

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 3 MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:
Lilis Anitasari
NIM 10513244033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP
INVESTIGATION* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 3 MAGELANG**

Oleh :
Lilis Anitasari
NIM 10513244033

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang; 2) peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif menggunakan desain penelitian dari Kemmis & Mc. Taggart dengan prosedur penelitian sebagai berikut: perencanaan – pelaksanaan & observasi - refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Magelang dengan subjek penelitian 36 siswa kelas X busana 2 Program Studi Tata Busana. Objek penelitian ini adalah penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang. Teknik pengumpulan data menggunakan: 1) pedoman wawancara; 2) lembar observasi; 3) catatan lapangan; 4) penilaian tugas. Uji validasi menggunakan validitas isi dan validitas konstruk dengan meminta pertimbangan 3 ahli (*judgment expert*) yang menyatakan bahwa instrument layak digunakan. Uji reliabilitas menggunakan antar rater sebesar 0,612 dengan interpretasi tinggi atau dapat digunakan untuk pengambilan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dilaksanakan dengan dua siklus dimulai dengan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup sesuai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Group Investigation* yang diimplementasikan ke dalam pembelajaran saintifik pada kurikulum 2013. Hasil kreativitas pada pra siklus 10 siswa (27,78%) masuk kategori cukup kreatif; pada siklus I 28 siswa (77,78%) sudah mencapai nilai standar kreativitas dengan 24 siswa (66,67%) masuk kategori cukup kreatif dan 4 siswa (11,11%) kategori kreatif; dan pada siklus II 36 siswa (100%) sudah mencapai nilai kreativitas dengan 7 siswa (19,44%) kategori cukup kreatif, 18 siswa (50%) kategori kreatif dan 9 siswa (25%) kategori sangat kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana di SMK Negeri 3 Magelang.

Kata kunci : *Group Investigation*, kreativitas, dasar desain

**IMPROVING THE CREATIVITY IN FASHION DESIGN MAKING THROUGH
THE COOPERATIVE LEARNING APPROACH BASED ON GROUP
INVESTIGATION IN THE DESIGN PRINCIPLES SUBJECT AT
SMK N 3 MAGELANG**

**Lilis Anitasari
NIM 10513244033**

ABSTRACT

This study aims to investigate: 1) the implementation of the learning of the design principles subject through the cooperative learning approach based on group investigation for Grade X students of SMK Negeri 3 Magelang, and 2) the improvement of their creativity in fashion design making through the cooperative learning approach based on group investigation.

This was a classroom action research study collaboratively conducted by employing the research design by Kemmis & McTaggart with the research procedure consisting of planning, action & observation, and reflection. The study was conducted at SMK Negeri 3 Magelang involving the research subjects who were 36 Grade X students of Fashion 2 of the Fashion Design Study Program. The research object was the application of the cooperative learning approach based on group investigation to improve the creativity in fashion design making in the design principles subject at SMK Negeri 3 Magelang. The data collecting techniques included: 1) interview guidelines, 2) observation sheets, 3) field notes, and 4) assignment assessments. The validity was assessed in terms of the content validity and the construct validity through expert judgment which stated that the instruments were appropriate to use. The reliability was assessed by the inter-rater technique and the coefficient was 0.612, which was high, indicating that the instruments were appropriate to collect data. The data were analyzed by means of the descriptive technique.

The results of the study showed that the cooperative learning approach based on group investigation was implemented in two cycles, starting from the introduction, main activities, and closing, in accordance with the steps of the implementation of the group investigation learning which applied the scientific learning based on Curriculum 2013. In terms of the creativity in the pre-cycle, 10 students (27.78%) were moderately creative; in Cycle I 28 students (77.78%) attained the creativity standard, with 24 students (66.67%) who were moderately creative and 4 students (11.11%) who were creative; and in Cycle II 36 students (100%) attained the creativity standard, with 7 students (19.44%) who were moderately creative, 18 students (50%) who were creative, and 9 students (25%) who were very creative. Therefore, it can be concluded that the cooperative learning approach based on group investigation for the design principles subject is capable of improving the creativity in fashion design making at SMK Negeri 3 Magelang.

Keywords: Group Investigation, creativity, design principles

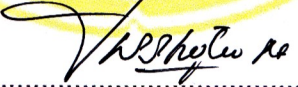
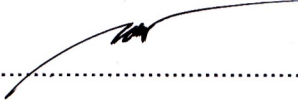
HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GROUP
INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 3 MAGELANG**

Disusun Oleh :
Lilis Anitasari
NIM. 10513244033

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada 16 Desember 2014

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widarwati, M. Pd Ketua Penguji		31 - 12 - 2014
Kapti Asiatun, M.Pd Sekretaris		31 - 12 - 2014
Triyanto, M. A Penguji		31 - 12 - 2014

Yogyakarta, Desember 2014
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 3 MAGELANG**

Disusun Oleh:

Lilis Anitasari
NIM 10513244033

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk
dilaksanakan ujian akhir skripsi bagi yang bersangkutan,

Yogyakarta, Desember 2014

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Sri Widarwati, M. Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lilis Anitasari

NIM : 10513244033

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana

Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Group
Investigation Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK N 3 Magelang

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-bebar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat tertulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Desember 2014

Yang menyatakan,



Lilis Anitasari
NIM. 10513244033

HALAMAN MOTTO

MOTTO :

- Manusia adalah makhluk dengan segala macam kekurangan dan cobaan dari Allah, maka sebisa mungkin berusaha jangan menjadi manusia yang dikuasai oleh nafsu dan selalu ingin berbeda dalam hal yang dapat merugikan diri sendiri, orang lain dan agamamu.
- Esensi sejarah bukanlah perihal hanya siapa yang menang dan siapa yang kalah, lebih dari itu adalah siapa yang lebih cepat belajar dari kemenangan dan kekalahan.
- Ada sebuah ungkapan yang mengatakan, "Seorang gadis tinggal dalam setiap hati wanita." Maka jadilah gadis yang menyenangkan bagi seorang wanita dan jadilah wanita yang penuh kasih terhadap setiap gadis.
- "Tak ada yang Allah tambahkan pada hamba yang pemaaf melainkan kemuliaan." (HR. Muslim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

PERSEMBAHAN :

Dengan segenap rasa syukur, cinta dan do'a kepada Allah SWT karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

- Orang tua tercinta, ibu dan bapak dua sosok yang luar biasa, yang telah dengan sabar membimbing, memberi kasih sayang dan mendo'akan tiada henti untukku.
- Kakak-kakak ku tercinta Lilis Muliawati dan Hendin Setiawan, terimakasih Yaa Allah telah melahirkan beliau-beliau lebih dulu ke dunia sehingga hamba bisa belajar segalaanya dari mereka. Terimakasih kakak, akan terus bersyukur dengan selalu belajar untuk lebih menghormati, menghargai, memahami dan mengayagimu.
- Adik-adikku tersayang Muhammad Bambang Wijanarko dan Muhammad Nasokha, terimakasih Yaa Allah atas kebahagiaan dan keindahan yang engkau berikan melalui senyum, tangis dan renyekan mereka.
- Seseorang yang selalu ada dalam do'aku dan mendoakanku Dedy Cahya Saputra, yang senantiasa menemani, memberi semangat serta bersabar menunggu.
- Sahabat-sahabatku tercinta Ayu Mawar Silvia, Dewiyana KS, Iin Marlina, Tri Pamujatiningsih, Whulan Nawang Sari dan Teman-teman di angkatan 2010, terimakasih atas kehangatan senyum kalian, keindahan riang kalian, keriuhan sikap kalian dan ketulusan kasih kalian. "I love you girls..."
- Almamatrku tercinta Pendidikan Teknik Busana, PTBB, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul " Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK N 3 Magelang".

Tugas Akhir Skripsi ini ditulis sebagai prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Proposal skripsi ini dapat tersusun dengan baik tentunya tidak lepas dari pihak-pihak yang telah memberikan bantuan berupa materi maupun spiritual baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Sri Widarwati, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberi semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Endang Mulyatiningsih, Cicik Noorhayati, S. Pd, dan Sus Triyanti, S. Pd selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah memberi saran atau masukan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Triyanto, M.A, selaku validator instrumen penelitian dan penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberi saran atau masukan dan telah memberikan perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai tujuan.
4. Kapti Asiatun, M. Pd, selaku sekertaris ujian Tugas Akhir Skripsi dan selaku Ketua Program Studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Fakultas

Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini dan memberi bantuan serta fasilitas selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Noor Fitrihana, M. Eng dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi bantuan dan fasilitas selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Dr. Moch Bruri Triyono, selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Para guru dan staf SMK Negeri 3 Magelang yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sampai terselesaikannya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Besar harapan penulis, semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Desember 2014

Penulis,

Lilis Anitasari

NIM 10513244033

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i.
ABSTRAK.....	ii.
ABSTRACT.....	iii.
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv.
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v.
SURAT PERNYATAAN.....	vi.
HALAMAN MOTTO.....	vii.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii.
KATA PENGANTAR.....	ix.
DAFTAR ISI.....	xi.
DAFTAR TABEL.....	xiii.
DAFTAR GAMBAR.....	xiv.
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv.
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 11
A. Kajian Teori.....	11
1. Tinjauan Tentang Kreativitas.....	11
2. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Dasar Desain.....	19
3. Tinjauan Tentang Materi Mata Pelajaran Dasar Desain.....	23
4. Tinjauan Tentang Kreativitas Mecipta Desain Busana.....	42
5. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif.....	45
6. Tinjauan Tentang Penelitian Tindakan Kelas.....	52
7. Tinjauan Tentang Metode Penelitian.....	58
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	66
C. Kerangka Berpikir.....	70
D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian.....	73
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 74
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	74
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	75
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	76
D. Jenis Tindakan.....	76
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	79
F. Teknik Analisis Data.....	90
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 93
A. Prosedur Penelitian.....	93
B. Hasil Penelitian.....	105

C. Pembahasan.....	146
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	166
A. Kesimpulan.....	166
B. Implikasi.....	168
C. Saran.....	170
DAFTAR PUSTAKA.....	172
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	175

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Dasar Desain Silabus Kelas X SMK N 3 Magelang.....	21
Tabel 2.	Aspek-aspek Penilaian Kreativitas Mencipta Desain Busana.....	44
Tabel 3.	Contoh Konversi Data Berskala Interval menjadi Ordinal.....	62
Tabel 4.	Pemetaan Posisi dan Model Penelitian.....	68
Tabel 5.	Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Pembelajaran Kooperatif Model <i>Group Investigation</i>	81
Tabel 6.	Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Mencipta Desain Busana.....	82
Tabel 7.	Interpretasi r dengan rumus <i>alpha combach</i>	90
Tabel 8.	Kategori Kreativitas Mencipta Desain Busana.....	91
Tabel 9.	Kategori kreativitas mencipta desain busana siswa pada mata pelajaran dasar desain pra siklus.....	111
Tabel 10.	Kategori kreativitas mencipta desain busana siswa pada mata pelajaran dasar desain siklus I.....	127
Tabel 11.	Kategori kreativitas mencipta desain busana siswa pada mata pelajaran dasar desain dari Pra Siklus sampai siklus II.....	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>System Model of Action-Reaserch Process</i> (Lewin:1958).....	53
Gambar 2. Kemajuan Pemecahan Masalah dengan Penelitian Tindakan.	54
Gambar 3. PTK Model Kemmis & Taggart	54
Gambar 4. Desain PTK Model DDAER	55
Gambar 5. Diagram alir kerangka berpikir	72
Gambar 6. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral <i>Kemmis& McTaggart</i>	75
Gambar 7. Grafik Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa Pra Siklus.....	112
Gambar 8. Grafik Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I.....	127
Gambar 9. Grafik Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa mulai dari Pra Siklus sampai Siklus II.....	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perangkat Pembelajaran.....	176
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	227
Lampiran 3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	241
Lampiran 4. Hasil Penelitian.....	265
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian.....	306
Lampiran 6. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian.....	310

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs. SMK adalah sekolah yang mengembangkan dan melanjutkan pendidikan dasar dan mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja sebagai bagian dari suatu kelompok sesuai bidangnya masing-masing. SMK mempunyai misi utama untuk menyiapkan siswanya untuk memasuki lapangan kerja. Keberadaan SMK diharapkan mampu menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang siap pakai, dengan kata lain SMK dituntut menghasilkan lulusan yang siap kerja.

SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya dengan membekali pengetahuan dan ketrampilan untuk dapat bekerja sesuai kompetensi dan program keahlian, memiliki daya adaptasi dan daya saing yang tinggi untuk memasuki lapangan kerja. Tuntutan dunia kerja yang pada dasarnya membutuhkan tenaga kerja yang berkualitas. Pendidikan kejuruan tidak hanya menyiapkan ketrampilan saja, tetapi juga menyiapkan sikap, kebiasaan serta nilai-nilai yang diperlukan untuk terjun ke dunia kerja.

Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada

pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini. Kreativitas dapat tumbuh dari proses interaktif antara lingkungan yang merangsang dan kemampuan pembawaan dan prosesnya. Pengembangan potensi kreativitas akan mudah dan efektif jika dimulai sejak dini, yaitu tahap pertama dan memerlukan perangsangan serta tantangan agar dapat perwujudan pada tingkat tinggi. Oleh karena itu, dunia pendidikan sewajarnya pula berpartisipasi aktif untuk hal ini, untuk melahirkan tenaga kerja yang tidak hanya mempunyai ketrampilan dan kecerdasan namun juga tenaga-tenaga kerja kreatif, yaitu dengan memberikan kesempatan pendidikan kepada semua peserta didik untuk mengembangkan potensinya sesuai dengan bidang keahlian yang diminati oleh masing-masing peserta didik.

Menjawab tuntutan kebutuhan tenaga kerja di Indonesia tersebut, maka pemerintah mendirikan SMK Negeri 3 Magelang. Sebagai salah satu SMK di kota Magelang yang membuka program keahlian busana butik SMK Negeri 3 Magelang mempunyai visi menjadi SMK yang dikelola secara professional menghasilkan tamatan unggul dan mampu bersaing di pasar global, serta mempunyai misi menghasilkan tamatan yang berakhlak mulia, dan memiliki karakter kebangsaan; membentuk tamatan yang mandiri, berjiwa kreatif, inovatif, sportif dan kompeten; mengelola sekolah dengan SMM ISO 9001:2008; meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan yang professional; menjadikan sekolah sebagai pusat pengetahuan dan pelatihan yang berperan

dalam pelayanan pendidikan masyarakat di kota Magelang dan sekitarnya; dan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Sebagai upaya untuk mewujudkan visi dan misi tersebut, seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa pengembangan potensi kreativitas akan mudah dan efektif jika dimulai sejak dini, yaitu tahap pertama maka mata pelajaran dasar desain telah ditetapkan sebagai salah satu mata pelajaran ketrampilan di SMK khususnya program studi Tata Busana. Karena mata pelajaran dasar desain merupakan mata pelajaran yang sangat menunjang pada mata pelajaran lain, sebab dasar desain merupakan pedoman dan modal awal bagi siswa dalam perencanaan pembuatan bentuk suatu busana yang mengandung nilai etika dan estetika. Dasar desain merupakan mata pelajaran teori yang menitikberatkan pada penguasaan teori desain dan ketrampilan penerapan teori-teori desain ke dalam karya cipta desain busana. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk aktif, kritis dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan khususnya pada penerapan teori-teori dalam mencipta desain busana.

Dalam kenyataanya pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 3 Magelang pada mata pelajaran dasar desain belum dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan keaktifan, sikap kritis dan kreativitas siswa pada mata pelajaran dasar desain masih rendah. Sebanyak 72,22% atau 26 siswa dari 36 siswa kelas X Busana 2 masih belum menunjukkan kreativitas mencipta desain busananya. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pada mata pelajaran dasar desain yang masih dibawah KKM.

Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas dapat dikarenakan banyak hal, seperti adanya dorongan dari dalam/ motivasi diri yang disebut faktor internal dan dorongan dari luar diri siswa atau faktor eksternal. Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari luar seperti lingkungannya, suasana pembelajaran, strategi mengajar guru, metode mengajar guru dan media yang digunakan pada pembelajaran ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Demikian halnya dalam kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain, selain dorongan dari dalam diri siswa itu sendiri, metode mengajar guru merupakan salah satu factor yang diduga berpengaruh besar terhadap peningkatan kreativitas desain busana siswa. Dengan kata lain apabila metode mengajar guru baik maka siswa akan terdorong atau termotivasi sehingga terdapat kemungkinan kreativitas itu akan berkembang dan meningkat.

Observasi di lapangan menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dan cenderung ragu-ragu dalam mengemukakan pendapatnya dimuka kelas, karena lemahnya strategi pembelajaran guru. Sehingga suasana kelas cenderung pasif karena kurang adanya dorongan motivasi dari guru.

Teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional. Pada metode ini guru berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang kemudian dituntut untuk dapat mengingat dan menghafal, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari belum maksimal. Dalam mencipta suatu desain busana siswa belum mengetahui maksud dan tujuan desain busana tersebut dibuat untuk apa dan untuk siapa. Siswa hanya menduga-duga dan

tidak benar-benar mengerti manfaat dari desain busana tersebut. Hal tersebut dapat terlihat ketika guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan, siswa tidak dapat menjawab dengan lancar.

Belum digunakannya model pembelajaran yang inovatif juga terlihat dari perilaku siswa yang cenderung bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas dan kurang termotivasi untuk mengembangkan dan mengaktifkan kapasitasnya dalam mencipta desain busana, sehingga hasil desain busana siswa belum dapat terbaca dengan baik. Sebagian besar siswa (72,22%) dalam kelas tersebut masih mendapatkan nilai di bawah 75 atau di bawah KKM.

Selain itu kurangnya sumber belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa cenderung terpaku pada contoh-contoh yang diberikan oleh guru mengenai teori teori dasar desain yang seyogyanya itu merupakan contoh yang mendasar. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya referensi untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya ke dalam bentuk desain busana yang mengandung arti.

Sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru agar pembelajaran yang diberikan berhasil dengan baik dan diminati siswa. Keberhasilan ini banyak tergantung pada usaha guru dalam membangkitkan motivasi belajar muridnya. Kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru sangat menentukan hasil belajar 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, teknik penyampaian dan model pembelajaran

harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa, tentunya yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Untuk dapat mengajarkan materi pada mata pelajaran dasar desain 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 secara 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.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengungkap dan memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan penelitian tindakan kelas dengan judul peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang. Pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* ini

merupakan metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok kecil dimana siswa bekerja menggunakan inquiri kooperatif, perencanaan, proyek, diskusi kelompok, dan kemudian mempresentasikan penemuan mereka kepada kelas. Metode ini merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip belajar demokrasi. Metode ini dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, sehingga kreativitas siswa dalam mencipta desain busana dapat dikembangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Strategi pembelajaran masih lemah, sehingga suasana kelas cenderung pasif karena kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru.
2. Teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional, sehingga kurang relevan dengan kurikulum yang diterapkan.
3. Dibutuhkan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhan siswa.
4. Kurangnya sumber belajar atau referensi untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya mempengaruhi hasil nilai siswa.
5. Nilai mencipta desain busana siswa sebagian besar masih dibawah KKM.

C. Batasan Masalah

Banyak permasalahan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas dan penggunaan metode pembelajaran pada proses pembelajaran di dalam kelas. Namun berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain. Jumlah kelas pada kelas X di SMK Negeri 3 Magelang berjumlah tiga kelas yaitu kelas X Busana 1, X Busana 2 dan X Busana 3, maka penerapan pembelajaran *Group Investigation* pada penelitian ini dibatasi pada kelas X Busana 2 karena dari ketiga kelas tersebut kelas X Busana 2 adalah kelas yang tingkat partisipatif dan tingkat kreativitasnya rendah dibandingkan dengan kelas yang lain. Materi pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan silabus kelas X semester 2 yang dibatasi pada kompetensi dasar terakhir mata pelajaran dasar desain yaitu kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda. Metode pembelajaran tipe *Group Investigation* ini dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, sehingga kreativitas siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang dalam mencipta desain busana pada mata pelajaran dapat dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang?

2. Bagaimana peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.
2. Mengetahui peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini :

1. Bagi peneliti
 - a. Sebagai penambah wawasan bagi peneliti dalam implementasi penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*.
 - b. Sebagai penambah wawasan bagi peneliti dalam meningkatkan kreativitas mencipta desain busana dengan penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*.
2. Bagi Pihak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
 - a. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru tentang alternative pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran dasar desain.

