan – Mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat. – Mengelilingi, memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. – Membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas – Mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi – Evaluasi hasil diskusi – Refleksi hasil belajar dan menutup pelajaran	– Mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya – Mendengarkan penjelasan guru – Bertanya jika ada yang kurang dipahami – Mengerjakan tugas secara berkelompok, membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema – Bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. – Mengerjakan tugas dengan baik – Mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya – Melaporkan hasil gambar desain. – Mengemasi peralatan	5 menit 5 menit 5 menit 40 menit 5 menit 5 menit 15 menit 5 menit
Pertemuan 3 2 x 45 menit	– Salam pembuka, berdoa dan memeriksa kesiapan siswa sambil menghubungkan pelajaran yang akan diajarkan dengan materi sebelumnya (apersepsi) – Membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya – Membagi hand out – Menerangkan materi melalui ceramah	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar – Mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya – Mendengarkan penjelasan guru	5 menit 5 menit 5 menit

	– Memastikan siswa memahami konsep bekerja sama dengan pertanyaan (umpan balik) – Memberikan tugas secara lisan – Mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat. – Mengelilingi, memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. – Membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas – Mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi – Evaluasi hasil diskusi – Refleksi hasil belajar dan menutup pelajaran	– Bertanya jika ada yang kurang dipahami – Mengerjakan tugas secara berkelompok, membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema – Bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. – Mengerjakan tugas dengan baik – Mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya – Melaporkan hasil gambar desain. – Mengemasi peralatan	5 menit
			40 menit
			5 menit
			5 menit
			15 menit
			5 menit

V. Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

Pertemuan	Alat dan Bahan	Sumber Belajar
Pertemuan 1	– Alat Tulis dan bahan gambar	– Desain Busana I Oleh sri Widarwati (FPTK Yk) tahun 1993 – Ragam Busana Pesta oleh APPMI Th. 1982 – Mengakses dari internet. – Melihat “Galeri Mode”, JogjaTV, Kamis, 18.00 WIB.
Pertemuan 2	– Alat tulis, bahan gambar – Hand Out	
Pertemuan 3	– Alat tulis dan bahan gambar – Hand Out	

VI. Penilaian

Soal tes Praktek :

1. Pertemuan 1

Ciptakanlah suatu desain busana untuk pesta malam lengkap dengan aksesoriesnya dengan menerapkan warna analogus (berdekatan)

2. Pertemuan 2

Ciptakanlah suatu desain busana untuk pesta malam dengan tema “Global warming” lengkap dengan asesorinya dengan menerapkan warna monokromatis (serasi)

3. Pertemuan 3

Ciptakanlah suatu desain busana untuk pesta malam dengan tema “Etnik Nusantara” lengkap dengan asesorinya, dengan menerapkan warna segitiga.

Pedoman Penskoran

Aspek-aspek penilaian kreativitas desain busana

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Keterampilan hasil berpikir lancar	a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik dalam waktu yang telah ditentukan b. Penerapan pelengkap busana menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan c. Pengaplikasian hiasan pada busana yang menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan d. Penyelesaian desain sempurna sesuai karakter jenis bahan dalam waktu yang telah ditentukan					
2	Keterampilan hasil berpikir luwes	a. Efek desain sesuai dengan pose dan karakter bahan b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian d. Penerapan pelengkap busana sesuai desain dan kesempatan pakai					
3.	Keterampilan hasil berpikir orisinil	a. Pose tidak biasa b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik d. Pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik					
4.	Keterampilan hasil mengelaborasi	a. Pembuatan desain busana secara detail di setiap bagian busana b. Memperkaya detail busana					

		sehingga lebih menarik dan tidak monoton c. Terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, maupun warna. d. Terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain					
--	--	---	--	--	--	--	--

Kriteria Penilaian Desain Busana

Indikator I Keterampilan hasil berpikir lancar (*Fluency*)