- b. Sebagai informasi bagi sekolah untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain.
- 3. Bagi Jurusan PTBB
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian maupun referensi ilmiah dalam bidang pendidikan bagi mahasiswa maupun dosen Program Studi Pendidikan Teknik Busana tentang penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* khususnya dan pembelajaran kooperatif pada umumnya.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan penelitian lanjutan mengenai permasalahan peningkatan kreativitas sejenis dengan hasil yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang begitu kompleks untuk didefinisikan. Begitu banyak definisi tentang kreativitas, sehingga menjadi salah satu masalah yang kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas. Tidak ada satu pun definisi kreativitas yang dapat diterima secara universal. 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).

“Kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal; menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru; aktifitas-aktifitas baru; mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan” (Utami Munandar, 2012:19). Menurut Conny Semiawan (1987:8), “...kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.” Sedangkan Elisabeth B. Hurlock (2002:2)

memandang kreativitas sebagai suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan.

Kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek, kendatipun saling berkaitan tetapi penekanannya berbeda-beda. “Rhodes (1961.dalam Isaksen, 1987) dalam menganalisa lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses, dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (press) individu ke perilaku kreatif.” (Utami Munandar, 2012:20).

Beberapa definisi mengenai kreativitas tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru yang lain dari yang lain, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Seperti yang telah dikaji dalam definisi kreativitas sebelumnya, kreativitas dalam pengembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”.

Ditinjau dari aspek pribadi, kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya (Utami Munandar, 2012:27). Treffinger dalam Utami Munandar (2012: 35) mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana Inovatif serta produk orisinal mereka telah

dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

Menurut David Cambel dalam Bambang Sarjono (2010:9) dalam P. Ibnu Dwi (2012), ciri pokok orang kreatif adalah:

- 1) Kelincahan mental berpikir dari segala arah dan kemampuan untuk bermain-main dengan ide-ide, gagasan-gagasan, konsep, lambing-lambang, kata-kata dan khususnya melihat hubungan-hubungan yang tak bias antara ide-ide, gagasan-gagasan dan sebagainya. Berpikir ke segala arah (*convergen thinking*) adalah kemampuan untuk melihat masalah atau perkara dari berbagai arah, segi, dan mengumpulkan fakta yang penting serta mengarahkan fakta itu pada masalah atau perkara yang dihadapi.
- 2) Kelincahan mental berpikir ke segala arah (*divergen thinking*) adalah kemampuan untuk berpikir dari satu ide, gagasan menyebar ke segala arah.
- 3) Fleksibel konseptual (*conceptual fleksibility*) adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara pandang, pendekatan, kerja yang tidak selesai.
- 4) Orisinilitas (*originality*) adalah kemampuan untuk memunculkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak lazim (meski tidak selalu baik) yang jarang bahkan “mengejutkan”.
- 5) Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas. Dari penyelidikan ditemukan bahwa pada umumnya orang-orang kreatif lebih menyukai kerumitan daripada kemudahan, memilih tantangan daripada keamanan, cenderung pada tali temalnya (*complexity*) dari yang sederhana (*simplyxity*).
- 6) Latar belakang yang merangsang orang-orang kreatif biasanya sudah lama hidup dalam lingkungan orang-orang yang dapat menjadi contoh dalam bidang tulis-menulis, seni, studi, penelitian dan pengembangan ilmu serta penerapannya, dan dalam suasana ingin belajar, ingin bertambah tahu, ingin maju dalam bidang-bidang yang digumuli.
- 7) Kecakapan dalam banyak hal. Para manusia kreatif pada umumnya banyak minat dan kecakapan dalam berbagai bidang (*multiple skill*).

Ditinjau dari proses, menurut Torrance (1988) dalam Utami Munandar (2012:27), kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan

hasil-hasilnya. Proses kreativitas meliputi beberapa tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang ciri-ciri kreativitas secara garis besar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa sifat dan kepribadian orang berbeda antara satu dengan yang lain. Begitu pula dengan produk kreatif kaitannya dengan proses dan kondisi yang memungkinkan seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

c. Faktor Pendorong Kreativitas

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, ditinjau dari aspek pendorong (press) kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan. “Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun juga ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.” (Utami Munandar, 2012:46). Faktor internal atau dorongan dari dalam diri seseorang tersebut dapat berupa keingintahuan, sifat kritis atau keinginan yang kuat akan sesuatu hal.

Menurut Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik (Depdiknas, 2004:19) dalam Nurhayati (2011:10) dalam P. Ibnu Dwi (2012), disebutkan ciri kreativitas antara lain :

- 1) Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa
- 2) Menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan
- 3) Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar
- 4) Berani Mengambil resiko
- 5) Suka mencoba
- 6) Peka terhadap keindahan dari segi estetika dari lingkungan

Kreativitas merupakan sesuatu yang tidak dapat dipaksakan, namun dapat dimungkinkan untuk tumbuh. Bibit yang unggul pun memerlukan kondisi yang memungkinkan untuk bibit itu mengembangkan sendiri potensinya. Dengan kata lain kreativitas konstruktif dapat tumbuh dengan adanya dorongan dari kondisi eksternal (dari lingkungan).

Menurut pengalaman Rogers dalam Utami Munandar (2112: 38) dalam psikoterapi, penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif.

1) Keamanan Psikologis

- a) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya
- b) Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada (sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam)
- c) Memberikan pengertian secara empatik (dapat ikut menghayati).

2) Kebebasan Psikologis

Jika orang tua atau guru mengizinkan atau memberi kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pemikiran-pemikiran atau perasaan-perasaannya, permissiveness ini memberikan pada anak kebebasan dalam berpikir atau merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya. Mengekspresikan dalam tindakan konkret perasaan-perasaannya (misalnya memukul) tidak selalu dimungkinkan, karena hidup dalam masyarakat selalu ada batas-batasnya, tetapi ekspresi secara simbolis hendaknya dimungkinkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi dan mengembangkan kreativitas siswa meliputi faktor internal yaitu dorongan dalam diri (motivasi diri) dan faktor eksternal seperti: lingkungan (keluarga, teman sebaya, tempat tinggal, dan lain-lain); suasana pembelajaran; serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

d. Identifikasi dan Pengukuran Kreativitas

Basemer dan Treffinger menyatakan bahwa tidak perlu produk itu menonjol dalam semua kriteria. Misalnya nilai cukup tinggi pada semua kriteria sebanding dengan nilai sangat tinggi pada beberapa kriteria dan rendah pada beberapa

lainnya. Meskipun demikian ada kecenderungan yang sama yang kemudian dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan ciri-ciri umum dari kreativitas.

“Kegiatan evaluasi suatu hasil belajar memerlukan data yang diperoleh melalui kegiatan pengukuran. Kegiatan pengukuran memerlukan alat ukur atau instrument yang diharapkan menghasilkan data yang sah dan andal.”(Djemari Marpadi, 2012:9). Kegiatan pengukuran dapat dilakukan dalam bentuk tugas-tugas rumah, kuis, ulangan tengah semester, dan akhir semester.

Kegiatan pengukuran untuk mengukur kreativitas seseorang dapat dilakukan dengan berbagai cara. “Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (press), atau lingkungan yang memberi kesempatan /peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitas akan muncul” (Utami Munandar, 2012:40).

Menurut Dedi Supriyadi (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 statistic dan tidak mudah melukiskan kreativitas suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektifitas.

2) Pertimbangan Subyektif

Pertimbangan subyektif lebih diarahkan kepada orang atau produk kreatif. Pertimbangan subyektif ini digunakan dengan cara meminta sekelompok pakar untuk menilai kreativitas orang-orang tertentu sesuai dengan bidangnya. Kelebihan pertimbangan subjektif ialah, metode ini praktis penggunaannya, dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, dapat menjaring orang-orang atau produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip bahwa pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apersepsi pengamat yang ahli. Kelemahannya adalah

setiap penimbang mungkin mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap apa yang disebut “kreatif” itu, dan pertimbangan yang diberikan dapat dipengaruhi oleh factor-faktor lain diluar konteks kreativitas yang dinilai.

3) Inventori Kepribadian

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

4) Inventori Biografi

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 kreativitas verbal dari Munandar. Tes kreativitas berbeda dengan tes intelegensi, tes intelegensi menguji kemampuan berpikir konvergen, karena itu jawaban yang disediakan benar dan salah. Sedangkan tes kreativitas mengukur kemampuan berpikir divergen, tidak ada jawaban benar atau salah. Kualitas respon seseorang diukur dari sejauh manakah memiliki keunikan dan berbeda dari kebanyakan orang. Makin unik dan orisinal, makin tinggi skornya. Selain itu yang menjadi kriteria penskoran adalah keluwesan, kelancaran dan kerincian jawaban.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan 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 kreatifnya.

Definisi mengenai produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas, ialah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Basemer dan Treffinger dalam Utami Munandar (2012:41-42) menyarankan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu (1) kebaruan (*novelty*), (2) pemecahan (*resolution*), serta (3) kerincian (*elaboration*) dan sintesis. Masing-

masing dari ketiga kategori ini meliputi sejumlah atribut. Model ini disebut “*Creative Product Analysis Matrix*” (CPAM).

- 1) Kebaruan menurut Basemer dan Treffinger adalah sejauh mana produk itu baru, dalam hal : jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru yang terlibat dalam hal didalam dan diluar lapangan/ bidang; dalam hal dampak dari produk terhadap produk kreatif dimasa depan. Produk itu orisinal dalam arti sangat langka diantara produk-produk yang dibuat oleh orang-orang dengan pengalaman dan pelatihan yang sama juga menimbulkan kejutan (*surprising*) sebelum memberikan penilaian orang tercengang bahkan kaget dan terakhir produk itu germinal dalam hal dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya.
- 2) Pemecahan (*resolution*) menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah. Tiga kriteria dalam dimensi ini ialah, bahwa produk itu harus bermakna (*valuable*) menurut para pengamat, karena memenuhi kebutuhan; logis, dengan mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu; berguna, karena dapat diterapkan secara praktis.
- 3) Elaborasi dan sintesis. Dimensi ini merujuk pada derajat / sejauh mana produk itu menggabung unsur-unsur yang tidak sama/ serupa menjadi keseluruhan yang cangguh dan koheren (bertahan secara logis). Lima kriteria untuk menilai hal ini ialah: produk itu harus organis, dalam arti mempunyai nilai lebih dari yang tampak; kompleks yaitu berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih; dapat dipahami, karena tampil secara jelas dan menunjukkan ketrampilan atau keahlian yang baik, dikerjakan secara seksama.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam mencipta desain busana, peneliti menggunakan pendekatan analisis obyektif. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai kreativitas suatu produk berupa karya-karya kreatif desain busana siswa, yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Metode ini secara langsung dapat mengukur kreativitas yang melekat pada obyeknya berupa karya kreatif yang dihasilkan siswa dalam setiap pembelajaran melalui pemberian tugas mencipta desain busana berdasarkan kriteria produk kreatif *CPAM (Creative Product Analysis Matrix)*, yaitu (1) kebaruan (*novelty*), (2) pemecahan (*resolution*), serta (3) kerincian (*elaboration*) dan sintesis.

2. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Dasar Desain

“Desain ialah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan” (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991:9). Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningsih, 1982:1). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 2000:2). Kemudian Arifah A. Riyanto (2003) menyatakan bahwa desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang desain di atas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan yang dihasilkan melalui berbagai pertimbangan 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 unsur-unsur serta keselarasan, perbandingan, keseimbangan, pusat perhatian yang disebut prinsip desain dalam satu kesatuan yang menarik yang mengandung nilai etika dan estetika.

Mata pelajaran dasar desain merupakan salah satu mata pelajaran teori sekaligus produktif kelas X program studi Tata Busana di SMK N 3 Magelang yang disampaikan dengan durasi waktu 3 x 45 menit dalam satu minggu pada kurikulum 2013. Kompetensi Dasar pada mata pelajaran dasar desain tersebut adalah penerapan prinsip desain pada benda yang menuntut siswa untuk memahami, menerapkan serta mempunyai ketrampilan dan kemampuan untuk menciptakan suatu desain busana yang kreatif yang sesuai dengan unsur dan prinsip desain.

Materi dalam mata pelajaran dasar desain ini menekankan pada pengetahuan dan skill/ketrampilan pada proses pembuatan gambar busana, sebagai implikasi dari penerapan eksperimen dari pembelajaran saintifik pada kurikulum 2013. Sesuai dengan kurikulum tersebut, maka kompetensi mata pelajaran dasar desain akan dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Dasar Desain
Silabus Kelas X SMK N 3 Magelang**

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran
1	Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.	Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur desain	Mengamati Menanya
2	Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternative dan desain dalam pelajaran dasar desain. Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggungjawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain	Mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain Mengetahui perbedaan bentuk geometris dan non geometris Mengetahui perbedaan tentang arah dan garis	Eksperimen Asosiasi Komunikasi
3	Mendeskripsikan unsur desain	Menerapkan unsur desain dengan menggambar busana sesuai kriteria mutu	
4	Penerapan unsur desain pada benda	Menunjukkan penerapan unsur desain dengan mencari contoh dalam busana dan mendiskusikannya	
5	Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.	Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan prinsip desain	
6	Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternative dan desain dalam pelajaran dasar desain. Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggungjawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain	Mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pusat perhatian Mengetahui perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris Mengetahui perbedaan tentang irama dan pengulangan	
7	Mendeskripsikan prinsip desain	Menerapkan prinsip desain dengan menggambar busana sesuai kriteria mutu	
8	Penerapan prinsip desain pada benda	Menunjukkan penerapan prinsip desain dengan mencari contoh dalam busana dan mendiskusikannya	

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran dasar desain kelas X, penerapan prinsip desain pada benda merupakan materi pelajaran terakhir dalam mata pelajaran tersebut dan siswa sudah dapat menciptakan suatu desain busana sebagai hasil dari implementasi materi unsur dan prinsip desain yang sudah mereka pelajari.

Ernawati,dkk (2008:195) menjelaskan bahwa gambar atau desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya. Menurut Sri Widarwati (1993: 2) desain atau menggambar busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain. Setiap busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah proses desain. Sehingga kreativitas mulai diperlukan dalam penerapan unsur dan prinsip desain secara keseluruhan. Kreativitas diperlukan karna dalam membuat suatu desain busana yang indah dan dapat dinikmati seseorang harus secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dengan berbekal materi yang telah siswa pelajari tersebut, maka kreativitas mencipta desain siswa dapat diketahui melalui pembuatan desain busana pada kompetensi dasar prinsip desain pada benda.

3. Tinjauan Tentang Materi Mata Pelajaran Dasar Desain

Materi pelajaran dalam mata pelajaran dasar desain pada penelitian tindakan kelas ini menyesuaikan dengan materi yang telah disusun sekolah tempat penelitian berlangsung. Jumlah tatap muka dalam satu minggu pada mata pelajaran dasar desain tersebut yaitu satu kali tatap muka dengan jumlah 3 jam pelajaran x 45 menit. Materi yang disampaikan sesuai dengan silabus pembelajaran dasar desain semester genap siswa kelas X, yaitu pada kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda.

Dalam mencipta suatu desain busana, selain penerapan prinsip desain terlebih dahulu hal yang penting untuk diterapkan adalah unsur-unsur desain. Unsur desain merupakan materi yang diperlukan untuk kemudian dapat diterapkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Maka dalam penelitian ini unsur desain perlu untuk dikaji sebagai teori yang menunjang penerapan prinsip desain. Berikut materi pelajaran dalam penelitian ini :

a. Unsur Dan Prinsip Desain Busana

1) Unsur-unsur Desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”(Sri Widarwati, 2000:7). Suatu desain selalu mengandung unsur desain, namun perwujudan bentuk dan variasi-variasinya berbeda antara desain satu dengan lainnya. Suatu desain akan tercipta dengan baik dan mempunyai makna apabila dalam desain tersebut mengandung unsur-unsur desain dan dikomposisikan dengan baik. Jadi unsur desain adalah segala sesuatu yang dirangkai dengan baik untuk dapat merancang sebuah desain yang baik pula.

Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui menurut Sri Widarwati (2000:7) adalah sebagai berikut: 1) garis, 2) arah, 3) ukuran, 4) bentuk, 5) nilai gelap terang, 6) warna, dan 7) tekstur.

a) Garis

“Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, 2000: 7). 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 dengan arah tujuan. Garis adalah hasil gerak satu titik ke titik lain sesuai dengan arah dan tujuan (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli diatas yang dimaksud dengan garis adalah hasil gerak titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang.

Adapun macam-macam garis, antara lain: lurus datar, lurus diagonal, lurus terputus-putus, lengkung, bergelombang, bergerigi, dan kusut tak menentu (Atisah Sipahelut & Petrussumadi, 1991:25).

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 feminine. Garis dalam busana dibedakan menjadi garis luar dan garis hiasan atau garis dalam model busana itu (Arifah A. Riyanti, 2003:28).

Garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- (1) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet
- (2) Membagi bentuk strukturnya menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model pada pakaian.
- (3) Menentukan periode suatu busana (siluet, periode empire, periode princess).

- (4) Memberi arah gerak dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh (Chodijah & Mimdy, 1982:2)

b) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertikal), c) miring ke kiri dan ke kanan (diagonal).” (Sri Widarwati, 2000:8). “Antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah yaitu vertical, horizontal, diagonal, dan lengkung” (Arifah A. Riyanto 2003:32). Arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991).

Arah dapat memberikan beberapa kesan, yaitu :

- (1) Arah garis lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan
- (2) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebar dan memendekkan objek.
- (3) Arah garis miring memberi kesan lebih dinamis dan lincah
- (4) Arah garis miring horizontal memberi kesan menggempuk
- (5) Arah garis miring vertical memberi kesan melangsingkan (Sri Widarwati, 2000:8-9).

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

c) Bentuk

Menurut Widjiningih (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 :

- (1) Bentuk segi empat dan segi panjang
- (2) Bentuk segitiga dan kerucut
- (3) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran
- (4) Bentuk yang mempunyai isi dan ruang
- (5) Bentuk sebagai hiasan

Sedangkan menurut Prapti Karomah (1990: 9) bentuk dalam busana digolongkan menjadi 4 golongan, yaitu: bentuk dasar busana yang asli; bentuk busana yang dikembangkan; bentuk leher, lengan dan rok; dan bentuk busana daerah.

Jadi berdasarkan pengertian bentuk menurut para ahli di atas yang dimaksud dengan bentuk adalah susunan dari garis yang membentuk suatu ruang atau bidang bentuk tersebut dapat berupa bentuk leher, kerah, lengan, rok dan lain-lain.

d) Ukuran

Pada sebuah desain busana, garis dan bentuk sering kali berbeda ukuran. Ukuran ini harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil desain. "Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain busana dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidaksamaan apabila ukurannya tidak sesuai." (Widjiningsih, 1982:5).

"Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok yaitu:

- (1) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- (2) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- (3) Midi : rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut.

(4) Maxi : rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki.

(5) Longdress: rok yang panjangnya sampai lantai/ tumit.” (Sri Widarwati, 2000: 10).

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan ukuran adalah unsur dalam desain busana yang menentukan keseimbangan dan kesatuan dalam desain busana. Untuk itu, apabila menginginkan terciptanya keseimbangan dalam busana diperlukan penerapan ukuran yang pas baik itu ukuran rok, blus, celana dan sebagainya. Yang dimaksud ukuran dalam busana adalah ukuran bagian-bagian busana, yaitu ukuran kerah, lengan, rok, saku, manset dan lain-lain.

e) 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 desain (Widjiningih, 1982: 6). Berdasarkan uraian-uraian tersebut, nilai gelap terang adalah tingkatan gelap terang warna yang terdapat dalam suatu desain dan warna tersebut mempunyai nilai.

f) Warna

“Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberi rasa keindahan.” (Chodijah & Moh. Alim Zaman, 2001). Kehadiran unsur warna orang dapat mengungkap 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).

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru dan sebagainya, tata adalah aturan (Prapti Karomah, 1990: 18). Jadi warna dalam tata busana disini diartikan sebagai pemilihan corak rupa dalam busana sesuai dengan peraturan yang ada untuk memperoleh keserasian warna berbusana. Dalam tata busana, warna merupakan salah satu unsur yang perlu mendapatkan perhatian. Pemilihan warna yang salah, dapat merusak keserasian dalam busana tersebut. Pemilihan warna dan kombinasi warna yang tepat perlu sekali, supaya busana tersebut Nampak serasi. Untuk memperoleh keserasian warna dalam busana ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu :

- (1) Kesempatan
- (2) Warna kulit
- (3) Umur
- (4) Bentuk tubuh

Untuk dapat memilih dan menerapkan warna yang tepat, terlebih dahulu perlu adanya pengetahuan tentang:

(1) Pengelompokan Warna

Ada bermacam-macam teori yang berkembang mengenai warna, diantaranya teori Oswolk, Mussel, Prang dan Browster. Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier, dan kuarter(Afif Ghurub Bestari, 2011: 14).

(2) Pembagian Warna

Warna menurut sifatnya dibagi menjadi tiga, yaitu warna yang bersifat panas dan dingin, warna yang bersifat terang dan gelap, serta warna yang bersifat terang dan kusam (Afif Ghurub Bestari, 2011: 16).

(3) Kombinasi Warna

Dari berbagai warna yang ada, terkadang kita belum menemukan warna yang diinginkan. Oleh sebab itu warna perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjajar, bersebelahan, atau berdampingan (Afif Ghurub Bestari, 2011: 17)

Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud dengan warna adalah unsur rupa yang mudah ditangkap oleh mata serta memberi rasa keindahan yang dapat mengungkapkan perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang seperti sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda.

g) 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). “Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.” (Afif Ghurub Bestari, 2011:13). 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:

- (1) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampakan seseorang terlihat gemuk.
- (2) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan badan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- (3) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai dengan model-model busana dengan kerut dan draperi.
- (4) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bias menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- (5) 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 suatu benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar dengan diraba, tekstur itu berkilau dan kusam 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.

2) Prinsip-prinsip Desain

“Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain.” (Afif Ghurub Bestari: 17). “Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.” (Sri Widarwati, 2000:15). Menurut Widjiningsih (1982: 11) prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu.

Berdasarkan uraian di atas 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. Adapun prinsip-prinsip desain tersebut menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 17-18) adalah 1) harmoni, 2) proporsi, 3) keseimbangan, 4) irama, 5) Pusat perhatian, 6) kesatuan.

a) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Widjiningsih (1982: 11) harmoni adalah prinsip dalam seni yang timbul

kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide. “Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.” (Sri Widarwati, 2000: 15). Jadi harmoni atau keselarasan merupakan persamaan, penyesuaian dan keserasian antara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

b) Proporsi

“Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.” (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Widjningsih (1982:13 proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan. “Perbandingan atau proporsi yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan.” (Sri Widarwati, 2000:17).

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

Proporsi yang pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti membandingkan panjang dan lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok.

Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau calana dan 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.

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.

Proporsi yang keempat yaitu dari tatanan busana dan pelengkapannya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran sraft, dasi, brooch atau corsage dengan keseluruhan busana atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan proporsi adalah perbandingan yang digunakan untuk menampakkan susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

c) Keseimbangan

“*Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.” (Ana Arisanti, 2010). “Keseimbangan (*balance*) antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik.” (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Widjiningsih (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 :

- (1) Keseimbangan simetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang sama.
- (2) 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.

Berdasarkan uraian tentang keseimbangan di atas, yang dimaksud dengan keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam busana baik berupa keseimbangan simetris ataupun asimetris sehingga memberikan rasa puas.

d) Irama (Ritme)

“Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.” (Sri Widarwati, 2009:17). Irama pada suatu desain

busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, (Arifah A. Riyanto, 2003:57). Pendapat lain mengatakan irama dalam suatu desain adalah suatu kesan gerak yang menentukan selaras atau tidaknya suatu busana (Soekarno& Lanawati Basuki, 2004).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian irama di atas, maka irama adalah suatu gerakan teratur yang menentukan selaras atau tidaknya suatu desain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

e) Pusat Perhatian (*Centre of Interest*)

Menurut Arifah A.Riyanto (2003: 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. “Dalam busana harus memiliki bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya.” (Sri Widarwati, 2000: 21).

“Pusat perhatian (*centre of interest*) dapat berupa aksentuasi yang secara otomatis membawa mata pada suatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksentuasi sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut.

- (1) Apa yang akan dijadikan aksentuasi.
- (2) Bagaimana menciptakan aksentuasi.
- (3) Berapa banyak aksentuasi yang dibutuhkan.
- (4) Dimana aksentuasi ditempatkan.” (Afif Ghurub Bestari, 2011:18).

Pusat perhatian berfungsi menutupi kekurangan dan menonjolkan keindahan bentuk tubuh dengan teknik pengalihan perhatian (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004).

Berdasarkan definisi dari pusat perhatian atau aksentuasi di atas, maka yang dimaksud dengan pusat perhatian 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 atau dapat juga membuat corsage bunga yang disematkan pada blus kanan atas, dan lain sebagainya.

f) Kesatuan

“Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah. Contohnya *neckline* berbentuk V yang mana ujung blusnya meruncing.” (Afif Ghurub Bestari, 2011:18).

b. 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. Dalam mencipta desain, unsur dan prinsip desain hendaknya diperhatikan, kedua elemen tersebut sangat menentukan bagaimana hasil desain busana. Dengan adanya unsur dan prinsip desain dalam suatu ciptaan desain busana, kita dapat melihat wujud dari suatu desain busana yang lebih indah, lebih mendekati sempurna dan lebih bermakna.

Dalam mencipta suatu desain busana, setiap unsur dan prinsip yang diterapkan hendaknya mudah dipahami oleh orang lain dan penerapannya sesuai dengan siapa orang yang akan memakainya. Hal tersebut penting karena setiap orang mempunyai bentuk tubuh yang berbeda. Dengan kata lain, dalam penerapan unsur dan prinsip desain kita harus memperhatikan maksud dan tujuan dari desain

busana tersebut dibuat, sehingga dapat menutupi kekurangan atau menonjolkan kelebihan si pemakai.

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. Setiap prinsip busana ini tidak digunakan secara terpisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip tersebut keserasian, perbandingan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.

1) Penerapan Prinsip Harmoni

Harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian antara yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, misalnya kesesuaian dari unsur-unsur desain yang membentuknya.

2) Penerapan Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan dapat diterapkan pada desain dalam bentuk bagian bagian busana atau dalam bentuk hiasan pada busana dengan keseimbangan simetris (keseimbangan formal) atau asimetris (keseimbangan informal) . Sifat desain simetris mencerminkan sifat yang statis atau pasif. Dalam pandangan akan memberi kesan tenang dan agung. Oleh karena itu baik dipakai untuk pakaian yang berbentuk tailoring dan pakaian sehari-hari. Sifat dari desain asimetris lebih mencerminkan sifat dinamis dan aktif. Dalam pandangan memberi kesan kegembiraan dan menarik perhatian. Oleh karena itu tipe asimetris sering dipakai orang untuk busana dalam kesempatan-kesempatan tertentu atau formil.

3) Penerapan Prinsip Proporsi

Untuk mencapai suatu proporsi yang baik perlu dan keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta menambah kesan nampak lebih indah maka dalam hal ini garis, warna dan ukuran memegang peranan penting. Suatu desain yang dibuat dari susunan garis horizontal dalam jarak yang sama tampak memberi kesan yang monoton dan membosankan, sedangkan dengan jarak yang tidak sama akan tampak lebih menarik.

Demikian pula dengan warna dan bentuk harus disesuaikan perbandingannya. Misalkan salah satu warna yang diambil harus dominan. Pemakaian bentuk kancing, pita-pita, renda-renda perlu pula diperhatikan perbandingan ukurannya.

4) Penerapan Prinsip Pusat Perhatian

Meskipun secara keseluruhan dari desain yang kita buat telah mempunyai hubungan yang baik, namun supaya lebih menarik perlu diberikan suatu tekanan pada bagian yang ingin ditonjolkan. Misalnya untuk seseorang yang berwajah cantik, bila ingin menonjolkan wajahnya, maka letakkan pusat perhatian dari desain tersebut dekat dengan wajah. Begitu pula sebaliknya apabila berlawanan maka letakkan pusat perhatian dekat pada sisi bagian tubuh yang dirasa lebih indah. Tekanan atau pusat perhatian dari suatu desain busana dapat berupa:

- a) Kumpulan atau kelompok hiasan pada busana
- b) Hiasan berupa pita atau kembang
- c) Warna-warna kontras dan bentuk-bentuk yang berbeda

5) Penerapan Prinsip Irama

Irama sangat diperlukan terutama untuk busana dengan kreasi-kreasi artistic seperti busana pesta, busana pengantin, busana formil dan lain-lain. Untuk memperoleh suatu perpaduan yang harmonis, bias dilakukan dengan menyusun unsur-unsur desain secara baik. Bisa dengan pengulangan atau peralihan.

Jadi, dalam mencipta suatu desain busana seseorang harus memperhatikan, memahami dan dan mempertimbangkan maksud dan tujuan penciptaan desain busana tersebut. Salah satunya dengan menerapkan unsur dan prinsip desain, sehingga garis dan bentuk yang dihasilkan tidak hanya indah di atas kertas saja namun orang lain juga dapat memahami desainnya untuk diwujudkan ke dalam bentuk yang sebenarnya.

6) Penerapan prinsip kesatuan

Penerapan prinsip kesatuan dapat dilakukan dengan menerapkan pengulangan bentuk atau unsur yang lain dalam suatu desain busana.

Proses yang harus dilalui dalam mencipta desain busana:

- a. Mengamati trend mode yang berlaku.
- b. Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna dan sifat (karakter)
- c. Mengkombinasi atau menggabungkan trend mode dan inspirasi
- d. Menemukan target konsumen, status social dan kebutuhan (Poeri Muliawan, 2002:3).

Untuk menerapkan unsur dan prinsip desain, maka diperlukan adanya langkah-langkah mendesain busana. Menurut Sri Widarwati, (1993) adalah sebagai berikut:

- a. Gambarlah perbandingan tubuh dengan pensil yang lunak, garis tipis saja. Perbandingan tubuh dapat digambarkan sendiri dengan gaya tertentu, atau dikutip dari berbagai contoh gambar perbandingan tubuh.
- b. Gambarlah bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu.

- c. Hapuslah garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.
- d. Berilah tekstur atau warna pada desain, sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberikan gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menerapkan unsur dan prinsip desain dalam desain busana, terlebih dahulu kita harus menyiapkan proporsi tubuh. Dalam penelitian ini peneliti akan menyediakan beberapa gambar perbandingan tubuh dengan 2 alternatif pose yang nantinya akan digunakan siswa dalam mencipta desain busana dan kemudian akan digunakan oleh siswa untuk menuangkan kreativitas mencipta desain mereka berdasarkan unsur dan prinsip desain busana.

Untuk dapat menerapkan unsur dan prinsip desain dengan baik dan benar, seorang desainer harus mempertimbangkan beberapa fungsi dari desain busana tersebut. Dalam penelitian ini, siswa akan diberikan permasalahan tentang mencipta desain busana berdasarkan bentuk tubuh si pemakai. Kemudian nantinya siswa akan menentukan sendiri desain busana tersebut akan dikenakan untuk bentuk tubuh yang seperti apa. Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini perlu mengkaji tentang desain busana berdasarkan bentuk tubuh.

c. Desain Busana Berdasarkan Bentuk Tubuh

Untuk menampilkan busana yang indah dan serasi dengan kondisi tubuh secara keseluruhan, maka perlu mempelajari berbagai macam bentuk tubuh manusia. Menurut Prapti Karomah (1990: 17) bentuk tubuh digolongkan menjadi: a) bentuk tubuh tinggi kurus, b) bentuk tubuh tinggi gemuk, c) bentuk tubuh pendek kurus, d) bentuk tubuh pendek gemuk, dan e) bentuk tubuh ideal.

Selain desain busana berdasarkan bentuk tubuh, dalam mencipta desain busana perlu untuk mengetahui usia si pemakai. Desain busana berdasarkan usia si pemakai adalah sebagai berikut.

d. Desain Busana Berdasarkan Usia

Pemakaian busana juga disesuaikan dengan usia agar memberikan keserasian dalam berbusana. Berikut ini pembagian karakteristik busana menurut usia pemakainya:

1) Bayi

Yaitu anak baru lahir sampai berumur 12 bulan. Dimana aktifitas bayi adalah tidur maka desain busana bayi sederhana sehingga mudah memakaikan maupun melepaskan.

2) Anak-anak

Yaitu dari 1 tahun sampai usia 9 tahun. Masa dimana anak-anak berkembang, bermain dan sangat aktif sehingga desain busana yang dipilih simple dan memudahkan untuk bergerak seperti kaos, rok lebar dan celana panjang maupun pendek.

3) Remaja

Yaitu anak usia 10-24 tahun yang merupakan antara masa anak-anak dan masa dewasa. Desain busana yang dipilih masih berubah-ubah dengan *style* yang diinginkan. Bahan yang digunakan tergantung pada jenis model dan kesempatan pemakaian. Perubahan ini terjadi karena masa remaja merupakan masa pencarian jati diri.

4) Dewasa

Yaitu usia 25 tahun keatas. Busana yang dipilih lebih berstruktur dan rapi menunjukkan kedewasaan. Menampilkan kepribadian yang feminin elegant, seperti tampil dengan blus-blus cantik dan menyukai gaya tailor yang rapi.

Setelah menentukan permasalahan tentang desain busana berdasarkan bentuk tubuh dan usia si pemakai, maka perlu untuk menentukan desain busana siswa akan dikenakan pada kesempatan pemakaian seperti apa.

e. Desain Busana Berdasarkan Kesempatan Pemakaian

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 voille.

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 denin 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. Busana pesta biasanya berupa gaun atau potongan bagian atas dan bagian rok, busana pesta juga dapat dibuat dengan model tiga potongan (*three pieces*). Busana pesta terdiri dari berbagai macam model yaitu *one piece*, *two pieces*, *three pieces* yang digunakan untuk menghadiri acara tertentu berupa pesta atau perayaan.

Menurut Enny Zuhny Khayati (1998:2) busana pesta dikelompokkan menjadi:

a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau. Sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang muda atau cerah, karena pagi hari orang cenderung ingin melihat benda-benda yang menyejukkan mata.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam antara pukul 15.00-19.00. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai untuk menghadiri pesta malam yang berlangsung pada waktu matahari terbenam sampai sebelum pagi datang.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa akan diberikan tugas mencipta desain busana dengan penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan bentuk tubuh pemakai yang berusia remaja dan dewasa dalam kesempatan pemakaian pesta, baik pesta pagi atau sore dan pesta malam.

4. Tinjauan Tentang Kreativitas Mencipta Desain Busana

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru yang lain dari yang lain, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara 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.

Berdasarkan kesimpulan kreativitas dan desain busana yang telah diungkapkan peneliti diatas, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa kreativitas mencipta desain busana adalah kemampuan untuk membuat suatu desain yang baru, yang relative belum pernah ada sebelumnya namun tetap didasari pada konsep utama

sesuai unsur dan prinsip desain. Kreativitas mencipta desain dalam konteks penelitian pada pembelajaran desain ini adalah kemampuan mencipta suatu desain busana yang menarik, kreatif, sesuai kegunaan (desain busana berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian), namun tetap didasari pengetahuan tentang dasar-dasar serta mempunyai kepekaan terhadap arus selera konsumen dan trend mode yang sedang berkembang dan selalu berputar.

Untuk dapat menciptakan suatu desain busana yang kreatif maka seorang siswa harus mempunyai kesiapan dalam menerima pembelajaran khususnya dalam penerapan prinsip desain pada benda. Selain itu seorang guru juga harus dapat mengkondisikan siswanya supaya dapat menerima pelajaran dengan baik seperti (1) memberikan apersepsi yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dan ketertarikan siswa terhadap materi, (2) menyediakan model pembelajaran yang inovatif, (3) mendorong siswa untuk berpikir kreatif dengan pemberian tugas yang kompleks, (4) menyediakan fasilitas referensi buku atau sumber bacaan yang dapat memperluas pengetahuan dan sumber inspirasi siswa untuk berpikir kreatif, (5) dapat mengontrol pemahaman siswa, membimbing, dan memotivasi agar kreativitas mencipta desain siswa dapat meningkat.

Mencipta adalah suatu aktifitas kreatif dan membuat suatu yang baru tentang gambar busana dari yang belum ada menjadi ada (Poeri Muliawan, 2002:2).

Seorang perancang busana (designer) sebaiknya harus memiliki :

- a. Daya kreasi yang indah dan kreatif
- b. Daya fungsi, sesuai dengan penempatan dan kebutuhan
- c. Daya pakai, enak dipakai
- d. Daya jual (Poeri Muliawan, 2002:3)

Selain itu, hal yang harus diperhatikan dalam desain busana:

- a. Komposisi
- b. Kesatuan ide

- c. Proporsional
- d. Perwujudan Ide (daya kreasi)
- e. Penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan (Poeri Muliawan, 2002:9).

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini untuk menilai desain

busana siswa peneliti mempertimbangkan perwujudan ide (daya kreasi yang indah dan kreatif), daya fungsi yang sesuai dengan penempatan dan kebutuhan, daya pakai desain busana, daya jual, komposisi, kesatuan ide, proporsional, dan penyelesaian gambar desain busana seperti pemberian warna dengan tekstur yang akan diterapkan. Maka kreativitas mencipta desain siswa dinilai berdasarkan aspek-aspek penilaian kreativitas, sebagai berikut:

Tabel 2. Aspek-aspek Penilaian Kreativitas Mencipta Desain Busana

Kategori Kreativitas (Basmer dan Trefinger)	Sub Indikator Kreativitas	Indikator Penciptaan Desain Busana (Poeri Muliawan)	Item (Penerapan Unsur dan Prinsip Desain Busana dalam Mencipta Desain Busana)
Kebaruan (Novelty)	Produk Orisinal	Perwujudan ide (daya kreasi)	Bentuk desain busana
	Produk menimbulkan kejutan (<i>surprising</i>)		Penggunakan prinsip keseimbangan
	Produk <i>Germinal</i> (dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya)		Pengkombinasian unsur garis dan ukuran
			Penggunaan kombinasi warna
Pemecahan Masalah (Revolution)	Produk Bermakna (valuable)	Komposisi	Pembagian dan pengulangan warna
		Daya pakai	Pemilihan warna
	Produk logis	Daya fungsi	Pemilihan dan pembagian warna
	Produk Berguna	Daya Jual	Pemilihan tekstur dan corak
Elaboratif	Produk Organik	Kesatuan ide	Kesesuaian model desain busana dengan pemilihan pose, bentuk tubuh, dan kesempatan pemakaian.
	Produk Elegant	Proporsional	Bentuk, ukuran dan peletakan pusat perhatian
	Produk Kompleks	Penyelesaian gambar desain	Penambahan hiasan
	Produk dapat dipahami		Penyelesaian warna/ pewarnaan

5. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

“Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dengan kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.” (Miftahul Huda, 2011:32).

“Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen and Kauchak,1996:227). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberi kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.” (Trianto, 2009:58).

“Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.” (Robert E. Slavin, 2005: 4).

Dengan pembelajaran kooperatif, tujuan pembelajaran yang dicapai tidak hanya mencakup aspek akademik namun juga mempunyai dampak terhadap aspek social (non akademik) dalam bentuk kerjasama, latihan memimpin dan latihan berorganisasi.

Berdasarkan kajian tentang pembelajaran kooperatif di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif ini secara factual merupakan metode yang memberikan kesempatan yang adil dan merata kepada seluruh anggota kelompok (siswa) untuk aktif partisipatif dalam pemecahan masalah.

b. Macam-macam Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran kooperatif dalam prakteknya dilapangan terdiri dari berbagai macam metode pembelajaran. Slavin 1995 dalam Miftahul Huda (2011:114-133) menampilkan beberapa metode pembelajaran kooperatif yang banyak diteliti dan paling sering digunakan. Slavin membagi metode-metode tersebut dalam 3 kategori: 1) metode-metode *Student Team Learning*, 2) metode-metode *Supported Cooperative Learning*, dan 3) Metode-metode Informal.