- a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik dalam waktu yang telah ditentukan
 - Nilai 4 jika warna yang dihasilkan dalam desain 3 warna, menunjukkan kombinasi yang menarik, baik analogus, monokromatis, serasi ataupun kontras
 - Nilai 3 jika warna yang dihasilkan dalam desain 3 warna, menunjukkan kombinasi yang kurang menarik.
 - Nilai 2 jika warna yang dihasilkan 2 warna dan menunjukkan kombinasi yang menarik
 - Nilai 1 jika warna yang dihasilkan 1 warna
- b. Penerapan pelengkap busana menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan
 - Nilai 4 jika pelengkap busana yang digunakan lebih dari satu, menarik, sesuai dengan desain busana yang diciptakan
 - Nilai 3 jika pelengkap busana yang digunakan lebih dari satu, namun kurang menarik
 - Nilai 2 jika pelengkap busana yang digunakan hanya satu macam
 - Nilai 1 jika tidak menggunakan pelengkap busana
- c. Pengaplikasian hiasan pada busana yang menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan
 - Nilai 4 jika hiasan yang diterapkan sesuai dengan desain dan menarik
 - Nilai 3 jika hiasan yang diterapkan sesuai dengan desain, namun kurang menarik
 - Nilai 2 jika terdapat hiasan yang diterapkan
 - Nilai 1 jika tidak terdapat hiasan
- d. Penyelesaian desain sempurna sesuai karakter jenis bahan dalam waktu yang telah ditentukan
 - Nilai 4 jika penyelesaian desain sempurna
 - Nilai 3 jika penyelesaian desain cukup sempurna
 - Nilai 2 jika penyelesaian desain kurang sempurna
 - Nilai 1 jika penyelesaian desain tidak sempurna

Indikator II Keterampilan hasil berpikir luwes (*Flexibility*)

- a. Efek desain sesuai dengan pose dan karakter bahan

Nilai 4 jika efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana serta menarik

Nilai 3 jika efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana, namun kurang menarik

Nilai 2 jika efek desain yang dihasilkan kurang sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana

Nilai 1 jika efek desain yang dihasilkan tidak sesuai

b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose

Nilai 4 jika proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose tepat dan sempurna

Nilai 3 jika proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose namun kurang sempurna

Nilai 2 jika proporsi tubuh proporsional tetapi tidak menyatu dengan pose

Nilai 1 jika proporsi tidak proporsional

c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian

Nilai 4 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan dalam berbagai alternatif pemakaian (*mix and match*)

Nilai 3 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan lebih dari satu alternatif pemakaian

Nilai 2 jika desain dapat diwujudkan

Nilai 1 jika desain tidak dapat diwujudkan

d. Penerapan pelengkap busana sesuai desain dan kesempatan pakai

Nilai 4 jika pelengkap busana sesuai dengan desain, kesempatan pakai dan menarik

Nilai 3 jika pelengkap busana sesuai dengan desain, kesempatan pakai, namun kurang menarik

Nilai 2 jika pelengkap busana kurang sesuai dengan desain, kesempatan pakai dan kurang menarik

Nilai 1 jika pelengkap busana tidak sesuai dengan desain dan kesempatan pakai

Indikator III Keterampilan hasil berpikir orisinal (*Originality*)

a. Pose tidak biasa

Nilai 4 jika pose yang dihasilkan tidak biasa, unik, baik posisi kepala, tangan, jari, dan kaki, namun tetap sesuai dan menarik

Nilai 3 jika pose yang dihasilkan tidak biasa, unik, baik posisi kepala, tangan, jari, dan kaki, sesuai, namun kurang menarik

Nilai 2 jika gaya/pose yang dihasilkan tidak biasa, kurang sesuai, kurang menarik

Nilai 1 jika gaya/pose yang dihasilkan biasa

b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain

Nilai 4 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, baik pada variasi lengan, aplikasi, garis hias, siluet, warna meski tema yang ditentukan sama dan menarik

Nilai 3 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, namun kurang menarik

Nilai 2 jika desain yang diciptakan sedikit berbeda dengan siswa lain

Nilai 1 jika desain yang diciptakan tidak berbeda dengan siswa lain

- c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik
 - Nilai 4 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik
 - Nilai 3 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik namun kurang menarik
 - Nilai 2 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk kurang unik dan kurang menarik
 - Nilai 1 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang biasa
- d. Pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik
 - Nilai 4 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna unik yang menunjukkan keserasian, keindahan dan menarik
 - Nilai 3 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna unik tetapi kurang menarik
 - Nilai 2 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna kurang unik dan kurang menarik
 - Nilai 1 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna biasa

Indikator IV Keterampilan hasil mengelaborasi (*Elaboration*)

- a. Pembuatan desain busana secara detail di setiap bagian busana
 - Nilai 4 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana dan menarik
 - Nilai 3 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana namun kurang menarik
 - Nilai 2 jika membuat desain busana kurang detail
 - Nilai 1 jika membuat desain busana tidak detail
- b. Memperkaya detail busana sehingga lebih menarik dan tidak monoton
 - Nilai 4 jika memperkaya detail busana dengan berbagai hiasan, garis hias, aplikasi, aksesoris, dan menarik
 - Nilai 3 jika memperkaya detail busana namun kurang menarik
 - Nilai 2 jika kurang memperkaya detail busana
 - Nilai 1 jika busana tidak ada detail
- c. Terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, maupun warna.
 - Nilai 4 jika busana yang dihasilkan banyak terdapat variasi desain, baik pada bagian-bagian busana, garis hias, siluet, warna, sesuai dengan tema, menarik.
 - Nilai 3 jika busana yang dihasilkan banyak terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, siluet, warna, sesuai dengan tema, namun kurang menarik.
 - Nilai 2 jika busana yang dihasilkan tidak banyak terdapat variasi desain
 - Nilai 1 jika busana yang dihasilkan tidak terdapat variasi desain
- d. Terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain
 - Nilai 4 jika banyak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain dan menarik
 - Nilai 3 jika banyak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain, namun kurang menarik
 - Nilai 2 jika sedikit terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain
 - Nilai 1 jika tidak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain

Petunjuk penyekoran

Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian terdiri di 4 indikator yang masing-masing terdiri dari 4 butir dengan jumlah keseluruhan 64 point.

$$S = \frac{I_1 + I_2 + I_3 + I_4}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : **S** = Skor

I₁ = Indikator 1

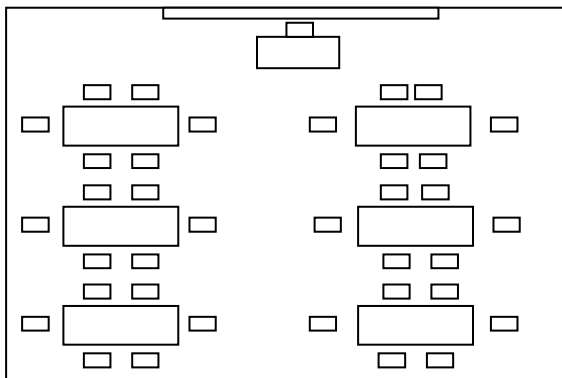
I₂ = Indikator 2

I₃ = Indikator 3

I₄ = Indikator 4

VII. Pengelolaan Kelas

Pengelompokan sesuai pembelajaran kooperatif STAD



Yogyakarta, Juli 2010

Mengetahui,
Kapro Keahlian Busana Butik

Guru Mata Pelajaran

Dra. Mini
NIP. 19560506 198103 2 004

Siti Syari'ah Chanif, S. Pd.T

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK N 4 Yogyakarta
Mata Diklat : Menggambar Busana
Kelas : XI / Busana Butik
Semester/Tahun : 2 /2010
Alokasi Waktu : 6 jam x 45 Menit (3 x pertemuan)
Kompetensi Dasar : Penyelesaian pembuatan gambar busana
Indikator : Penyelesaian tekstur sesuai bahan

I. Tujuan Pembelajaran

- Pertemuan 1 : Siswa memiliki kemampuan menggambar dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur melangsai (tembus terang dan tidak tembus terang), yaitu menggunakan teknik kering dan basah
- Pertemuan 2 : Siswa memiliki kemampuan menggambar dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur kaku (tembus terang dan tidak tembus terang), yaitu menggunakan teknik kering dan basah
- Pertemuan 3 : Siswa memiliki kemampuan menggambar dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur kombinasi melangsai dan kaku, yaitu menggunakan teknik kering dan basah

II. Materi Ajar

- Pertemuan 1 : Menggambar busana dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur melangsai (tembus terang dan tidak tembus terang), yaitu menggunakan teknik kering dan basah
- Pertemuan 2 : Menggambar busana dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur kaku (tembus terang dan tidak tembus terang), yaitu menggunakan teknik kering dan basah
- Pertemuan 3 : Menggambar busana dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur kombinasi melangsai dan kaku, yaitu menggunakan teknik kering dan basah

III. Metode Pembelajaran

- Pertemuan 1 : – Ceramah
– Tanya jawab
– Mengerjakan tugas berkelompok
– Diskusi
- Pertemuan 2 : – Ceramah
– Tanya jawab
– Mengerjakan tugas berkelompok
– Diskusi
- Pertemuan 3 : – Ceramah
– Tanya jawab