1) Metode-Metode *Student Team Learning*

a) *Student Team-Achievement Divisions (STAD)*

b) *Teams-Game-Tournaments (TGT)*

c) *Jigsaw II (JIG II)*

2) Metode-Metode *Supported Cooperative Learning*

a) *Learning Together (LT)-Circle og Learning (CL)*

b) *Jigsaw (JIG)*

c) *Jigsaw III (JIG III)*

d) *Cooperative Learning Structures (CLS)*

e) *Group Investigation (GI)*

f) *Complex Instruction (CI)*

g) *Team Accelerated Instruction (TAI)*

h) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

i) *Structured Dyadic Methodes (SDM)*

3) Metode-Metode Informal

a) *Spontaneous Group Discussion (SGD)*

- b) *Numbered Head Together (NHT)*
- c) *Team Product (TP)*
- d) *Cooperative Review (CR)*
- e) *Think-Pair-Share (TPS)*
- f) *Discussion Group (DG)*

Semua metode pembelajaran kooperatif didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya.

Berdasarkan uraian tentang macam-macam pembelajaran kooperatif di atas, untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang, peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Metode pembelajaran ini membebaskan para siswa untuk membentuk kelompoknya sendiri yang terdiri dari dua sampai enam orang anggota. Kelompok ini kemudian memilih topik-topik dari unit yang telah dipelajari oleh seluruh kelas, membagi topik-topik ini menjadi tugas-tugas pribadi, dan melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan laporan kelompok. Tiap kelompok lalu mempresentasikan atau menampilkan penemuan mereka dihadapan seluruh kelas.

c. Pembelajaran Kooperatif *Group Investigation*

1) Pengertian *Group Investigation*

Menurut Robert E. Slavin (2005: 214) penelitian yang paling luas dan sukses dari metode-metode spesialisasi tugas adalah *Group Investigation*, sebuah bentuk pembelajaran kooperatif yang berasal dari jamannya John Dewey (1970),

tetapi telah diperbaharui dan diteliti pada beberapa tahun terakhir ini oleh Shlomon dan Yeal Sharan, serta Rachel-Lazarowitz dari Israel. Metode yang dikembangkan oleh Sharan dan Sharan (1976) ini lebih menekankan pada pilihan dan control siswa dari pada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. "Dalam metode GI, siswa diberi control dan pilihan penuh untuk merencanakan apa yang ingin dipelajari dan diinvestigasi." (Miftahul Huda, 2011:123). Menurut Agus Suprijono (2013: 93) pembelajaran dengan *Group Investigation* dimulai dengan pembagian kelompok, yang selanjutnya guru beserta peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Sesudah topik beserta permasalahannya disepakati, peserta didik beserta guru menentukan metode penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah.

Group Investigation sesuai untuk proyek-proyek studi yang terintegrasi yang berhubungan dengan hal-hal semacam penguasaan, analisis, mensintesis informasi sehubungan dengan upaya menyelesaikan masalah yang bersifat multi – aspek. Sebagai bagian dari investigasi, para siswa mencari informasi dari berbagai sumber baik didalam maupun luar kelas, misalnya seperti dari bermacam buku, institusi, atau orang. Para siswa kemudian mengevaluasi dan mensintesis informasi yang disumbangkan oleh tiap anggota kelompok supaya dapat menghasilkan buah karya kelompok.

2) Langkah-langkah Group Investigation

Dasar yang penting dalam *Group Investigation* adalah perencanaan kooperatif siswa atas apa yang dituntut dari mereka (apa yang menjadi kebutuhan

siswa). Dalam *Group Investigation*, para murid bekerja melalui enam tahap. Berikut tahap-tahap dalam pembelajaran *Group Investigation*:

“ Tahap 1 : Mengidentifikasi Topik dan Mengatur Murid ke dalam Kelompok

- a) Para siswa meneliti beberapa sumber, mengusulkan, sejumlah topic, dan mengkategorikan saran-saran.
- b) Para siswa bergabung dengan kelompoknya untuk mempelajari topic yang telah mereka pilih
- c) Komposisi kelompok didasarkan pada ketertarikan siswa dan harus bersifat heterogen.
- d) Guru membantu dalam pengumpulan informasi dan memfasilitasi pengaturan.

Tahap 2: Merencanakan Tugas yang akan Dipelajari

Para siswa merencanakan bersama mengenai apakah yang dipelajari? Bagaimana kita mempelajari? Siapa melakukan apa? (pembagian tugas) Untuk tujuan atau kepentingan apa kita menginvestigasi topic ini?

Tahap 3 : Melaksanakan Investigasi

- a) Para siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.
- b) Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompoknya.
- c) Para siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi, dan mensintesis semua gagasan.

Tahap 4 : Menyiapkan Laporan Akhir

- a) Anggota kelompok menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka
- b) Anggota kelompok merencanakan apa yang akan mereka laporkan, dan bagaimana mereka akan membuat presentasi mereka.
- c) Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana-rencana presentasi.

Tahap 5 : Mempresentasikan Laporan Akhir

- a) Presentasi yang dibuat untuk seluruh seluruh kelas dalam berbagai macam bentuk.
- b) Bagian presentasi tersebut harus dapat melibatkan pendengarnya secara aktif.
- c) Para pendengar tersebut mengevaluasi kejelasan dan penampilan presentasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh seluruh anggota kelas.

Tahap 6 : Evaluasi

- a) Para siswa saling memberikan umpan balik mengenai topic tersebut, mengenai tugas yang telah mereka kerjakan, mengenai keefektifan pengalaman-pengalaman mereka.
- b) Guru dan murid berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa.

- c) Penilaian atas pembelajaran harus mengevaluasi pemikiran paling tinggi.”(Robert E. Slavin, 2005:218-220).

Berdasarkan pemaparan mengenai model pembelajaran *Group Investigation* tersebut, jelas bahwa model pembelajaran *Group Investigation* mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Pembelajaran kooperatif di dalam kelas menjadi sebuah prasyarat untuk bisa menghadapi berbagai masalah kehidupan yang kompleks dalam masyarakat demokrasi. Kelas adalah sebuah tempat kreativitas kooperatif dimana guru dan siswa membangun proses pembelajaran yang didasari pada perencanaan mutual dari berbagai pengalaman, kapasitas, dan kebutuhan mereka masing-masing. Pihak yang belajar adalah partisipan aktif dalam segala aspek, membuat keputusan yang menentukan tujuan terhadap apa yang mereka kerjakan. Kelompok dijadikan sebagai sarana social dalam proses ini. Rencana kelompok adalah satu metode untuk mendorong keterlibatan maksimal para siswa. Artinya siswa dituntut untuk selalu berpikir tentang suatu persoalan dan mereka mencari sendiri cara penyelesaiannya. Dengan demikian mereka akan lebih terlatih untuk dapat mengembangkan kapasitasnya dengan selalu berpikir kritis sehingga kreativitas siswa dapat meningkat.

3) Kelebihan Dan Kekurangan *Group Investigation*

Model *Group Investigation* merupakan suatu rancangan pembelajaran yang mempunyai pola pembelajaran aktif melalui investigasi kelompok yang terorganisir dengan baik. Namun, metode ini mempunyai kelebihan dan kelemahan seperti yang dipaparkan oleh Robert E. Slavin (2005:214-228), yaitu:

a) Kelebihan *Group Investigation*:

- (1) Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan inkuiri kompleks.
- (2) Kegiatan belajar terfokus pada siswa sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
- (3) Meningkatkan ketrampilan social dimana Group Investigation menuntut pelatihan dalam kemampuan komunikasi dan social.
- (4) Meningkatkan pengembangan softskill (kritis, komunikatif, kreatif) dan group process skill (managemen kelompok).
- (5) Menggunakan berbagai sumber baik yang terdapat di dalam maupun di luar sekolah.
- (6) Mengembangkan pemahaman siswa melalui berbagai kegiatan.
- (7) Mampu menumbuhkan sikap saling menghargai, saling menguntungkan, memperkuat ikatan social, sumbu sikap untuk lebih mengenal kemampuan diri sendiri, bertanggung jawab, dan merasa berguna untuk orang lain.
- (8) Dapat mengembangkan kemampuan professional guru dalam mengembangkan pemikiran kreatif dan inovatif.

b) Kekurangan *Group Investigation*:

- (1) Memerlukan norma dan struktur kelas yang lebih rumit.
- (2) Group Investigation tidak akan dapat diimplementasikan dalam lingkungan pendidikan yang tidak mendukung dialog interpersonal atau yang tidak memperhatikan rasa social dari pembelajaran di dalam kelas.

- (3) Pendekatan ini mengutamakan keterlibatan pertukaran pemikiran para siswa kegiatan mengobservasi secara rinci dan menilai secara sistematis, sehingga tujuan tidak akan tercapai pada siswa yang tidak turut aktif.
- (4) Memerlukan waktu untuk penyesuaian sehingga suasana kelas menjadi mudah rebut.
- (5) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
- (6) Menuntut kesiapan guru untuk menyiapkan materi atau topik investigasi secara keseluruhan. Sehingga akan sulit terlaksana bagi guru yang kurang kesiapannya.

6. Tinjauan Tentang Penelitian Tindakan Kelas

a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

“Penelitian tindakan (*action research*) termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan (*applied research*) yang menggunakan antara pengetahuan, penelitian, dan tindakan.” (Endang Mulyatiningsih, 2011: 59). Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan suatu bentuk penelitian yang reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik, sekaligus dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan keahlian mengajar (*McNiff* dalam Wijaya Kusumah, dkk (2010:8)). “Kemmis (1982) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk inkuiri refleksi yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi social tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a)kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-

kegiatan praktek pendidikan ini, dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini.” (Rochiati Wiriaatmadja, 2008:12). Menurut Suharsimi Arikunto (2010:8) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang sangat tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan yang selanjutnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara luas.

Berdasarkan kajian mengenai Penelitian Tindakan Kelas diatas, maka yang dimaksud 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.

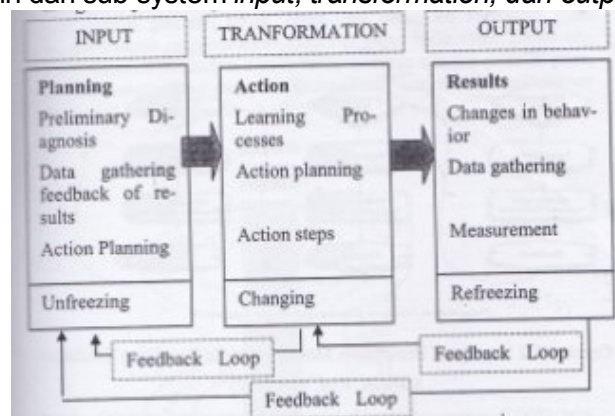
b. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Sebagai suatu penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam kelas, menyebabkan terdapatnya beberapa model atau desain yang dapat diterapkan dan telah dikembangkan.

Desain – desain tersebut dijelaskan oleh Endang Mulyatiningsih (2011: 68-73) diantaranya:

1) Model Lewin

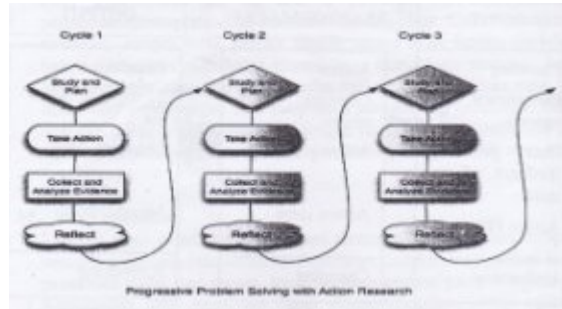
Lewin mengembangkan model action research dalam sebuah system yang terdiri dari sub system *input*, *transformation*, dan *output*.



Gambar 1. System Model of Action-Reaserch Process (Lewin:1958)

2) Model Riel

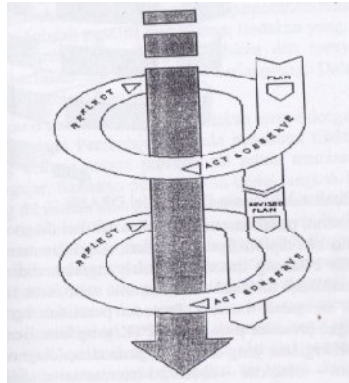
Model kedua dikembangkan oleh Riel (2007) yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap: (1) studi dan perencanaan; (2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan data dan analisis kejadian; (4) refleksi.



Gambar 2. Kemajuan Pemecahan Masalah dengan Penelitian Tindakan
Sumber: Riel, M. (2007)

3) Model Kemmis dan Mc Taggart

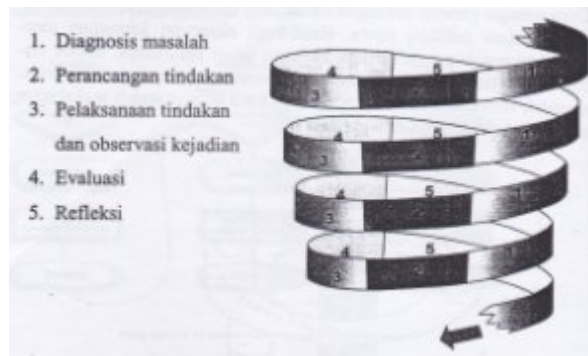
Kemmis dan Mc Taggart (1988) membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus) yaitu: perencanaan – tindakan dan observasi – refleksi.



Gambar 3. PTK Model Kemmis & Taggart

4) Model DDAER

Tiga model yang telah dicontohkan di atas memberi gambaran bahwa prosedur PTK sebenarnya sudah lazim dilakukan dalam program pembelajaran. Prosedur PTK akan lebih lengkap apabila diawali dengan kegiatan diagnosis masalah dan dilengkapi dengan evaluasi sebelum dilakukan refleksi. Desain lengkap PTK tersebut disingkat menjadi model *DDAER* (*diagnosis, design, action and observation, evaluation, reflection*).



Gambar 4. Desain PTK Model DDAER

Berdasarkan penjelasan diatas terdapat berbagai desain penelitian mulai dari yang basic kemudian dikembangkan menjadi desain penelitian yang diinginkan. Desain penelitian yang mudah dan dapat diterapkan dengan baik pada pembelajaran selama ini yakni Model Kurt Lewin dan Model Kemmis dan Mc Taggart, dikarenakan cukup mudah difahami prosesnya dan mendapatkan hasilnya.

c. Tahapan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dalam melaksanakan PTK menurut Wijaya Kusumah,dkk (2010:38) ada beberapa langkah yang harus diikuti oleh peneliti, antara lain:

a) Adanya ide awal

Pada umumnya ide awal yang menggayut di PTK ialah terdapatnya permasalahan yang berlangsung dalam suatu kelas. Ide awal tersebut diantaranya berupa upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan. Dalam penerapan PTK itu, dapat diketahui hal-hal yang perlu dilakukan peneliti demi perubahan dan perbaikan dalam kelas.

b) Pra survei

Dimaksudkan untuk mengetahui secara detail kondisi yang terdapat didalam kelas yang akan diteliti, dengan tahapan ini peneliti sudah mengetahui kondisi kelas yang sebenarnya.

c) Diagnosis

Dengan diperolehnya hasil diagnosis, peneliti PTK akan dapat menentukan berbagai hal misalnya strategi pengajaran, media pengajaran, dan materi pengajaran yang tepat dalam kaitannya dengan implementasi PTK. Diagnosis tidak diperlukan bagi guru yang melakukan PTK dikelasnya sendiri.

d) Perencanaan

Penentuan perencanaan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum dimaksudkan untuk menyusun rancangan yang meliputi keseluruhan aspek yang terkait PTK. Sementara itu, perencanaan khusus dimaksudkan untuk menyusun rancangan dari siklus ke siklus. Hal yang direncanakan diantaranya terkait dengan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik atau strategi pembelajaran, dan sebagainya. Biasanya perencanaan dimasukkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan juga dapat dimasukkan dalam silabus mata pelajaran yang bersangkutan.

e) Implementasi tindakan

Pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya, strategi, materi apa yang akan dibahas, dan sebagainya. PTK mendorong kebebasan guru dalam berfikir dan berargumentasi dalam bereksperimen, meneliti, dan mengambil keputusan.

f) Pengamatan

Pengamatan atau observasi dapat dilakukan sendiri oleh peneliti. Pada saat monitoring pengamat harusnya mencatat semua peristiwa yang terjadi di kelas penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan tidak menuntut waktu yang

berlebihan dari guru sehingga tidak berpeluang mengganggu proses pembelajaran. Dengan kata lain sejauh mungkin harus menggunakan proses pengumpulan data yang dapat ditangani sendiri oleh guru sementara ia tetap aktif berfungsi sebagai guru yang bertugas secara penuh.

g) Refleksi

ialah suatu kegiatan memikirkan suatu upaya atau evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator yang terkait dengan suatu PTK yang dilaksanakan. Refleksi ini dilakukan dengan kolaboratif, yaitu adanya diskusi dari berbagai masalah yang terjadi didalam kelas penelitian, dengan demikian refleksi dapat ditentukan dengan adanya implementasi tindakan dan hasil oservasi. Berdasarkan refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan seanjutnya ditentukan.

h) Penyusunan laporan PTK

Laporan hasil PTK seperti halnya laporan penelitian lain, karena pada dasarnya PTK yang dilakukan guru atau peneliti lebih bersifat individual. Artinya bahwa tujuan utama bagi PTK adalah *self-improvement* melalui *self-evaluation* dan *self-reflection* yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan mutu proses dan hasil belajar siswa.

Guru atau dosen (tenaga pendidik) dalam PTK dijelaskan oleh Iskandar (2012:9) yakni mampu mengajar sekaligus meneliti sebagai upaya mengejewantahkan profesionalnya bagaimana keberlangsungan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru/dosen di kelas/ di ruang kuliah berjalan dengan bermutu dan bermakna. Keterlibatan guru dalam berbagai kegiatan kreatif dan inovatif yang bersifat pengembangan mengharuskan guru mampu melakukan PTK di kelasnya. Gurupun mempunyai hak otonom untuk menilai sendiri kinerjanya, metode paling utama adalah

merefleksikan diri dengan tetap mengikuti kaidah penelitian baku bukan tradisional. Karena pada penelitian tradisional terkadang sangat sukar diterapkan untuk memperbaiki pembelajaran disekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas pelaksanaan penelitian secara garis besar terdiri dari empat langkah utama PTK yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang merupakan satu langkah dalam satu siklus. Dalam PTK siklus selalu berulang, setelah satu siklus selesai yang disebabkan adanya kemungkinan guru menemui masalah baru, memecahkan masalah baru atau masalah lama yang belum tuntas dipecahkan, dilanjutkan ke siklus kedua dan seterusnya dengan langkah yang sama dengan siklus pertama.

7. Tinjauan Tentang Metode Penelitian

a. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:24), untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan kegiatan pengumpulan data. Dalam proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat atau instrument pengumpul data. Metode atau alat pengumpul data memiliki makna yang berbeda. Metode pengumpul data dapat berarti cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpul data berarti instrument atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data" (Sugiyono, 2009:308).

Metode pengumpulan data dapat berupa metode tes dan metode non tes. Tes merupakan metode pengumpulan data penelitian yang berfungsi untuk

mengukur kemampuan seseorang. Dengan demikian, hasil pengukuran dengan menggunakan tes termasuk kategori data kuantitatif. Metode pengumpulan data dengan tes antara lain tes prestasi belajar, tes IQ, tes unjuk kerja, dll. Sedangkan untuk non tes menurut Rociati Wiriaatmadja (2009: 104-125) metode-metode pengumpulan data adalah : 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumen, 4) Rekaman foto, slide, tape dan video dan 5) Catatan lapangan.

1) Observasi

“Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi dapat berupa lembar pengamatan atau check list. Pada alat tersebut, perilaku yang akan diamati sudah ditulis sehingga pada saat peneliti melakukan pengamatan, peneliti tinggal memberi tanda check list atau skor nilai.” (Endang Mulyatiningsih, 2011:26)

2) Wawancara

Menurut Hopkins (1993:125) dalam Rociati Wiriaatmadja (2009:117), wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu didalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Orang-orang yang diwawancarai dapat termasuk beberapa orang siswa, kepala sekolah, beberapa teman sejawat, pegawai tata usaha sekolah, orang tua siswa dll.

3) Dokumen

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2010:201). “Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan

harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya.”(Mudjia Rahardjo, 2011). Arsip data dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam penelitian secara konkrit.