- Mengerjakan tugas berkelompok
- Diskusi

IV. Strategi Pembelajaran

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
Pertemuan 1 2 x 45 menit	– Salam pembuka, berdoa dan memeriksa kesiapan siswa sambil menghubungkan pelajaran yang akan diajarkan dengan materi sebelumnya (apersepsi)	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar	5 menit
	– Membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya	– Mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya	5 menit
	– Menerangkan materi melalui ceramah	– Mendengarkan penjelasan guru	5 menit
	– Memastikan siswa memahami konsep bekerja sama dengan pertanyaan (umpan balik)		5 menit
	– Memberikan tugas secara lisan	– Bertanya jika ada yang kurang dipahami	
	– Mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.	– Mengerjakan tugas secara berkelompok, membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema	40 menit
	– Mengelilingi, memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	– Bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	
	– Membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	– Mengerjakan tugas dengan baik	5 menit
	– Mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	– Mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya	5 menit
	– Evaluasi hasil diskusi	– Melaporkan hasil gambar desain.	15 menit
	– Refleksi hasil belajar dan menutup pelajaran	– Mengemasi peralatan	5 menit
Pertemuan 2 2 x 45 menit	– Salam pembuka, berdoa dan memeriksa kesiapan siswa sambil	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana	5 menit

	menghubungkan pelajaran yang akan diajarkan dengan materi sebelumnya (apersepsi) – Membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya – Membagi Hand Out – Menerangkan materi melalui ceramah – Memastikan siswa memahami konsep bekerja sama dengan pertanyaan (umpan balik) – Memberikan tugas secara lisan – Mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat. – Mengelilingi, memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. – Membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas – Mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi – Evaluasi hasil diskusi – Refleksi hasil belajar dan menutup pelajaran	dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar – Mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya – Mendengarkan penjelasan guru – Bertanya jika ada yang kurang dipahami – Mengerjakan tugas secara berkelompok, membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema – Bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa. – Mengerjakan tugas dengan baik – Mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya – Melaporkan hasil gambar desain. – Mengemasi peralatan	5 menit 5 menit 5 menit 40 menit 5 menit 5 menit 15 menit 5 menit
Pertemuan 3 2 x 45 menit	– Salam pembuka, berdoa dan memeriksa kesiapan siswa sambil menghubungkan pelajaran yang akan diajarkan dengan materi sebelumnya (apersepsi) – Membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya – Membagi hand out – Menerangkan materi melalui	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar – Mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya – Mendengarkan penjelasan guru	5 menit 5 menit 5 menit

	ceramah	– Bertanya jika ada yang kurang dipahami	5 menit
	– Memastikan siswa memahami konsep bekerja sama dengan pertanyaan (umpan balik)	– Mengerjakan tugas secara berkelompok, membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema	40 menit
	– Memberikan tugas secara lisan	– Bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	
	– Mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda satu anggota dengan anggota yang lain meski dengan satu tema, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.	– Mengerjakan tugas dengan baik	5 menit
	– Mengelilingi, memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.	– Mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya	5 menit
	– Membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas	– Melaporkan hasil gambar desain.	
	– Mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi	– Mengemasi peralatan	5 menit
	– Evaluasi hasil diskusi		
	– Refleksi hasil belajar dan menutup pelajaran		

V. Alat, Bahan Dan Sumber Belajar

Pertemuan	Alat dan Bahan	Sumber Belajar
Pertemuan 1	– Alat Tulis dan bahan gambar	– Desain Busana I Oleh sri Widarwati (FPTK Yk) tahun 1993 – Ragam Busana Pesta oleh APPMI Th. 1982 – Mengakses dari internet. – Melihat “Galeri Mode”, JogjaTV, Kamis, 18.00 WIB.
Pertemuan 2	– Alat tulis, bahan gambar – Hand Out	
Pertemuan 3	– Alat tulis dan bahan gambar – Hand Out	

VI. Penilaian

Soal tes Praktek :

1. Pertemuan 1

Ciptakanlah suatu desain busana pesta malam lengkap dengan asesoriesnya dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur melangsai (tembus terang /tidak tembus terang), yaitu menggunakan teknik kering dan basah

2. Pertemuan 2

Ciptakanlah suatu desain busana pesta karnaval lengkap dengan asesoriesnya dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur kaku (tembus terang /tidak tembus terang), yaitu menggunakan teknik kering dan basah

3. Pertemuan 3

Ciptakanlah suatu desain busana pesta malam lengkap dengan asesoriesnya dengan teknik penyelesaian yang sesuai dengan tekstur kombinasi melangsai dan kaku, yaitu menggunakan teknik kering dan basah

Pedoman Penskoran

Aspek-aspek penilaian kreativitas desain busana

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Keterampilan hasil berpikir lancar	a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik dalam waktu yang telah ditentukan b. Penerapan pelengkap busana menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan c. Pengaplikasian hiasan pada busana yang menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan d. Penyelesaian desain sempurna sesuai karakter jenis bahan dalam waktu yang telah ditentukan					
2	Keterampilan hasil berpikir luwes	a. Efek desain sesuai dengan pose dan karakter bahan b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian d. Penerapan pelengkap busana sesuai desain dan kesempatan pakai					
3.	Keterampilan hasil berpikir orisinil	a. Pose tidak biasa b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik d. Pada desain busana menggunakan					

		kombinasi warna yang unik					
4.	Keterampilan hasil mengelaborasi	a. Pembuatan desain busana secara detail di setiap bagian busana b. Memperkaya detail busana sehingga lebih menarik dan tidak monoton c. Terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, maupun warna. d. Terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain					

Kriteria Penilaian Desain Busana

Indikator I Keterampilan hasil berpikir lancar (*Fluency*)

- a. Penggunaan kombinasi warna yang menarik dalam waktu yang telah ditentukan
 Nilai 4 jika warna yang dihasilkan dalam desain 3 warna, menunjukkan kombinasi yang menarik, baik analogus, monokromatis, serasi ataupun kontras
 Nilai 3 jika warna yang dihasilkan dalam desain 3 warna, menunjukkan kombinasi yang kurang menarik.
 Nilai 2 jika warna yang dihasilkan 2 warna dan menunjukkan kombinasi yang menarik
 Nilai 1 jika warna yang dihasilkan 1 warna
- b. Penerapan pelengkap busana menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan
 Nilai 4 jika pelengkap busana yang digunakan lebih dari satu, menarik, sesuai dengan desain busana yang diciptakan
 Nilai 3 jika pelengkap busana yang digunakan lebih dari satu, namun kurang menarik
 Nilai 2 jika pelengkap busana yang digunakan hanya satu macam
 Nilai 1 jika tidak menggunakan pelengkap busana
- c. Pengaplikasian hiasan pada busana yang menarik dan sesuai dengan desain dalam waktu yang telah ditentukan
 Nilai 4 jika hiasan yang diterapkan sesuai dengan desain dan menarik
 Nilai 3 jika hiasan yang diterapkan sesuai dengan desain, namun kurang menarik
 Nilai 2 jika terdapat hiasan yang diterapkan
 Nilai 1 jika tidak terdapat hiasan
- d. Penyelesaian desain sempurna sesuai karakter jenis bahan dalam waktu yang telah ditentukan
 Nilai 4 jika penyelesaian desain sempurna
 Nilai 3 jika penyelesaian desain cukup sempurna
 Nilai 2 jika penyelesaian desain kurang sempurna
 Nilai 1 jika penyelesaian desain tidak sempurna

Indikator II Keterampilan hasil berpikir luwes (*Flexibility*)

- a. Efek desain sesuai dengan pose dan karakter bahan
Nilai 4 jika efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana serta menarik
Nilai 3 jika efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana, namun kurang menarik
Nilai 2 jika efek desain yang dihasilkan kurang sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan busana
Nilai 1 jika efek desain yang dihasilkan tidak sesuai
- b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose
Nilai 4 jika proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose tepat dan sempurna
Nilai 3 jika proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose namun kurang sempurna
Nilai 2 jika proporsi tubuh proporsional tetapi tidak menyatu dengan pose
Nilai 1 jika proporsi tidak proporsional
- c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian
Nilai 4 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan dalam berbagai alternatif pemakaian (*mix and match*)
Nilai 3 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan lebih dari satu alternatif pemakaian
Nilai 2 jika desain dapat diwujudkan
Nilai 1 jika desain tidak dapat diwujudkan
- d. Penerapan pelengkap busana sesuai desain dan kesempatan pakai
Nilai 4 jika pelengkap busana sesuai dengan desain, kesempatan pakai dan menarik
Nilai 3 jika pelengkap busana sesuai dengan desain, kesempatan pakai, namun kurang menarik
Nilai 2 jika pelengkap busana kurang sesuai dengan desain, kesempatan pakai dan kurang menarik
Nilai 1 jika pelengkap busana tidak sesuai dengan desain dan kesempatan pakai

Indikator III Keterampilan hasil berpikir orisinal (*Originality*)

- a. Pose tidak biasa
Nilai 4 jika pose yang dihasilkan tidak biasa, unik, baik posisi kepala, tangan, jari, dan kaki, namun tetap sesuai dan menarik
Nilai 3 jika pose yang dihasilkan tidak biasa, unik, baik posisi kepala, tangan, jari, dan kaki, sesuai, namun kurang menarik
Nilai 2 jika gaya/pose yang dihasilkan tidak biasa, kurang sesuai, kurang menarik
Nilai 1 jika gaya/pose yang dihasilkan biasa
- b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain
Nilai 4 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, baik pada variasi lengan, aplikasi, garis hias, siluet, warna meski tema yang ditentukan sama dan menarik
Nilai 3 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, namun kurang menarik