Ada berbagai macam dokumen yang dapat membantu dalam mengumpulkan data penelitian, antara lain:

- a) Silabi dan rencana pelajaran
- b) Laporan diskusi-diskusi tentang kurikulum
- c) Berbagai macam ujian dan tes
- d) Laporan rapat
- e) Laporan tugas siswa
- f) Bagian-bagian dari buku teks yang digunakan dalam pembelajaran
- g) Contoh essay yang ditulis siswa.(Rochiati Wiriaatmadja, 2009:121)

4) Rekaman foto, video, tape dan video

Menurut Rochiati Wiriaatmadja (2009:121-122) rekaman foto, video tape dan video merupakan alat pencatat untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran dalam rangka penelitian tindakan kelas. Alat ini dapat menangkap suasana kelas, detail tentang peristiwa-peristiwa yang penting khusus yang terjadi, atau ilustrasi dari episode-episode tertentu.

5) Catatan Lapangan

Menurut Lexi J. Moeloeng (2008:209), catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat atau merekam kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas, di luar, dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi.

b. Skala Pengukuran

“Pengukuran pada dasarnya merupakan kegiatan penentuan angka bagi suatu objek secara sistematis.” (Djemari Marpadi, 2008:2).

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:34-37) pengukuran adalah proses penetapan bilangan (nilai) pada objek atau peristiwa yang terjadi pada variabel penelitian dengan menggunakan aturan tertentu. Aturan penggunaan notasi bilangan dalam pengukuran disebut skala atau tingkatan pengukuran (*scale of measurement*). Ada empat macam skala pengukuran yang digunakan di dalam statistika, yakni: nominal, ordinal, interval, rasio.

1) Skala Nominal

Data berskala nominal hanya merupakan atribut, symbol, nama, identitas untuk membedakan data individu dengan data individu lainnya. Contoh data berskala nominal antara lain: jenis kelamin, agama, warna, suku bangsa, dan jenis pekerjaan. Data berskala nominal merupakan data kualitatif yang tidak bisa diberi skor kuantitatif yang menunjukkan individu yang satu lebih baik dari individu lainnya.

2) Skala Ordinal

Data berskala ordinal sudah menunjukkan ada tingkatan atau peringkat. Data ordinal hanya berupa kategori-kategori untuk menunjukkan kategori yang satu lebih baik dari kategori lainnya, namun jarak antara masing-masing kategori tidak sama. Contoh data berskala ordinal antara lain: peringkat kejuaraan, status social ekonomi, tingkat pendidikan, dan ranking kelas. Dalam penyusunan peringkat kejuaraan dan ranking kelas sering digunakan peringkat 1. 2. 3 dst. Data status social dan ekonomi yang diperoleh dari penghasilan dapat menjadi skala ordinal tetapi dapat pula menjadi skala

interval. Ketika penghasilan menjadi indicator status social ekonomi (SES) dikategorikan menjadi rendah, sedang dan tinggi, maka data tersebut berskala interval.

3) Skala Interval

Data berskala interval berupa data kuantitatif yang memiliki jarak sama antar tiap-tiap tingkatan nilai tetapi tidak memiliki nilai nol mutlak. Data menunjukkan klasifikasi dan kedudukan subjek yang satu lebih baik dari yang lain, dan jarak antara nilai yang satu dengan yang lain sama. Data berskala interval dapat diubah menjadi skala ordinal dengan membuat kategori-kategori. Misal kategori nilai A, B, C, D ditetapkan berdasarkan rentang nilai tertentu yang kemungkinan tidak memiliki jarak yang sama.

Misalnya:

Tabel 3. Contoh Konversi Data Berskala Interval menjadi Ordinal

Rentang Nilai (dari Skala Interval)	KATEGORI (dikonversi menjadi ordinal)
>80	A = Sangat baik, skor 4
66-80	B = Baik, skor 3
56-65	C = Cukup, skor 2
<56	D = Kurang, skor 1

4) Skala Rasio

Skala rasio merupakan skala paling tinggi dalam pengukuran. Data berskala rasio hampir sama dengan data berskala interval, yakni data kuantitatif yang memiliki jarak sama antar tiap-tiap tingkatan nilai. Perbedaan skala rasio dan interval terdapat pada nilai nol mutlak. Data berskala rasio memiliki nilai nol mutlak sedangkan data skala interval tidak memiliki nilai mutlak.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menggunakan skala pengukuran ordinal untuk menilai item dengan nilai 4, 3, 2 dan 1 dalam tiap indikator kreativitas mencipta desain busana dan skala interval untuk pengkategorian nilai kreativitas

mencipta desain busana siswa dengan kategori sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif dan kurang kreatif.

c. Pengujian Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati (Sugiyono, 2009:148). Sedangkan menurut Suharsimi (2002:136) instrument adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa instrument harus dibuat sebagai alat untuk mengukur fenomena alam maupun social. Selain itu dapat mempermudah dalam mengumpulkan data sehingga hasilnya lebih baik dan mudah diolah.

1) Validitas Instrumen

Menurut Djemari Marpadi (2008:16) validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran skor tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes. Kesahihan isi dilihat dari kisi-kisi tes, yaitu matrik yang menunjukkan bahan tes serta tingkat berpikir yang terlibat dalam mengerjakan tes. "Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur." (Sugiyono, 2010: 173). Suatu instrument memiliki validitas internal bila kriteria yang ada dalam instrument secara rasional atau teoritis telah mencerminkan apa yang diukur.

Sugiyono (2007: 352-354) mengemukakan bahwa validitas instrument terbagi menjadi 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*). Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Mungkin para ahli akan memberi pendapat: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

b) Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Pengujian validitas isi untuk Instrumen yang berbentuk tes, dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Untuk instrument yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. 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

Validitas eksternal instrument diuji 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.

2) Reliabelitas Instrumen

Djemari Marpadi (2012:51) menyatakan bahwa reliabelitas atau keandalan merupakan koefisien yang menunjukkan tingkat keajegan atau konsistensi hasil pengukuran suatu tes. Artinya kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relative sama.

Setelah melakukan uji validasi, maka selanjutnya untuk mengetahui keajegan instrument yang akan digunakan maka dilakukan uji reliabelitas. Suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data jika instrument tersebut sudah baik. "Instrumen yang baik dan dipercaya akan dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya juga" (Suharsimi Arikunto, 2010: 221). Dengan uji reliabelitas instrument maka akan diketahui taraf keajegan suatu instrument dalam mengukur apa yang hendak diukur. Perhitungan reliabelitas dilakukan pada butir-butir instrument yang sudah mewakili validasi.

d. Teknik Analisis Data

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:38) jenis dan skala pengukuran menentukan teknik analisis data yang dapat digunakan. Jenis data terbagi menjadi dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang telah diberi skor/ nilai. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar. Analisis data secara deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian apa adanya dan tidak digunakan untuk mengambil kesimpulan statistic.

Menurut Sri Wening (1996:74) pengolahan data kompetensi hasil belajar dilakukan dengan membuat suatu distribusi dan selanjutnya mencari besarnya

indeks tendensi sentral suatu distribusi. Indeks Tendensi sentral yang banyak digunakan adalah mean, median, modus, dan simpangan baku.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses analisis data kualitatif berbeda dengan proses analisis data kuantitatif. Data kualitatif berupa sekumpulan hasil wawancara, pengamatan, catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar foto, dan sebagainya sehingga data penelitian kualitatif memiliki banyak variasi. Sedangkan data kuantitatif berupa sekumpulan hasil data penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dalam penelitian ini :

1. Latifa Nur Rahmawati (2011), dengan judul “Peningkatan Kreatifitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *STAD* (*Student Teams Achivement Division*) Pada Mata Diklat Menggambar Busana Di SMK Negeri 4 Yogyakarta”. Dalam pelaksanaan penelitian *STAD* siswa dapat beradaptasi dan menyenangi system *STAD* serta adanya peningkatan nilai rata-rata kreatifitas 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 tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif *STAD* dapat diterapkan pada mata diklat menggambar busana.

2. Sugiyanto (2011), “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Group Investigation* pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012”. Terdapat peningkatan pada hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Rejosari menggunakan Model Pembelajaran *Group Investigation*. Terbukti dari hasil belajar siswa pada siklus I ketuntasan klasikal 71% atau 38 siswa, kemudian meningkat pada siklus II mencapai 92% atau 35 siswa dari 38 siswa.
3. Ermarawuri (2011), “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia Kelas X Tata Boga SMK Swadaya Temanggung”. Terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran ditandai dengan siswa sudah dapat bekerjasama menyelesaikan tugas dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil prestasi belajar pembelajaran teori mata pelajaran pengolahan mata pelajaran pengolahan makanan Indonesia kelas X Tata Boga pada kompetensi dasar mengoperasikan alat pengolahan makanan siklus I dan mengolah hidangan nasi dan mie siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation*. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelas pra penelitian tindakan kelas adalah 49,43 untuk pre test I dan 63,14 pada post test I kemudian pada siklus I 52,86 untuk pre test II dan 73,57 untuk post test II. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata pada pre test III sebesar 60,29 dan 80,14 untuk post test III.

Tabel 4. Pemetaan Posisi dan Model Penelitian

Uraian Penelitian		Latifa (2011)	Sugiyanto (2011)	Ermawuri (2011)	Lilis (2014)
1		2	3	4	5
Tujuan Penelitian	Peningkatan Kreativitas mencipta desain	√			√
	Peningkatan Prestasi Belajar			√	
	Peningkatan Hasil Belajar Matematika		√		
	Pelaksanaan Pembelajaran model kooperatif learning tipe <i>group investigation</i>		√	√	√
	Pelaksanaan Pembelajaran model kooperatif learning tipe <i>STAD</i>	√			
Tempat	SMK	√		√	√
	SD		√		
Sampel	Dengan Sampel	√	√	√	√
Metode Penelitian	Penelitian Tindakan Kelas	√	√	√	√
Metode Pengumpulan Data	Dokumentasi	√		√	√
	Observasi	√	√	√	√
	Tes		√	√	
	Penilaian Tugas	√			√
	Wawancara			√	
Teknik Analisis Data	Analisis Kualitatif model interaktif			√	
	Analisis kuantitatif	√	√	√	√
	Deskriptif kualitatif		√		
	Deskriptif komparatif		√		
	Analisis deskriptif	√	√		√
	Statistik deskriptif			√	

Berdasarkan data tabel di atas, peneliti menggunakan beberapa informasi tentang penelitian sejenis yang sudah dilaksanakan untuk digunakan sebagai relevansi berbagai kajian seperti kajian teori yang terkait dengan variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, teknik dan instrument penelitian, analisis data penelitian dan beberapa informasi lainnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah:

1. Pada penelitian ini, peneliti ingin meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain dengan metode pembelajaran

berbasis *Group Investigation*, dimana metode ini mempunyai langkah-langkah mengidentifikasi topik dimana siswa ikut andil dalam menentukan topik permasalahan yang akan ia pelajari pada pembelajaran, merencanakan tugas bersama kelompok, menginvestigasi topik permasalahan dengan mencari informasi khusus dan kemudian menyimpulkan ke sesuatu yang umum, menyiapkan laporan, mempresentasikan laporan dan kemudian evaluasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Latifah Nur Rahmawati adalah ingin meningkatkan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran berbasis *STAD* pada mata diklat menggambar busana.

2. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran dasar desain siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang, sedangkan penelitian Sugiyanto dilakukan pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan.
3. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode pembelajaran berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain program studi Tata Busana kelas X di SMK Negeri 3 Magelang yang diterapkan dengan mengkombinasikan langkah-langkah metode pembelajaran *Group Investigation* dengan pembelajaran saintifik pada kurikulum 2013. Sedangkan pada penelitian Ermarawuri, menerapkan metode pembelajaran *Group Investigation* pada mata pelajaran pengolahan makanan Indonesia program studi Tata Boga kelas X SMK Swadaya Temanggung dan masih menggunakan kurikulum KTSP.

Berdasarkan relevansi kajian dari ketiga penelitian di atas, penelitian tindakan kelas dengan pendekatan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran

kooperatif tipe *Group Investigation* khususnya dapat meningkatkan prestasi belajar, hasil belajar dan kreativitas siswa. Sehingga penelitian tindakan kelas dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* ini diprediksi juga dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

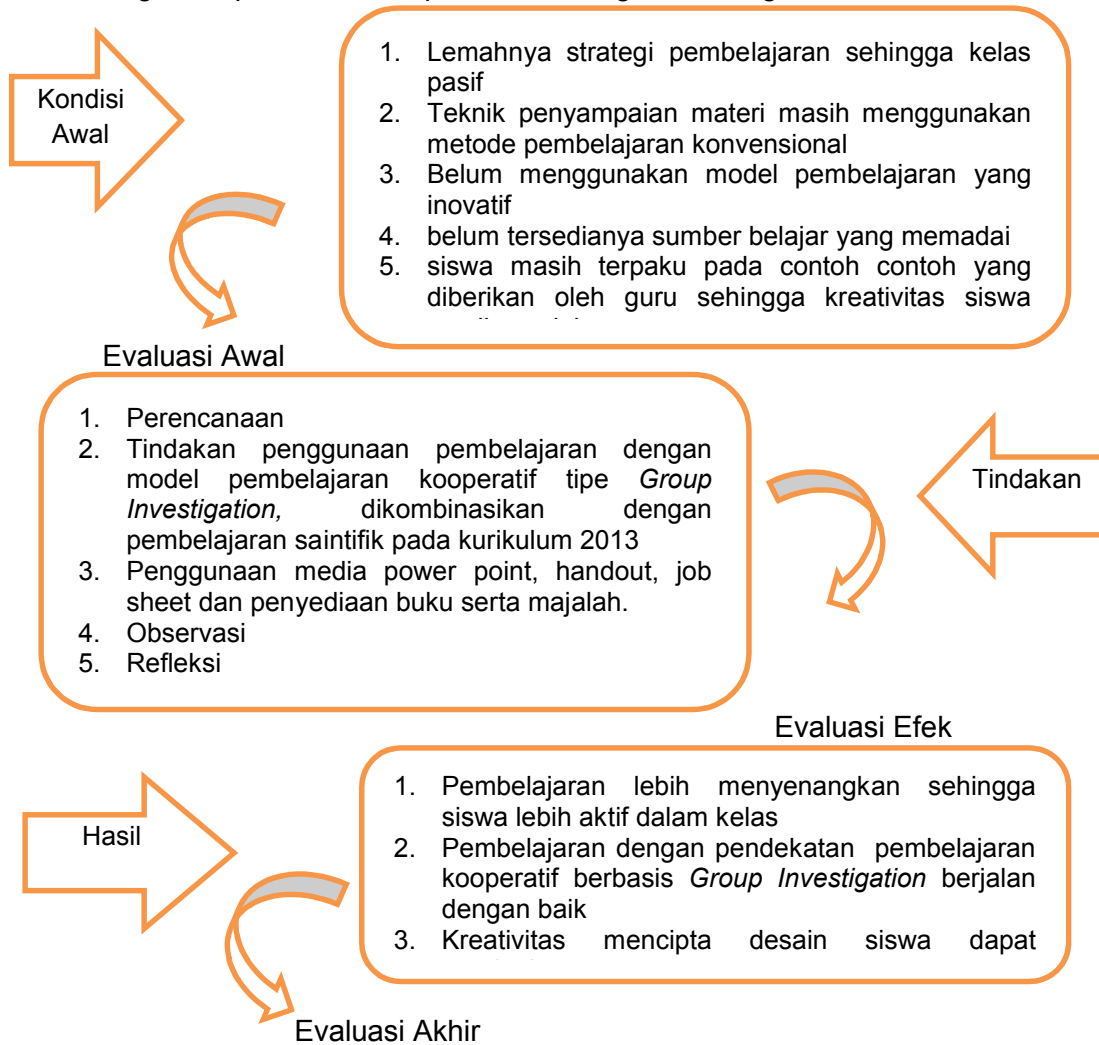
C. Kerangka Berpikir

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. Dengan kreativitas, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam mencipta desain pada pembelajaran mata pelajaran dasar desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Magelang masih rendah. Hal ini disebabkan oleh siswa kurang termotivasi dan cenderung ragu-ragu dalam mengemukakan pendapatnya, karena lemahnya strategi pembelajaran guru. Sehingga suasana kelas cenderung pasif karena kurang adanya dorongan motivasi dari guru. Teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional. Pada metode ini guru berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang kemudian dituntut untuk dapat mengingat dan menghafal, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari belum maksimal. Belum digunakannya model pembelajaran yang inovatif juga terlihat dari perilaku siswa yang cenderung bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas dan kurang termotivasi untuk

mengembangkan dan mengaktifkan kapasitasnya dalam mencipta desain busana, sehingga hasil desain busana siswa belum dapat terbaca dengan baik. Sebagian besar siswa (72,22%) dalam kelas tersebut masih tergolong dalam kategori kurang kreatif. Selain itu kurangnya sumber belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa cenderung terpaku pada contoh contoh yang diberikan oleh guru mengenai teori teori dasar desain yang seyogyanya itu merupakan contoh yang mendasar. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya referensi untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya ke dalam bentuk desain busana yang mengandung arti. Hal ini menghambat siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif secara optimal sehingga nilai kreativitas siswa masih rendah.

Situasi yang demikian tersebut perlu dilakukan penyelesaian masalah melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu alternative model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi kreativitas siswa dalam mencipta desain busana yaitu pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Model pembelajaran *Group Investigation* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Artinya siswa dituntut untuk selalu berpikir tentang suatu persoalan dan mereka mencari sendiri cara penyelesaiannya. Dengan demikian mereka akan lebih terlatih untuk selalu menggunakan ketrampilan pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar mereka akan tertanam untuk jangka waktu yang cukup lama. Hal ini otomatis akan mendorong siswa untuk selalu berpikir kreatif atas penyelesaian-penyelesaian masalah yang ia temukan, begitu pula dengan mencipta desain. Siswa akan selalu berpikir

bagaimana suatu desain dapat memenuhi kriteria suatu karya yang dapat diminati banyak orang yang sesuai dengan unsur dan prinsip desain busana. Kesimpulan dari kerangka berpikir di atas dapat dilihat dari gambar diagram alir berikut:



Gambar 5. Diagram Alir Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas diharapkan dapat memberikan gambaran kondisi awal pembelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang, pelaksanaan yang akan dilakukan dan hasil yang diharapkan dalam pencapaian pembelajaran. Dengan penerapan pembelajaran tersebut diharapkan kreativitas siswa dapat

meningkat karena melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* guru dapat mengkondisikan siswa sedemikian untuk dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran maupun bekerja sama di antara siswa serta melatih ketrampilan siswa sehingga kreativitas siswa dapat meningkat.

D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian

1. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menganalisa data. Pertanyaan penelitiannya adalah:

- a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang?
- b. Bagaimana peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan model pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang?

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang dikemukakan diatas, maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai dugaan awal penelitian, yaitu penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

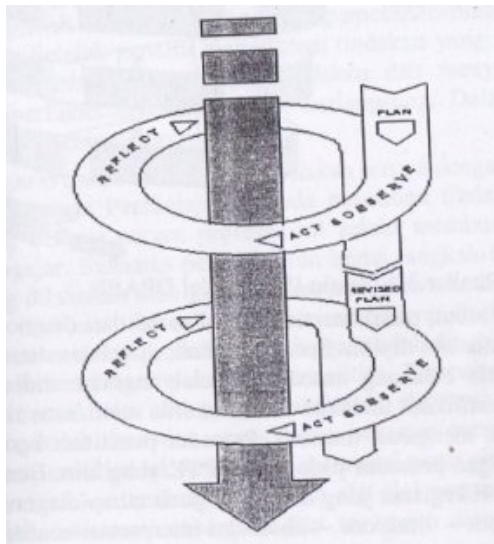
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas/ *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). Penelitian tindakan kelas cukup menggunakan satu kelas, tetapi tindakan yang dilakukan dapat berulang-ulang sampai menghasilkan perubahan menuju arah perbaikan. Penelitian tindakan berbasis pada hasil evaluasi diri (*self-evaluative*) dan pengambilan tindakan diputuskan berdasarkan refleksi diri (*self-reflective*) dari peneliti. Kegiatan ini berlangsung secara terus menerus, sehingga tidak menutup peluang kepada guru untuk memodifikasi tindakan yang dianggap perlu selama proses penelitian tindakan berlangsung. Karakteristik ini mencerminkan penelitian bersifat luwes dan mampu menyesuaikan dengan situasi nyata yang dihadapi (fleksibel dan adaptif).

Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat dilakukan secara kolaboratif, yaitu antara guru dan peneliti mulai dari perencanaan, tindakan dan pengamatan sampai refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* yang diterapkan melalui Penelitian Tindakan Kelas.

2. Desain Penelitian

Sebagai suatu penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam kelas, menyebabkan terdapat beberapa model atau desain penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis & Mc. Taggart, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observ*), dan refleksi (*reflect*). Tahap-tahap tersebut berlangsung secara berulang-ulang hingga tujuan penelitian tercapai.



Gambar 6. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMK Negeri 3 Magelang yang berlokasi di Jl. Piere Tendean No. 1 Magelang, Magelang Tengah, Kota Magelang, Jawa Tengah, dengan pertimbangan bahwa: (1) sekolah tersebut merupakan salah satu dari SMK Kelompok Pariwisata yang mempunyai program keahlian busana butik, (2) peneliti melaksanakan program KKN-PPL dengan

mata pelajaran dasar desain di SMK tersebut sehingga secara teknis akan mempermudah penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian bulan Mei-Juni 2014, dipilih berdasarkan urutan materi pelajaran pada kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda dengan praktek menggambar busana.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana 2 di SMK Negeri 3 Magelang. Jumlah siswa dalam kelas ini adalah 36 siswa yang semuanya adalah perempuan. Tingkat kreativitas siswa dalam kelas ini cenderung rendah.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa kelas X busana 2 di SMK N 3 Magelang.

D. Jenis Tindakan

Tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini melalui tiga tahapan pada tiap putaran siklus seperti yang digambarkan pada desain penelitian dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* yang diimplementasikan ke dalam pendekatan pembelajaran saintifik pada kurikulum 2013, yaitu :

1. Perencanaan (*plan*)

Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah: 1) mengidentifikasi permasalahan penelitian, 2) menganalisis permasalahan penelitian, 3) memutuskan fokus permasalahan atau membentuk kerangka pemikiran dan paradigm, dan 4) merancang strategi tindakan yang akan dilakukan. Dalam kegiatan menyusun rancangan ini, peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian dan perlakuan 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 kolaboratif. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektifitas pengamat serta mutu kecermatan pengamatan yang dilakukan.

Pada penelitian ini peneliti mengambil fokus permasalahan pada metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dimana strategi pembelajaran guru masih lemah, teknik penyampaian materi masih dominan menggunakan pembelajaran konvensional, belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan sumber belajar yang digunakan masih terbatas sehingga menyebabkan rendahnya kreativitas mencipta desain busana siswa. Maka dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merencanakan penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* yang diimplementasikan ke dalam pendekatan pembelajaran saintifik pada kurikulum 2013.

2. Tindakan (*act*) dan Pengamatan (*observ*)

Pada tahap tindakan dilaksanakan tindakan sebagaimana yang telah disusun dalam perencanaan. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya. Jadi tindakan bersifat dinamis dan fleksibel yang memerlukan keputusan cepat guna menghasilkan apa yang perlu dilakukan. Perencanaan tindakan ini peneliti memerlukan pemikiran yang penuh dengan kehati-hatian dalam mengambil langkah-langkah tindakan untuk memperbaiki cara mengajar atau mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian bertradisi kualitatif dengan latar atau setting yang wajar dan alami yang diteliti, memberikan peranan penting kepada penelitiannya yakni sebagai satu-satunya instrument karena manusialah yang dapat menghadapi situasi yang berubah-ubah dan tidak menentu. Maka negosiasi dan kompromi diperlukan tetapi kompromi juga harus dilihat dalam konteks strateginya.

Selanjutnya guru mata pelajaran melakukan pengamatan dengan lembar observasi, membuat catatan lapangan dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi di kelas selama tindakan berlangsung untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan tindakan yang telah disusun.

3. Refleksi (*reflect*)

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi sebagai dasar menentukan langkah berikutnya, apakah tindakan yang diberikan akan diteruskan atau menyusun rencana yang baru. Hal ini harus dilakukan sampai dihasilkan tingkat optimal yang lebih tinggi sesuai dengan kriteria keberhasilan.

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 3 tahap yaitu : 1) tahap penemuan masalah pada tindakan yang telah terlaksana; 2) tahap merencanakan dan merancang tindakan selanjutnya; dan 3) tahap pelaksanaan siklus selanjutnya.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam aspek kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung, secara tidak langsung dan observasi secara partisipasi. Kerangka kerja observasi dilakukan secara berstruktur yaitu dengan menetapkan terlebih dahulu hal-hal yang perlu diobservasi (membuat lembar panduan observasi pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*).

b. Catatan Lapangan

Kegiatan pencatatan lapangan dilakukan oleh peneliti selaku pengamat pada proses pembelajaran. Catatan lapangan dipergunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan suasana kelas kegiatan belajar mengajar sedang

berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan ini sampai dengan kegiatan akhir pembelajaran.

c. Dokumen (Dokumentasi)

Dokumentasi yang digunakan berupa silabus mata pelajaran dasar desain kelas X, hasil nilai kreativitas siswa dan foto proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

d. Penilaian Tugas

Teknik ini digunakan untuk menyaring data mengenai dampak tindakan terhadap kreativitas siswa, yaitu kreativitas mencipta desain busana dengan memecahkan masalah penerapan prinsip desain busana dalam mata pelajaran dasar desain. Data ini diperoleh dengan menilai hasil tugas siswa secara individual setelah pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dilaksanakan. Penilaian tugas dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan tugas mencipta desain busana kepada siswa dengan beberapa kriteria penilaian kreativitas mencipta desain.

2. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian dibuat sebagai alat untuk mengukur fenomena alam maupun social. Selain itu dapat mempermudah dalam mengumpulkan data sehingga hasilnya lebih baik dan mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar observasi.

Lembar observasi terdiri dari panduan observasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan panduan observasi mengajar guru dalam pembelajaran dengan pendekatan kooperatif berbasis *Group Investigation*.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Pembelajaran Kooperatif Model
Group Investigation

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
Penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis <i>Group Investigation</i>	Aspek metode pembelajaran <i>Group Investigation</i>	Tatap Muka 1	
		Pendahuluan	Guru dan Siswa
		Kegiatan Inti Menerapkan pembelajaran dengan model <i>Group Investigation</i> a. Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok	Guru dan Siswa
		b. Merencanakan tugas yang akan dipelajari	Guru dan Siswa
		c. Melaksanakan Investigasi	Guru dan Siswa
		Kegiatan Penutup	Guru dan Siswa
		Tatap Muka 2	
		Pendahuluan	Guru dan Siswa
		Kegiatan Inti	Guru dan Siswa
		d. Menyiapkan laporan akhir	Guru dan Siswa
		e. Mempresentasikan laporan akhir	Guru dan Siswa
		Kegiatan Penutup f. Evaluasi	Guru dan Siswa

- b. Instrumen penilaian tugas berupa lembar penilaian yang digunakan untuk menilai kreativitas mencipta desain busana siswa dalam penerapan prinsip desain.

Tabel 6. Kisi Kisi Instrumen Kreativitas Mencipta Desain Busana

Variabel	Indikator Kreativitas	Sub Indikator Kreativitas	Indikator Penciptaan Desain Busana	Item
Kreativitas mencipta desain busana	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Produk Orisinal	Perwujudan ide (daya kreasi)	1) Perwujudan bentuk desain busana yang lain dari yang lain (baru).
		Produk menimbulkan kejutan (<i>surprising</i>)		2) Penggunaan prinsip keseimbangan baik keseimbangan asimetris maupun simetris yang lain dari yang lain (baru).
		Produk <i>Germinal</i> (dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya)		3) Pengkombinasian unsur garis dan ukuran yang lain dari yang lain (baru)
				4) Penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip harmoni dan kesatuan.
	Pemecahan (<i>Revolution</i>)	Produk Bermakna (<i>valuable</i>)	Komposisi	1) Pembagian warna sesuai dengan bentuk tubuh dan terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana.
			Daya pakai	2) Pemilihan warna sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian
		Produk logis	Daya Jual	3) Desain busana dibuat sesuai karakter usia dan dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
				4) Pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.
	Kerincian (<i>Elaboration</i>)	Produk Organik	Kesatuan ide	1) Model desain busana sesuai pemilihan pose, bentuk tubuh, dan kesempatan pemakaian.
		Produk Elegant	Proporsional	2) Perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan antara pusat perhatian dengan bentuk tubuh.
		Produk Kompleks	Penyelesaian gambar desain	3) Terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.
				4) Penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik.

Indikator I Aspek Kebaruan (*Novelty*)

1) Perwujudan bentuk desain busana yang lain dari yang lain (baru).

Nilai 4 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa baru atau berbeda dari sumber ide atau contoh-contoh yang sudah ada.

Nilai 3 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa memodifikasi dari sumber ide atau contoh-contoh yang sudah ada.

Nilai 2 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa sama dengan sumber ide atau contoh-contoh yang sudah ada.

Nilai 1 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa sama dengan teman.

2) Penggunaan prinsip keseimbangan baik keseimbangan asimetris maupun simetris yang lain dari yang lain (baru).

Nilai 4 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan asimetris, baru (lain dari yang lain).

Nilai 3 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan simetris, baru (lain dari yang lain)

Nilai 2 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan asimetris, namun masih umum.

Nilai 1 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan simetris namun masih umum.

3) Pengkombinasian unsur garis dan ukuran yang lain dari yang lain (baru)

Nilai 4 apabila terdapat pengkombinasian garis hias dan garis hiasan dengan variasi ukuran yang baru (lain dari yang lain).

Nilai 3 apabila terdapat pengkombinasian garis hias dengan variasi ukuran yang baru (lain dari yang lain).

Nilai 2 apabila terdapat pengkombinasian garis hiasan dengan variasi ukuran yang baru (lain dari yang lain).

Nilai 1 apabila terdapat pengkombinasian garis baik garis hias atau garis hiasan namun tidak terdapat variasi ukuran.

4) Penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip harmoni dan kesatuan.

Nilai 4 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip keselarasan dan keseimbangan .

Nilai 3 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip keselarasan.

Nilai 2 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip keseimbangan.

Nilai 1 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam namun tidak berdasarkan prinsip keselarasan dan keseimbangan.

Indikator II Aspek Pemecahan (*Resolution*)

1) Pembagian warna sesuai dengan bentuk tubuh dan terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana.

Nilai 4 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas sesuai dengan bentuk tubuh dan terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana.

Nilai 3 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas sesuai dengan bentuk tubuh namun tidak terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian

Nilai 2 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas tidak sesuai bentuk tubuh namun terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana

Nilai 1 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas tidak sesuai bentuk tubuh dan tidak terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana

proporsi antar bagian-bagian busana yang dibuat tidak seimbang dan desain busana tidak sesuai karakter usia

2) Pemilihan warna sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian

Nilai 4 apabila pemilihan warna sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian

Nilai 3 apabila pemilihan warna sesuai dengan usia pemakai.

Nilai 2 apabila pemilihan warna sesuai kesempatan pemakaian

Nilai 1 apabila pemilihan warna tidak sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian

3) Desain busana dibuat sesuai karakter usia dan dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Nilai 4 apabila desain busana dibuat sesuai karakter usia dan dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Nilai 3 apabila desain busana yang dibuat tidak sesuai karakter usia namun dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Nilai 2 apabila desain busana dibuat sesuai karakter usia namun tidak dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan

Nilai 1 apabila desain busana yang dibuat tidak sesuai karakter usia dan tidak dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan

4) Pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.

Nilai 4 apabila pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian

Nilai 3 apabila pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh

Nilai 2 apabila pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan kesempatan pemakaian

Nilai 1 apabila pemilihan tekstur dan corak tidak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian

Indikator III Aspek Kerincian (*Elaboration*)

1) Model desain busana sesuai pemilihan pose, bentuk tubuh, dan kesempatan pemakaian.

Nilai 4 apabila model desain busana sesuai dengan pose, bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.

Nilai 3 apabila model desain busana sesuai dengan pose dan bentuk tubuh.

Nilai 2 apabila model desain busana sesuai dengan pose dan kesempatan pemakaian.

Nilai 1 apabila model desain busana sesuai bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.

2) Perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 4 apabila perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 3 apabila perbandingan ukuran dan peletakan pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 2 apabila perbandingan bentuk dan ukuran pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 1 apabila perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan pusat perhatian tidak sesuai dengan bentuk tubuh.

3) Terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.

Nilai 4 terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.

Nilai 3 apabila penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran

Nilai 2 apabila terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk pancaran atau radiasi.

Nilai 1 apabila tidak terdapat penambahan hiasan pada desain busana.

4) Penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik.

Nilai 4 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik

Nilai 3 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung

Nilai 2 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan menunjukkan pembauran warna yang baik

Nilai 1 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan tidak menunjukkan adanya nilai gelap terang dan pembauran warna yang baik

Petunjuk Penyekoran

Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian, terdiri dari 3 indikator dimana masing-masing indicator mempunyai 4 butir klasifikasi. Penilaian skor pada tiap butir klasifikasi indikator kreativitas ini menggunakan skala ordinal dengan empat tingkatan, yaitu: 4, 3, 2 dan 1. Jumlah keseluruhan skor siswa adalah 48 point. Cara menghitungnya dengan merubah decimal menjadi persen (%).

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

Keterangan :

S = Skor

I_1 = Indikator 1

I_2 = Indikator 2

I_3 = Indikator 3 (Sugiyono, 2007: 39)

3. Pengujian Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Setelah butir instrument disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata pelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang dan dosen pembimbing. Agar memenuhi validitas isi, peneliti meminta bantuan para ahli (*judgment expert*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun.

Kriteria pemilihan judgment expert dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain:

- 1) *Judgment Expert* Bidang Metode Pembelajaran
 - a) Dosen Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - b) Guru mata pelajaran dasar desain SMK Negeri 3 Magelang.

2) *Judgment Expert* Bidang Materi Pembelajaran

- a) Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Busana Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b) Guru mata pelajaran dasar desain SMK Negeri 3 Magelang.

Dari hasil pernyataan *judgment expert* menunjukkan bahwa instrument lembar observasi dan lembar penilaian kreativitas mencipta desain busana dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil validasi instrument penilaian kreativitas mencipta desain, maka indicator kriteria penilaian kreativitas mencipta desain busana meliputi aspek: 1)kebaruan (*novelty*), 2)pemecahan (*revolution*), dan 3)kerincian (*elaboration*) dan sintesis.

b. Uji Reliabelitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu mengetahui ukuran yang relative tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabelitas berkenaan dengan tingkat keajekan atau ketetapan hasil pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian kreativitas mencipta desain busana. Untuk mengukur reliabelitas instrument tersebut digunakan *internal consistency* dengan rumus koefisien reliabelitas *Alfa Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right\}$$

dimana,

r_{11} = reliabelitas instrument

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum \sigma b^2$ =mean kuadrat kesalahan

$\sigma^2 t$ = varians total (Suharsimi Arikunto, 2010: 239)

Selanjutnya, menurut Sutrisno Hadi (2004:216) berdasarkan perhitungan reliabilitas yang diperoleh maka dapat diinterpretasikan r adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Interpretasi r dengan rumus alpha combach,

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 – 0,799	Tinggi
Antara 0,400 – 0,559	Sedang
Antara 0,200 – 0,399	Rendah
Antara 0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Uji reliabilitas instrument pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS for windows. Dari hasil uji reliabilitas untuk lembar penilaian kreatifitas mencipta desain busana menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,612. Hal ini jika dilihat dari tabel interpretasi diatas, lembar penilaian kreativitas mencipta desain busana berada pada rentang nilai 0,600 – 0,799 yang berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan untuk memastikan adanya peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dalam mata pelajaran dasar desain di SMK N 3 Magelang adalah berupa data kuantitatif yakni data yang dikumpulkan berupa angka. Maka dalam penelitian ini menggunakan

analisis deskriptif dengan presentase. Selain itu analisis data pada penelitian ini didasarkan pada refleksi tiap siklus tindakan. Hal ini bermanfaat untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Statistic deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk menentukan nilai rata-rata atau mean (M), nilai tengah atau median (Me), dan nilai yang sering muncul atau modus (Mo). Pada penelitian ini untuk mendeskripsikan atau mengetahui interpretasi penilaian kreativitas mencipta desain busana siswa berdasarkan pada interpretasi nilai pada nilai kriteria ketuntasan minimal. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengkategorikan kreativitas mencipta desain busana siswa adalah skala interval. Interpretasi yang dipergunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kategori Kreativitas Mencipta Desain Busana

Rentang Nilai	Kategori Kreativitas Mencipta Desain Busana (Skala Interval)
>93	Sangat Kreatif
84 – 93	Kreatif
75 – 83	Cukup Kreatif
<75	Kurang Kreatif

Rentang nilai pada tabel tersebut berdasarkan pada nilai standar KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Penjelasan dari tabel diatas yakni jika nilai siswa >93 maka siswa tersebut masuk dalam kategori sangat kreatif, jika nilai siswa 83 - 93 maka siswa tersebut masuk dalam kategori kreatif, jika nilai kreativitas mencipta desain busana siswa 75 – 83 maka siswa tersebut masuk dalam kategori cukup kreatif, kemudian jika nilai kreativitas mencipta desain busana siswa <75 maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut kurang kreatif.

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban penelitian atau tentang permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Analisis data penelitian ini menggunakan pendekatan presentase. Penggunaan presentase terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisa hasil penelitian. Adapun rumus data presentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

dimana,

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = number of case (jumlah frekuensi/ banyaknya individu) (Anas

Sudijono, 2006:43).

Penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan ke arah perbaikan dalam proses maupun hasil pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila lebih dari 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar (Djemari Marpadi, 2008:61). Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa apabila 80% dari jumlah siswa mengalami peningkatan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain maka proses pembelajaran tersebut dikatakan meningkat kualitasnya dan berhasil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Kegiatan Pra Siklus

Persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan (pra siklus) yaitu mengidentifikasi masalah yang ada di kelas. Pada kegiatan observasi peneliti mengamati proses pembelajaran mata pelajaran dasar desain pada kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda kelas X Busana 2 di SMK N 3 Magelang. Jumlah siswa kelas X busana 2 adalah 36 siswa yang semuanya perempuan. Mata pelajaran dasar desain disampaikan dalam durasi waktu 3 x 45 menit pada setiap minggunya, mulai dari siklus I dan seterusnya sampai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Kategori kreativitas siswa ditentukan dari nilai kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi adalah sebagai berikut:

- 1) Lemahnya strategi pembelajaran mengakibatkan sikap dan perilaku siswa yang masih ragu-ragu dalam mengemukakan pendapatnya di muka kelas, sehingga suasana kelas cenderung pasif karena kurang adanya dorongan motivasi dari guru.
- 2) Teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional. Pada metode ini guru berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang kemudian dituntut untuk dapat mengingat dan menghafal, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari belum

maksimal. Dalam mencipta suatu desain busana siswa belum mengetahui maksud dan tujuan desain busana tersebut dibuat untuk apa dan untuk siapa. Siswa hanya menduga-duga dan tidak benar-benar mengerti manfaat dari desain busana tersebut. Hal tersebut dapat terlihat ketika guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan, siswa tidak dapat menjawab dengan lancar.

- 3) Belum digunakannya model pembelajaran yang inovatif juga terlihat dari perilaku siswa yang cenderung bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas dan kurang termotivasi untuk mengembangkan dan mengaktifkan kapasitasnya dalam mencipta desain busana, sehingga hasil desain busana siswa belum dapat terbaca dengan baik. Sebagian besar siswa (72,22%) dalam kelas tersebut masih tergolong dalam kategori kurang kreatif.
- 4) Selain itu kurangnya sumber belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa cenderung terpaku pada contoh contoh yang diberikan oleh guru mengenai teori teori dasar desain yang seyogyanya itu merupakan contoh yang mendasar. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya referensi untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya ke dalam bentuk desain busana yang mengandung arti.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti dan guru sebagai kolaborator dalam penelitian, merencanakan perbaikan untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa yaitu pada mata pelajaran dasar desain. Karena selama pembelajaran guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif maka peneliti menyarankan penggunaan metode pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Dengan penerapan metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan proses

pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa kelas X di SMK N 3 Magelang.