Nilai 2 jika desain yang diciptakan sedikit berbeda dengan siswa lain

Nilai 1 jika desain yang diciptakan tidak berbeda dengan siswa lain

c. Penggunaan pusat perhatian dengan bentuk yang unik

Nilai 4 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik dan menarik

Nilai 3 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang unik namun kurang menarik

Nilai 2 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk kurang unik dan kurang menarik

Nilai 1 jika menggunakan pusat perhatian dengan bentuk yang biasa

d. Pada desain busana menggunakan kombinasi warna yang unik

Nilai 4 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna unik yang menunjukkan keserasian, keindahan dan menarik

Nilai 3 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna unik tetapi kurang menarik

Nilai 2 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna kurang unik dan kurang menarik

Nilai 1 jika pada desain busana menggunakan kombinasi warna biasa

Indikator IV Keterampilan hasil mengelaborasi (*Elaboration*)

a. Pembuatan desain busana secara detail di setiap bagian busana

Nilai 4 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana dan menarik

Nilai 3 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana namun kurang menarik

Nilai 2 jika membuat desain busana kurang detail

Nilai 1 jika membuat desain busana tidak detail

b. Memperkaya detail busana sehingga lebih menarik dan tidak monoton

Nilai 4 jika memperkaya detail busana dengan berbagai hiasan, garis hias, aplikasi, aksesoris, dan menarik

Nilai 3 jika memperkaya detail busana namun kurang menarik

Nilai 2 jika kurang memperkaya detail busana

Nilai 1 jika busana tidak ada detail

c. Terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, maupun warna.

Nilai 4 jika busana yang dihasilkan banyak terdapat variasi desain, baik pada bagian-bagian busana, garis hias, siluet, warna, sesuai dengan tema, menarik.

Nilai 3 jika busana yang dihasilkan banyak terdapat variasi desain baik pada bagian-bagian busana, garis hias, siluet, warna, sesuai dengan tema, namun kurang menarik.

Nilai 2 jika busana yang dihasilkan tidak banyak terdapat variasi desain

Nilai 1 jika busana yang dihasilkan tidak terdapat variasi desain

d. Terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain

Nilai 4 jika banyak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain dan menarik

Nilai 3 jika banyak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain, namun kurang menarik

Nilai 2 jika sedikit terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain

Nilai 1 jika tidak terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain

Petunjuk penyekoran

Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian terdiri di 4 indikator yang masing-masing terdiri dari 4 butir dengan jumlah keseluruhan 64 point.

$$S = \frac{I_1 + I_2 + I_3 + I_4}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : **S** = Skor