Guru merespon baik dan sepakat dengan rencana penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* untuk kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda. Dengan inovasi baru tersebut guru mengharapkan tujuan yang sama dengan peneliti, yaitu pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dan peningkatan kreativitas siswa. Untuk mengetahui perbandingan peningkatan kreativitas mencipta desain busana siswa antara pra tindakan dengan setelah dikenai tindakan maka peneliti dan guru mengadakan pembelajaran seperti biasa yang dilakukan guru dikelas tanpa menggunakan model pembelajaran inovatif, kemudian siswa diberi tugas mencipta desain busana.

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, tiap siklus terdiri dari satu kali perencanaan, satu kali tindakan dan observasi, serta satu kali refleksi. Refleksi pada tiap pertemuannya dirangkum kembali secara keseluruhan agar diperoleh gambaran refleksi secara umum. Siklus penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Mempersiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran berupa scenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP yang dibuat lebih menekankan pada kegiatan inti yaitu peningkatan kreativitas mencipta desain busana melalui model Pembelajaran *Group Investigation*.

- 2) Merumuskan langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dan guru memberikan penjelasan singkat mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan model *Group Investigation*.
- 3) Metode yang digunakan diawal pertemuan adalah metode ceramah dengan menyampaikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai yang dilanjutkan mengamati dan menyimak presentasi yang disampaikan guru melalui media *power point* dan *handout* yang berisi tentang materi penerapan prinsip desain pada benda, penyajian materi presentasi berupa topik-topik permasalahan yang berkaitan dengan materi, kemudian mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan komposisi kelompok didasarkan pada ketertarikan siswa serta harus bersifat heterogen. Setiap kelompok memilih sendiri permasalahan–permasalahan yang telah ditawarkan guru sesuai dengan yang mereka pilih, namun tetap berdasarkan kesepakatan dalam diskusi kelas antara siswa dan guru. Selama proses diskusi guru membantu dalam proses pengumpulan informasi dan memfasilitasi pengaturan. Selain itu setiap individu diberi tugas mencipta desain busana sebagai hasil belajar individu dari diskusi kelompok untuk mengetahui tingkat kreativitas mencipta desain pada mata pelajaran dasar desain.
- 4) Peneliti mempersiapkan instrument lembar observasi yang digunakan untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dan akan diisi oleh guru mata pelajaran sebagai pengamat bersama teman sejawat sebagai observer. Kemudian mempersiapkan instrument panduan penilaian unjuk kerja untuk menilai kreatifitas mencipta desain busana siswa. Selanjutnya peneliti dan

guru mendiskusikan masalah yang dihadapi siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada tatap muka 1 tersebut.

b. Tindakan (*Act*) dan Pengamatan (*Observ*)

Pada tahap tindakan dilaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan. Tindakan ini dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya, langkah-langkah tindakan sebagai berikut :

TATAP MUKA 1

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka. Dalam kegiatan pembelajaran ini tidak dibuka dengan doa karena jadwal pembelajaran dilaksanakan pada pukul 12.00 WIB dan melakukan presensi.
- b) Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima pelajaran.
- c) Apersepsi, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan desain busana untuk membuka persepsi siswa mengenai materi penerapan prinsip desain pada benda.
- d) Relevansi dan motivasi, yaitu guru memperlihatkan salah satu contoh gambar desain busana siswa dari tugas pra siklus sambil mengevaluasi dan menghubungkan materi pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya supaya siswa lebih memperhatikan dan dapat belajar dari evaluasi hasil desain busana temannya.
- e) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

MENGAMATI

- a) Guru menyampaikan materi penerapan prinsip desain pada benda dalam mencipta desain secara singkat dalam bentuk presentasi kelas.
- b) Siswa mengamati dan menyimak presentasi yang disampaikan guru melalui media power point dan handout yang berisi tentang materi penerapan prinsip desain pada benda, penyajian materi presentasi berupa topik-topik permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- c) Guru menunjukkan contoh desain busana yang relevan terkait dengan materi.
- d) Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*
- e) Guru menerapkan pembelajaran dengan model *Group Investigation*
 - (1) Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok
- (a) Guru menyuguhkan topic permasalahan dalam mencipta desain busana untuk pembelajaran dalam diskusi kelas. Dalam tahap ini, siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topic permasalahan yang akan diinvestigasi atau dipelajari oleh seluruh kelompok, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan usia dan kesempatan pemakaian.
- (b) Guru membagi kelompok sesuai ketertarikan/ keinginan siswa. Siswa diminta membentuk dengan 4 orang siswa dalam tiap kelompok.
- (c) Guru memastikan bahwa setiap siswa dapat menentukan sebuah kelompok.
- (d) Guru menyuguhkan topic permasalahan dalam mencipta desain busana untuk diskusi masing-masing kelompok. Siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topic permasalahan yang akan didiskusikan oleh kelompok mereka, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan bentuk tubuh.

(2) Merencanakan tugas yang akan dipelajari

- (a) Siswa duduk berkelompok merencanakan bersama mengenai topic yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari dan siapa melakukan apa (pemberian tugas pada tiap anggota kelompok).
- (b) Siswa berdiskusi tentang topic permasalahan yang sudah mereka pilih.
- (c) Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik).

(3) Melaksanakan Investigasi

- (a) Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran (menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain).
- (b) Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi di dalam kelas.
- (c) Para siswa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menginvestigasi dan menganalisa permasalahan kemudian membuat kesimpulan (keputusan dalam diskusi kelompok) dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - (i) Mengamati *trend mode* yang berlaku
 - (ii) Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna, dan sifat (karakter)
 - (iii) Mengkombinasi atau menggabungkan trend mode dan inspirasi
 - (iv) Menemukan target konsumen, status social dan kebutuhan

MENANYA

- (d) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok

- (e) Siswa aktif selama proses pembelajaran
- (f) Siswa mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti terkait materi pembelajaran prinsip desain
- (g) Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa

EKSPERIMEN

- (h) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mulai membuat desain busana berdasarkan topic yang mereka pilih setelah melakukan diskusi
- (i) Siswa mulai menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:
 - (i) Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan dipelajari
 - (ii) Siswa mulai menggambar desain busana pada proporsi tubuh yang sudah disediakan
 - (iii) Siswa menggambar bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu
 - (iv) Siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.
 - (v) Siswa memberi tekstur atau warna pada desain sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberi gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.

ASOSIASI

- (j) Guru mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda antara anggota satu dengan anggota yang lain meski dalam satu topic permasalahan baik dalam warna, bentuk, keseimbangan maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.
- (k) Siswa aktif selama pembelajaran penerapan prinsip desain. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompok dan para siswa saling bertukar pikiran, berdiskusi mengklarifikasi dan mensintesis semua gagasan.
- (l) Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas
- (m) Siswa mengerjakan tugas dengan baik.
- (n) Siswa telah menyelesaikan 70% gambar desain busana mereka.

KOMUNIKASI

- (o) Guru menginstruksikan untuk tiap anggota kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil investigasi mereka pada kelompok mereka masing-masing.
- (p) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.
- (q) Siswa mempresentasikan gambaran pesan-pesan essensial tentang gambar desain busana yang ia buat pada kelompok mereka masing-masing secara bergantian terkait penerapan prinsip desain.
- (r) Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.

- b) Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya.
- c) Guru menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk melanjutkan tugas menggambar desain busana mereka untuk kemudian dipresentasikan didepan kelas pada kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya dan memperkaya penjabaran desain busana mereka.
- d) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

TATAP MUKA 2

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Salam Pembuka
- b) Mengecek kesiapan siswa untuk menerima pelajaran
- c) Presensi siswa
- d) Apersepsi, yaitu guru menunjukkan contoh penyajian desain busana beserta laporan kelompok, kemudian dikaitkan antara kegiatan pembelajaran penerapan prinsip desain sebelumnya dengan kegiatan yang akan dilakukan pada tatap muka ke dua ini.
- e) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- f) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk duduk berkelompok seperti pada pembelajaran sebelumnya dengan kelompok yang sama.

2) Kegiatan Inti

MENGAMATI

- a) Guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain dengan menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian.

- b) Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat oleh siswa pada tatap muka sebelumnya.

MENANYA

- c) Guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan.
- d) Siswa bertanya kepada guru dan guru menjawab atau sebaliknya.
- e) Siswa mendengarkan apabila ada siswa lain yang bertanya.
- f) Guru memberikan motivasi atau selingan.

EKSPERIMEN

(4) Menyiapkan laporan akhir

- (a) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menyempurnakan gambar desain busana mereka.
- (b) Siswa menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk presentasi kelompok.
- (c) Siswa dan anggota kelompoknya merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka.
- (d) Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka (gambar desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya).

ASOSIASI

- (e) Guru berkeliling memantau kesiapan siswa bersama kelompoknya.
- (f) Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas.
- (g) Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasi rencana-rencana presentasi.

KOMUNIKASI

(5) Mempresentasikan laporan akhir

- (a) Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok dalam bentuk gambar desain busana yang telah mereka buat kemudian dipresentasikan secara singkat dan jelas di depan kelas.
- (b) Kelompok satu memberikan umpan balik tentang presentasi kelompok lain

(6) Evaluasi

- (a) Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa mengenai tugas yang telah mereka kerjakan dan mengenai keefektifan pengalaman mereka.
- (b) Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
- b) Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.
- c) Guru memberikan motivasi dan apresiasi untuk kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berupa penghargaan (*reward*).
- d) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Pengamatan dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran penerapan prinsip desain pada benda dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan dan penilaian tugas. Pengamatan terhadap lembar observasi untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat semua kegiatan yang diamati peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan pada penilaian tugas untuk mengetahui peningkatan kreativitas mencipta desain busana.

c. Refleksi

Peneliti dan guru mata pelajaran dasar desain 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 daripada siklus sebelumnya. Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan tiga tahap yaitu : (1) tahap penemuan masalah, peneliti dan guru membahas tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran tersebut secara operasional, merencanakan tindakan yang akan digunakan untuk perbaikan pembelajaran; (2) tahap merancang tindakan yaitu pembuatan desain pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif berbasis Group Investigation dituangkan dalam bentuk satuan pembelajaran; 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.

Pada tahapan siklus selanjutnya, peneliti dan kolaborator mendiskusikan masalah berdasarkan refleksi dari tindakan siklus I.

B. Hasil Penelitian

1. Kondisi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Magelang yang berlokasi di Jl. Piere Tendean No. 1 Magelang, Magelang Tengah, Kota Magelang, Jawa Tengah. SMK Negeri 3 Magelang bermula dari sebuah SKKP (Sekolah Kepandaian Keputrian Pertama) Negeri yang berdiri pada tahun 1956, kemudian atas dasar SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 0209/0/1980 tanggal

30 Juli 1980 bahwa SKKP Negeri Magelang ditingkatkan menjadi SMK Negeri Magelang. Atas dasar surat edaran Sekretaris Jendral Department Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 41007/A.As/OT/1997 tanggal 3 April 1997 sebagai tindak lanjut SK Mendikbud RI Nomor: 036/0/1997 tentang perubahan Nomenklatur SMKTA SMK Negeri Magelang berubah menjadi SMK Negeri 3 Magelang.

Visi SMK Negeri 3 Magelang adalah menjadi SMK yang dikelola secara professional menghasilkan tamatan unggul dan mampu bersaing di pasar global, serta mempunyai misi menghasilkan tamatan yang berakhlak mulia, dan memiliki karakter kebangsaan; membentuk tamatan yang mandiri, berjiwa kreatif, inovatif, sportif dan kompeten; mengelola sekolah dengan SMM ISO 9001:2008; meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan yang professional; menjadikan sekolah sebagai pusat pengetahuan dan pelatihan yang berperan dalam pelayanan pendidikan masyarakat di kota Magelang dan sekitarnya; dan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

SMK Negeri 3 Magelang adalah salah satu SMK di kota Magelang yang membuka program keahlian tata busana. Jumlah kelas program keahlian tata busana kelas X sebanyak 3 kelas, yaitu kelas X busana 1, busana2, dan busana 3. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sampel dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kelas X busana 2 yang terdiri dari 36 siswa.

Berdasarkan silabus Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK Negeri 3 Magelang di semester 2, pembelajaran dilaksanakan dengan durasi waktu 54 jam x 45 menit. Materi pokok untuk prinsip desain dilaksanakan dengan durasi waktu 24 jam x 45 menit. Materi pembelajaran pada kompetensi dasar

penerapan prinsip desain pada benda diberikan dalam durasi waktu 6 kali tatap muka dengan alokasi waktu @ 3 x 45 menit.

Keterlaksanaan proses belajar mengajar di sekolah tidak lepas dari tenaga pengajar disekolah, yaitu guru dan karyawan. Jumlah staf pengajar di SMK Negeri 3 Magelang adalah 90 orang, dengan bapak Nisandi, MT sebagai kepala sekolah SMK Negeri 3 Magelang. Adapun Guru pengajar program keahlian akomodasi perhotelan berjumlah 6 orang, tata boga 10 orang, tata busana 14 orang, tata kecantikan 12 orang dan 64 orang guru mata pelajaran umum.

Pengambilan data peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang dilaksanakan selama 5 minggu yaitu dari tanggal 6 Mei – 3 Juni. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang dan meningkatkan kreativitas mencipta desain busana dengan model pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang. Pengumpulan data dan penelitian dilakukan dengan lembar observasi, catatan lapangan dan lembar panduan penilaian kreativitas mencipta desain busana. Selanjutnya akan dibahas tentang pelaksanaan tindakan kelas tiap siklus peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang.

2. Kondisi Awal sebelum Tindakan (Pra Siklus)

a. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang

Tahap awal sebelum melakukan tindakan kelas untuk peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis group investigation pada penelitian tindakan kelas ini adalah kegiatan pra siklus. Kegiatan pra siklus dilakukan melalui observasi kelas dan dialog dengan guru mata pelajaran dasar desain, khususnya pada kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda dan permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti bersama guru, berdiskusi perihal pembelajaran penerapan prinsip desain pada benda dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Dalam pra siklus ini, peneliti juga melaksanakan observasi kelas dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dari tugas yang diberikan guru berupa gambar desain busana di kelas X busana 2 SMK N 3 Magelang guna mendapatkan informasi tentang kegiatan pembelajaran dan kreativitas siswa pada mata pelajaran dasar desain.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa strategi mengajar guru masih lemah mengakibatkan sikap dan perilaku siswa yang masih ragu-ragu dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas, sehingga suasana kelas cenderung pasif karena kurang adanya dorongan motivasi dari guru. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan kurang ada inisiatif untuk bertanya tentang hal yang tidak dimengerti siswa. Sebagian besar siswa merasa bahwa penerapan prinsip desain pada benda merupakan kompetensi dasar yang dianggap peserta didik sulit karena siswa

harus menerapkan prinsip desain busana yang otomatis juga harus menerapkan unsur desain busana kedalam suatu desain busana yang baik dan benar. Siswa kesulitan menerapkan prinsip-prinsip desain yang telah dipelajari sebelumnya ke dalam bentuk desain busana dan cenderung takut membuat sesuatu yang baru atau berbeda. Namun siswa tidak dapat menjelaskan dibagian mana hal yang tidak dimengerti.

Teknik penyampaian materi masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran dasar desain, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari masih rendah. Sehingga sarana prasarana pembelajaran yang sebenarnya dapat membantu proses penyampaian materi kurang berfungsi dengan baik dan peserta didik sulit untuk belajar serta memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut dapat terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan hasil belajar siswa yang masih rendah. Dalam mencipta suatu desain busana siswa belum mengetahui maksud dan tujuan desain busana tersebut, siswa hanya menduga-duga dan tidak benar-benar mengerti desain busana tersebut dibuat untuk apa dan untuk siapa.

Belum digunakannya pembelajaran yang inovatif juga terlihat dari sikap dan perilaku siswa yang cenderung bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas dan kurang termotivasi untuk mengembangkan dan mengaktifkan kapasitasnya dalam menerapkan teori dasar desain untuk mencipta desain busana yang ia ciptakan, sehingga hasil desain busana siswa belum dapat terbaca dengan baik. Pemberian contoh gambar dan pemberian tugas yang sama untuk semua peserta didik juga menyebabkan peserta didik kurang kreatif dan berpikir kritis, bahkan ada peserta didik yang hanya asal mengerjakan, kurang bersemangat

dan tidak terjalin komunikasi pembelajaran yang positif antar siswa dalam mengerjakan tugas.

Selain itu kurangnya sumber belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Karena ketika memberi tugas, kurang ada inisiatif dari guru untuk membuat tugas yang bervariasi. Tugas yang diberikan selalu sama dan terlalu umum, selain itu contoh-contoh gambar yang diberikan guru hanya contoh gambar dari siswa angkatan diatas mereka dan tidak diberikan penjelasan tentang contoh gambar terkait dengan materi sehingga peserta didik cenderung mengerjakan tugas menggambar dengan asal bahkan tidak sedikit hasil menggambar desain busana siswa yang sama dengan contoh yang diberikan guru. Sehingga siswa cenderung terpaku pada contoh contoh yang diberikan oleh guru. Dan tidak termotivasi untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya ke dalam bentuk desain busana yang mengandung arti.

Berdasarkan observasi pra siklus tersebut dapat memberikan gambaran informasi untuk peneliti bahwa kualitas belajar mengajar di kelas masih rendah. Pada proses pembelajaran peneliti melihat strategi pembelajaran guru masih lemah, teknik penyampaian materi masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal yang menyebabkan siswa pasif karena kurang adanya motivasi untuk semangat belajar, untuk memecahkan suatu permasalahan, untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berpikir kritis sehingga kreativitas siswa masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai dan belum sesuai dengan misi SMK N 3 Magelang yaitu membentuk tamatan yang mandiri, berjiwa kreatif, inovatif, sportif dan kompeten.

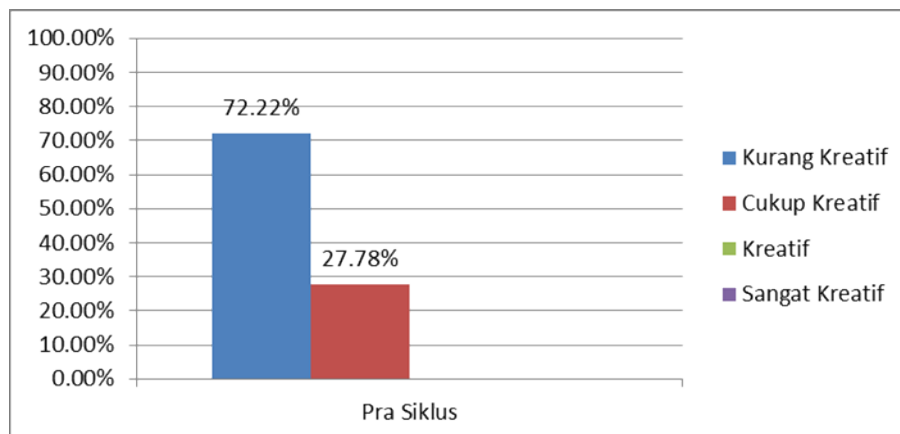
b. Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Siswa Kelas X Di SMK Negeri 3 Magelang

Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru mata pelajaran dasar desain, standar ketuntasan minimal nilai kreativitas mencipta desain busana yaitu 75 sesuai dengan nilai standar KKM di SMK Negeri 3 Magelang. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari seluruh siswa beberapa ada yang sudah dapat mencapai standar nilai kreativitas namun masih banyak siswa lain yang meraih nilai dibawah standar nilai kreativitas. Rata-rata (*Mean*) penilaian pra siklus yang mampu dicapai oleh 36 siswa adalah 68,97 dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 68, dan nilai yang sering muncul (*Modus*) adalah 67. Hasil Penilaian pra tindakan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Kategori penilaian kreativitas mencipta desain busana siswa pada pra siklus dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Kategori Kreativitas Mencipta Desain Busana pada Mata Pelajaran Dasar Desain Pra Siklus

Skor	Kategori	Pra Siklus	
		Jumlah Siswa	(%)
<75	Kurang Kreatif	26	72,22%
75 – 83	Cukup Kreatif	10	27,78%
84 – 93	Kreatif	-	-
>93	Sangat Kreatif	-	-
Total		36	100%

Berdasarkan data tabel diatas, dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran penerapan prinsip desain pada benda menggunakan metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru menunjukkan bahwa kreativitas mencipta desain busana siswa masih rendah. Agar lebih memudahkan memahami data peningkatan kreativitas mencipta desain busana pada pra siklus dapat disajikan dalam bentuk grafik batang (histogram) berikut ini:



Gambar 7. Grafik Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa Pra Siklus

Data tersebut menunjukkan nilai kreativitas siswa dengan kategori cukup sebanyak 10 siswa atau 27,78% dan 26 siswa atau 72,78% berada dalam kategori kurang kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mencipta desain busana peserta didik pada mata pelajaran dasar desain masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran di atas perlu diadakan perbaikan untuk peningkatan kreativitas mencipta desain siswa.