I₁ = Indikator 1

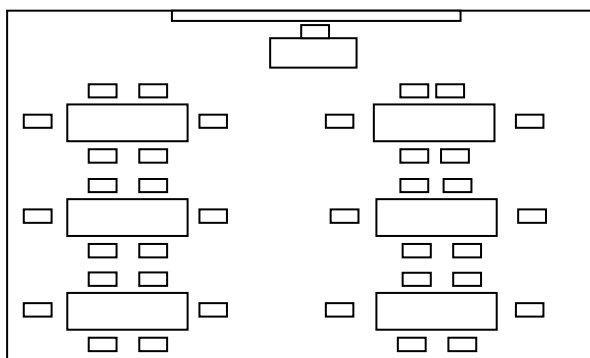
I₂ = Indikator 2

I₃ = Indikator 3

I₄ = Indikator 4

VII. Pengelolaan Kelas

Pengelompokan sesuai pembelajaran kooperatif STAD



Yogyakarta, Juli 2010

Mengetahui,
Kapro Keahlian Busana Butik

Guru Mata Pelajaran

Dra. Mini
NIP. 19560506 198103 2 004

Siti Syari'ah Chanif, S. Pd.T

Pembagian Kelompok sesuai tingkat kreativitas desain siswa

NO	NIS	NAMA SISWA	NILAI SEBELUM SIKLUS	KELOMPOK						
1	10253	AYU SURYANI	90.6	1						
2	10258	DWIQI ASRIYANI	90.6	2						
3	10271	NURINA UTAMI	90.6	3						
4	10272	PUTRI MEI HARTATI	90.6	4						
5	10273	RESA RISTANTI	90.6	5						
6	10276	RISTIYANI	90.6	6						
7	10248	ANGGIT ANGGRAINI	87.5	6						
8	10267	LULUK MUNASIKHAH	87.5	5						
9	10270	MUFINNUN TRI FANNY NURYATI	87.5	4						
10	10264	KEN MANDARINI	86.9	3						
11	10260	ERNA ANNISA	85.9	2						
12	10261	FITRI KURNIA RATNA SARI	85.9	1						
13	10280	TRI LESTARI	79.7	1						
14	10255	DEDEH NUR HAYATI	78.1	2						
15	10281	ULFA NURAINI	75.0	3						
16	10252	AULIA KUMALA SARI	70.3	4						
17	10247	ANA AGUSTINA RAHAYU	68.6	5						
18	10254	BENI ASIH	68.6	6						
19	10278	SITI SUMIYATI	68.6	6	1	2	3	4	5	6
20	10282	YESSIKA ESTRI SEPRIYANTI R.	68.6	5						
21	10275	RISANG PUSPITA SARI	67.2	4						
22	10274	RIA MAYASARI	65.5	3						
23	10251	ASYFIE AMROINI	64.1	2						
24	10256	DESI IMANSARI	64.1	1						
25	10277	SITI HANDAYANI	64.1	1						
26	10249	ANIK NUR KHOLIFAH	62.5	2						
27	10257	DEVIGA UTAMI	62.5	3						
28	10265	KHUSNUL KARIM	62.5	4						
29	10268	MARYATUN	62.5	5						
30	10259	ERIKA NUUR PERTIWI	60.9	6						
31	10269	MILA RUSMITA	60.9	5						
32	10263	KARINA KUSUMANINGRUM	59.4	4						
33	10262	HENI PRASTIWI	57.8	3						
34	10279	SUPRAPTI	54.7	2						
35	10266	LINDA MELAWATI	49.7	1						

DAFTAR NILAI SISWA
KELAS II BUSANA BUTIK 3

No	NIS	NAMA	NILAI HARIAN					Rata2
			Nilai Sebelum Siklus	Nilai Siklus I Pertemu an II	Nilai Siklus I Pertemu an III	Nilai Siklus II Pertemu an II	Nilai Siklus II Pertemu an III	
1.	10247	ANA AGUSTINA RAHAYU	68.6	70.3	71.9	75.0	79.7	73.1
2.	10248	ANGGIT ANGGRAINI	87.5	87.5	87.5	89.1	89.1	88.14
3.	10249	ANIK NUR KHOLIFAH	62.5 -	64.1-	67.2	68.6	71.9	66.86
4.	10251	ASYFIE AMROINI	64.1 -	67.2	73.4	84.4	89.1	75.64
5.	10252	AULIA KUMALA SARI	70.3	70.3	71.9	71.9	71.9	71.26
6.	10253	AYU SURYANI	90.6	84.4	87.5	90.6	90.6	88.74
7.	10254	BENI ASIH	68.6	68.6	70.3	70.3	71.9	69.94
8.	10255	DEDEH NUR HAYATI	78.1	79.7	82.8	87.5	93.6	84.34
9.	10256	DESI IMANSARI	64.1-	65.6	65.6	67.2	67.2	65.94
10.	10257	DEVIGA UTAMI	62.5-	64.1-	68.6	75.0	82.8	70.6
11.	10258	DWIQI ASRIYANI	90.6	92.2	92.2	95.3	98.4	93.74
12.	10259	ERIKA NUUR PERTIWI	60.9-	64.1-	67.2	70.3	71.9	66.88
13.	10260	ERNA ANNISA	85.9	87.5	89.1	95.5	98.4	91.28
14.	10261	FITRI KURNIA RATNA SARI	85.9	85.9	87.5	87.5	89.1	87.18
15.	10262	HENI PRASTIWI	57.8-	60.9-	64.1-	70.3	76.6	65.94
16.	10263	KARINA KUSUMANINGRUM	59.4-	62.5-	70.3	78.1	81.3	70.32
17.	10264	KEN MANDARINI	86.9	85.9	89.1	90.6	92.2	88.94
18.	10265	KHUSNUL KARIM	62.5-	65.6	68.6	73.4	76.6	69.34
19.	10266	LINDA MELAWATI	49.7-	56.1-	64.1-	78.1	81.3	65.86
20.	10267	LULUK MUNASIKHAH	87.5	85.9	87.5	90.6	95.3	89.36
21.	10268	MARYATUN	62.5-	64.1-	65.6	68.6	68.6	65.88
22.	10269	MILA RUSMITA	60.9-	64.1-	68.6	73.4	78.1	69.02
23.	10270	MUFINNUN TRI FANNY NURYATI	87.5	87.5	87.5	89.1	92.2	88.76
24.	10271	NURINA UTAMI	90.6	90.6	90.6	92.2	92.2	91.24
25.	10272	PUTRI MEI HARTATI	90.6	90.6	92.2	95.5	98.4	93.46
26.	10273	RESA RISTANTI	90.6	92.2	93.6	93.6	98.4	93.68
27.	10274	RIA MAYASARI	65.5	67.2	67.2	68.6	71.9	68.08
28.	10275	RISANG PUSPITA SARI	67.2	70.3	78.1	85.9	89.1	78.12
29.	10276	RISTIYANI	90.6	87.5	90.6	93.6	95.3	91.52
30.	10277	SITI HANDAYANI	64.1-	65.6	68.6	70.3	70.3	67.78
31.	10278	SITI SUMIYATI	68.6	68.6	70.3	71.9	71.9	70.26
32.	10279	SUPRPTI	54.7-	57.8-	62.5-	75.0	76.6	65.32
33.	10280	TRI LESTARI	79.7	78.1	81.3	89.1	92.2	84.08
34.	10281	ULFA NURAINI	75.0	78.1	79.7	79.7	79.7	78.44
35.	10282	YESSIKA ESTRI SEPRIYANTI R.	68.6	70.3	73.4	73.4	75.0	72.14
Rata-rata kelas			2560.7 73.2	2599.3 74.3	2696.2 77.0	2829.2 80.8	2918.8 83.4	

Yogyakarta, Desember 2010
Guru Mata Pelajaran

Siti Syarif'ah Chanif, S.Pd.T.

HAND OUT
Menggambar Busana

1. Tekstur Melangsai

❖ Melangsai tembus terang (transparan)

- Contoh : *chiffone, georgette, voile*

<i>Chiffone</i>	Sifon bertekstur/bermotif

❖ Melangsai tidak tembus terang

- Contoh : sutera, satin

Satin

2. Tekstur Kaku

❖ Kaku tembus terang

- Contoh : Organdi, nylon

Organdi

❖ Kaku tidak tembus terang

- Contoh : Taffeta, Thaisilk

Taffeta	Thaisilk

HAND OUT

Menggambar Busana

Teknik penyelesaian sesuai karakter jenis bahan

1. Tekstur Melangsai

❖ Melangsai tembus terang (transparan)

- Jatuhnya bahan tidak terlalu dekat hingga dan tidak terlalu jauh dari badan, sedang (*chiffone*), jatuhnya sangat dekat, cenderung menempel badan dan berat (*voille*)
- Efek gelombang pada ujung kain sedang namun tetap menimbulkan efek lipatan/gelombang
- Cara pewarnaan dengan mendahulukan bagian busana yang berada didalam/ yang terdekat dengan kulit, tunggu hingga benar-benar kering, kemudian perlahan-lahan mulai melapisi bagian yang bertekstur transparan.
- Contoh : *chiffone*, *georgette*, *voille*

❖ Melangsai tidak tembus terang

- Pada dasarnya sama, Jatuhnya bahan tidak terlalu dekat hingga dan tidak terlalu jauh dari badan, sedang dan efek gelombang pada ujung kain sedang namun tetap menimbulkan efek lipatan/gelombang
- Contoh : sutera, satin



Perpaduan antara *chiffone* bermotif dengan satin



Perpaduan satin dengan sutera

2. Tekstur Kaku

❖ Kaku tembus terang

- Jatuhnya bahan menjauh dari badan, kaku, dan ringan
- Efek gelombang pada ujung kain sedikit, dan besar-besar, namun tetap menimbulkan efek lipatan/gelombang
- Cara pewarnaan dengan mendahulukan bagian busana yang berada didalam/ yang terdekat dengan kulit, tunggu hingga benar-benar kering, kemudian perlahan-lahan mulai melapisi bagian yang bertekstur transparan
- Contoh : Organdi, nylon

❖ Kaku tidak tembus terang

- Pada dasarnya sama, jatuhnya bahan menjauh dari badan, kaku, dan ringan, efek gelombang pada ujung kain sedikit, dan besar-besar, namun tetap menimbulkan efek lipatan/gelombang
- Contoh : Taffeta



Organdi pada variasi lengan



Taffeta

Dokumentasi



Suasana kelas dengan pembelajaran *STAD*



Siswa berkelompok mengerjakan tugas mencipta desain



Siswa berkelompok mengerjakan tugas mencipta desain



Siswa mencipta desain busana pesta
Dengan tema “Karnaval”



Siswa mencipta desain busana pesta
dengan tema “Etnik Nusantara”

Pesata Karnaval



Ayu Suryani / 06

Pesta Malam



Dwiqui Asriyani / 11

Pesta Karnaval



Nurina Utami / 24

Pesta Karnaval Muslim



Erna Annisa