Dari permasalahan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, memancing peserta didik untuk aktif dan tidak membosankan. Maka dalam penyampaian materi pada kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dianggap sesuai dan tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas mencipta desain busana siswa dapat menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*.

Pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*, mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Artinya dalam

pembelajaran ini siswa dituntut untuk selalu berpikir tentang suatu persoalan dan mereka mencari sendiri cara penyelesaiannya. Dengan demikian siswa akan lebih terlatih untuk selalu menggunakan kererampilan pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar mereka akan tertanam dalam jangka waktu yang cukup lama. Siswa akan bekerja secara sistematis dan lebih terkonsep mulai dari merencanakan, menginvestigasi, menyiapkan laporan sampai melaporkan hasil investigasinya sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dalam proses belajarnya siswa dapat bekerja secara bebas dan dikondisikan untuk mengorganisasi pekerjaannya dalam kelompok, hal ini dapat mengembangkan antusiasme siswa, rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi baik dengan teman maupun guru, belajar menghargai pendapat orang lain, dan pendapatnya, sehingga partisipasi siswa akan meningkat dan siswa tidak ragu-ragu dalam mengemukakan serta suasana kelas lebih aktif.

Selain itu, siswa dapat belajar untuk memecahkan, menangani suatu masalah, dan selalu berpikir tentang cara atau strategi pemecahan masalah sehingga akan memberi semangat siswa untuk berinisiatif, kreatif dan aktif. Siswa yang cenderung bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas akan termotivasi untuk mengembangkan dan mengaktifkan kapasitasnya dalam menerapkan teori dasar desain untuk mencipta desain busana yang ia ciptakan, sehingga diharapkan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* ini dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang.

3. Siklus I

a. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang

Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan (@ 3 x 45 Menit). Tindakan siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 dan 20 Mei 2014 di kelas X Busana 2 SMK N 3 Magelang. Siklus ini terdiri dari satu kali perencanaan, satu kali tindakan dan satu kali refleksi. Refleksi pada tiap pertemuan dirangkum kembali secara keseluruhan agar diperoleh gambaran secara umum.

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan (Planning)

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Peneliti dan guru mempersiapkan serta menyusun perangkat pembelajaran berupa scenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang dibuat lebih menekankan pada kegiatan inti yaitu peningkatan kreativitas mencipta desain busana melalui model pembelajarana group investigation dengan materi penerapan prinsip desain pada benda.
- b) Merumuskan langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, mulai dari tatap muka pertama sampai tatap muka kedua.
- c) Peneliti mempersiapkan instrument lembar observasi dan catatan lapangan yang akan digunakan untuk mengamati aktivitas pelaksanaan pembelajaran

oleh observer. Kemudian mempersiapkan instrument panduan penilaian kreativitas mencipta desain busana siswa.

2) Tindakan (*Act*) dan Pengamatan (*Observ*)

TATAP MUKA 1

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka. Dalam kegiatan pembelajaran ini tidak dibuka dengan doa karena jadwal pembelajaran dilaksanakan pada pukul 12.00 WIB.
- (2) Guru melakukan presensi.
- (3) Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima pelajaran.
- (4) Apersepsi, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan desain busana untuk membuka persepsi siswa mengenai materi penerapan prinsip desain pada benda.
- (5) Relevansi dan motivasi, yaitu guru memperlihatkan salah satu contoh gambar desain busana siswa dari tugas pra siklus sambil mengevaluasi dan menghubungkan materi pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya supaya siswa lebih memperhatikan dan dapat belajar dari evaluasi hasil desain busana temannya. Serta memberi tahu bahwa untuk kelompok dengan nilai tertinggi akan diberikan *reward* pada akhir pembelajaran pada tatap muka kedua.
- (6) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

b) Kegiatan Inti

MENGAMATI

- (1) Guru menyampaikan materi penerapan prinsip desain pada benda dalam mencipta desain secara singkat dalam bentuk presentasi kelas.

- (2) Siswa mengamati dan menyimak presentasi yang disampaikan guru melalui media *power point* dan *handout* yang berisi tentang materi penerapan prinsip desain pada benda, penyajian materi presentasi berupa topik-topik permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran,.
- (3) Guru menunjukkan contoh desain busana yang relevan terkait dengan materi.
- (4) Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*
- (5) Guru menerapkan pembelajaran dengan model *Group Investigation*
- (a) Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok
 - (i) Guru menyuguhkan topik permasalahan dalam mencipta desain busana untuk pembelajaran dalam diskusi kelas. Dalam tahap ini, siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topik permasalahan yang akan diinvestigasi atau dipelajari oleh seluruh kelompok, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan usia dan kesempatan pemakaian.
 - (ii) Guru membagi kelompok sesuai ketertarikan/ keinginan siswa. Siswa diminta membentuk dengan 4 orang siswa dalam tiap kelompok.
 - (iii) Guru memastikan bahwa setiap siswa dapat menentukan sebuah kelompok.
 - (iv) Guru menyuguhkan topic permasalahan dalam mencipta desain busana untuk diskusi masing-masing kelompok. Siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topic permasalahan yang akan didiskusikan oleh kelompok mereka, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan bentuk tubuh.

- (b) Merencanakan tugas yang akan dipelajari
- (i) Siswa duduk berkelompok merencanakan bersama mengenai topic yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari dan siapa melakukan apa (pemberian tugas pada tiap anggota kelompok).
 - (ii) Siswa berdiskusi tentang topic permasalahan yang sudah mereka pilih.
 - (iii) Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik).
- (c) Melaksanakan Investigasi
- (i) Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran (menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain).
 - (ii) Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi di dalam kelas.
 - (iii) Para siswa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menginvestigasi dan menganalisa permasalahan kemudian membuat kesimpulan (keputusan dalam diskusi kelompok) dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - (1.1) Mengamati *trend mode* yang berlaku
 - (1.2) Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna, dan sifat (karakter)
 - (1.3) Mengkombinasi atau menggabungkan *trend mode* dan inspirasi
 - (1.4) Menemukan target konsumen, status social dan kebutuhan

MENANYA

- (iv) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok
- (v) Siswa aktif selama proses pembelajaran
- (vi) Siswa mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti terkait materi pembelajaran prinsip desain
- (vii) Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa

EKSPERIMEN

- (viii) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mulai membuat desain busana berdasarkan topik yang mereka pilih setelah melakukan diskusi
- (ix) Siswa mulai menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:
 - (1.1) Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan dipelajari
 - (1.2) Siswa mulai menggambar desain busana pada proporsi tubuh yang sudah disediakan
 - (1.3) Siswa menggambar bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu
 - (1.4) Siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.

- (1.5) Siswa memberi tekstur atau warna pada desain sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberi gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.

ASOSIASI

- (x) Guru mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda antara anggota satu dengan anggota yang lain meski dalam satu topic permasalahan baik dalam warna, bentuk, keseimbangan maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.
- (xi) Siswa aktif selama pembelajaran penerapan prinsip desain. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompok dan para siswa saling bertukar pikiran, berdiskusi mengklarifikasi dan mensintesis semua gagasan.
- (xii) Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas
- (xiii) Siswa mengerjakan tugas dengan baik.
- (xiv) Siswa telah menyelesaikan 70% gambar desain busana mereka.

KOMUNIKASI

- (xv) Guru menginstruksikan untuk tiap siswa secara bergantian mempresentasikan hasil investigasi mereka pada kelompok mereka masing-masing.
- (xvi) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.
- (xvii) Siswa mempresentasikan gambaran pesan-pesan essensial tentang gambar desain busana yang ia buat pada kelompok mereka masing-masing secara bergantian terkait penerapan prinsip desain.
- (xviii) Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.
- (2) Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya.
- (3) Guru menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk melanjutkan tugas menggambar desain busana mereka untuk kemudian dipresentasikan didepan kelas pada kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya dan memperkaya penjabaran desain busana mereka.
- (4) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

TATAP MUKA 2

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Salam Pembuka
- (2) Mengecek kesiapan siswa untuk menerima pelajaran
- (3) Presensi siswa
- (4) Apersepsi, yaitu guru menunjukkan contoh penyajian desain busana beserta laporan kelompok, kemudian dikaitkan antara kegiatan pembelajaran penerapan prinsip desain sebelumnya dengan kegiatan yang akan dilakukan pada tatap muka ke dua ini.
- (5) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- (6) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk duduk berkelompok seperti pada pembelajaran sebelumnya dengan kelompok yang sama.

b) Kegiatan Inti

MENGAMATI

- (1) Guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain dengan menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait

penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian.

- (2) Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat oleh siswa pada tatap muka sebelumnya.

MENANYA

- (3) Guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan.
- (4) Siswa bertanya kepada guru dan guru menjawab atau sebaliknya.
- (5) Siswa mendengarkan apabila ada siswa lain yang bertanya.
- (6) Guru memberikan motivasi atau selingan.

EKSPERIMEN

- (d) Menyiapkan laporan akhir
 - (i) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menyempurnakan gambar desain busana mereka.
 - (ii) Siswa menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk presentasi kelompok.
 - (iii) Siswa dan anggota kelompoknya merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka.
 - (iv) Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka (gambar desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya).

ASOSIASI

- (v) Guru berkeliling memantau kesiapan siswa bersama kelompoknya.
- (vi) Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas.

- (vii) Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasi rencana-rencana presentasi.

KOMUNIKASI

- (e) Mempresentasikan laporan akhir
 - (i) Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok dalam bentuk gambar desain busana yang telah mereka buat kemudian dipresentasikan secara singkat dan jelas di depan kelas.
 - (ii) Kelompok satu memberikan umpan balik tentang presentasi kelompok lain
- (f) Evaluasi
 - (i) Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa mengenai tugas yang telah mereka kerjakan dan mengenai keefektifan pengalaman mereka.
 - (ii) Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.
- c) Kegiatan Penutup
 - (1) Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
 - (2) Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.
 - (3) Guru memberikan apresiasi kepada siswa dan kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
 - (4) Guru memberikan *reward* untuk kelompok dengan nilai tertinggi.
 - (5) Guru memberikan motivasi untuk pertemuan selanjutnya bahwa untuk siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapat penghargaan bahwa hasil karya desain busana mereka akan dipajang di majalah dinding sekolah dan mendapatkan hadiah yang sudah disiapkan oleh guru.
 - (6) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan tindakan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Pengamatan dilakukan bersama-sama antara peneliti dan teman-teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* sudah terlaksana sesuai dengan sintak langkah-langkah *GI*, sebagian besar siswa sudah mulai aktif bertanya dan sesekali mengemukakan pendapatnya mengenai topik permasalahan yang akan dipelajari di dalam kelas. Namun siswa terlihat masih menyesuaikan diri dan kurang terbiasa dengan tahap pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* karena ini merupakan hal baru yang sebelumnya belum pernah diterima oleh siswa. Terlihat ada siswa yang bersikap agak kebingungan dalam mengerjakan tugas, karena dalam pembelajaran *Group Investigation* ini siswa harus mencari informasi, mempelajari sendiri materi yang disajikan dalam bentuk *handout* dan dari buku-buku referensi.

Siswa masih kesulitan dalam mencari informasi dan inspirasi yang sesuai dengan topic permasalahannya, hal tersebut memperlambat penyelesaian tugas menggambar siswa. Banyak waktu yang terbuang, hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas mencipta desain busana dengan sempurna karena siswa terlalu sibuk dengan buku-buku referensi yang banyak, sehingga waktu siswa untuk berkreasi kurang dan ketika presentasi siswa didalam kelompok masing-masing pada tatap muka pertama masih belum maksimal.

Komunikasi dalam kelompok kurang terjalin dengan baik, bahkan sesekali siswa asyik dengan gambarnya sendiri. Terlihat sebagian siswa ada

yang mengerjakan secara individu walau duduk dalam satu kelompok. Hal ini karena pengawasan guru terhadap jalannya diskusi masih belum maksimal. Meskipun demikian, siswa sudah mulai bersemangat mengerjakan tugas dan lebih termotivasi untuk mengembangkan serta mengaktifkan kapasitas atau kemampuan mereka dalam menerapkan teori-teori mengenai prinsip desain karena mereka merasa memahami maksud dari topik permasalahan yang akan mereka pecahkan dalam materi pelajaran tersebut. Karena pembelajaran lebih sistematis dan terkonsep. Selain itu siswa merasa termotivasi untuk berusaha menjadi lebih baik dari teman dalam satu kelompok mereka. Sehingga rasa percaya diri siswa lebih meningkat untuk mengerjakan tugas menggambar desain busana dari guru.

Pada tindakan siklus I ini, guru belum maksimal dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Berdasarkan catatan lapangan pada pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, guru masih mengalami kesulitan pada penguasaan kelas dan penggunaan buku-buku referensi. Terlihat dari penjelasan guru yang masih membingungkan siswa karena terlalu banyak buku referensi dan tidak menguasai semua isi buku sehingga siswa sulit mencerna isi penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi sedikit gaduh karena banyak siswa yang mengajukan pertanyaan. Oleh karena itu disini diperlukan adanya pengawasan.

3) Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dapat meningkatkan

kreativitas mencipta desain busana siswa pada mata pelajaran dasar desain. Namun ternyata hasil yang didapat belum sesuai dengan harapan, karena dari hasil pengamatan masih ditemukan beberapa masalah antara lain: siswa masih kebingungan ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena harus mencari informasi untuk memecahkan permasalahan tentang pembuatan desain busana; siswa terlalu disibukkan dengan buku-buku referensi; banyak waktu terbuang yang membuat waktu siswa untuk berkreasi kurang dan lambat dalam mengerjakan tugas menggambar sehingga hasil menggambar siswa kurang maksimal; komunikasi antar anggota kelompok masih kurang, siswa masih cenderung individual karena kurangnya pengawasan dari guru; dan guru kurang menguasai kelas serta materi dari buku-buku referensi yang disediakan sehingga banyak siswa yang mengajukan pertanyaan yang menyebabkan guru kewalahan dalam mengkondisikan kelas. Hal tersebut menyebabkan suasana kelas gaduh.

Berdasarkan refleksi di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan guru akan melakukan perbaikan tindakan pada siklus kedua, upaya tindakan perbaikan perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pada siklus I agar tidak terjadi pada siklus II. Menurut peneliti hal tersebut dapat terjadi karena adanya dorongan yang kuat dari guru dan adanya motivasi pribadi siswa itu sendiri.

Rencana perbaikan yang dilakukan yaitu, peneliti (sebagai guru) melakukan pemantauan pada masing-masing siswa agar tetap berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dibantu oleh guru mata pelajaran yang terjun langsung ke dalam proses kegiatan belajar mengajar dan mengurangi buku referensi yang digunakan untuk bahan diskusi. Kemudian peneliti bersama guru sepakat untuk menambahkan *reward* untuk siswa dan untuk kelompok dengan

jumlah nilai tertinggi. Untuk siswa dengan nilai tertinggi akan diberi *reward*, metode ini diharapkan dapat membuat siswa termotivasi untuk membuat desain yang berbeda dengan anggota kelompoknya. Ketika ada siswa yang mencipta desain busana yang terlihat berbeda dari yang lain, siswa yang gambarnya biasa-biasa saja dan siswa yang cenderung bermalas-malasan akan termotivasi untuk memperbaiki gambarnya supaya terlihat berbeda dan lebih menarik.

Metode pengelompokan ini diharapkan akan lebih efektif dengan adanya *reward*. Untuk kelompok dengan jumlah nilai tertinggi, diharapkan siswa akan saling bekerja sama secara positif untuk memecahkan permasalahan dari tugas yang diberikan oleh guru. Siswa yang merasa kesulitan menemukan ide atau menerapkan materi yang dipelajari kedalam bentuk gambar desain busana akan saling bekerjasama dalam mencipta desain busana yang baru yang berbeda dari yang lain. Sehingga akan tercipta persaingan yang positif dalam kelompok dan dalam proses pembelajaran, siswa dengan kreativitas rendah akan bertanya kepada siswa dengan kreativitas tinggi dan siswa akan saling berlomba dalam menyelesaikan tugas mereka masing-masing.

b. Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Siswa Kelas X Di SMK Negeri 3 Magelang

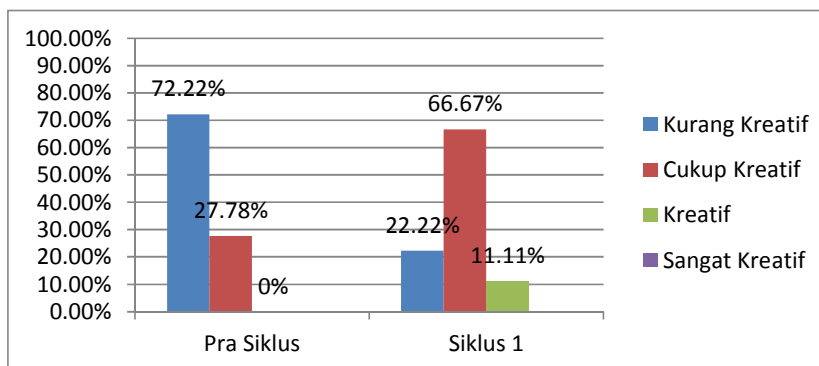
Meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada siklus I masih banyak terdapat kekurangan, namun terlihat adanya respon yang baik terhadap metode pembelajaran ini dan hasil kreativitas mencipta desain busana siswa mengalami peningkatan. Setelah diberi tindakan pada siklus I, nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat 11,48%. Rata-rata (*Mean*) penilaian siklus I yang mampu dicapai oleh

36 siswa meningkat dari 68,97 menjadi 76,89 dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 77, dan nilai yang sering muncul (*Modus*) adalah 77. Penilaian kreativitas mencipta desain busana siswa pada siklus I dapat dikategorikan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal sebagai berikut:

Tabel 10. Kategori Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siklus I

Skor	Kategori	Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
<75	Kurang Kreatif	26	72,22%	8	22,22%
75 – 83	Cukup Kreatif	10	27,78%	24	66,67%
84 – 93	Kreatif	-	-	4	11,11%
>93	Sangat Kreatif	-	-	-	-
Total		36	100%	36	100%

Jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah nilai standar kreativitas atau berada pada kategori kurang kreatif berkurang dari 26 siswa menjadi 8 siswa, pada kategori cukup kreatif meningkat dari 10 siswa menjadi 24, dan pada pra siklus yang sebelumnya tidak ada siswa yang dapat mencapai kategori kreatif pada siklus 1 meningkat menjadi 4 siswa. Agar lebih memudahkan memahami data peningkatan kreativitas mencipta desain busana pada siklus I dapat disajikan dalam bentuk grafik batang (histogram) berikut ini:



Gambar 8. Grafik Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I

Pada siklus I dapat pula dilihat hasil rata-rata dari masing-masing kriteria penilaian indikator kreativitas, yaitu rata-rata indikator kreativitas pada kriteria kebaruan (*novelty*) meningkat 11,59% dari 69 menjadi 77, indikator kreativitas pada kriteria pemecahan (*revolution*) meningkat 11,27% dari 71 menjadi 79, dan indikator kreativitas pada kriteria kerincian (*elaboration*) meningkat 14,09% dari 66 menjadi 75,3.

Dari data masing-masing indikator kreativitas tersebut menunjukkan bahwa indikator kriteria pemecahan (*revolution*) mempunyai nilai rata-rata tertinggi. Hal tersebut disebabkan oleh siswa yang sudah terbiasa dengan contoh-contoh atau segala sesuatu yang berdasarkan teori. Karena dalam kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda ini siswa diberi tugas mencipta desain busana dengan menerapkan prinsip desain busana sesuai materi yang telah diajarkan.

Sedangkan indikator kreativitas kriteria kebaruan (*novelty*) mempunyai nilai rata-rata yang lebih rendah, hal tersebut wajar karena siswa terbiasa dengan contoh-contoh gambar yang kurang terkonsep dan sistem demonstrasi, sehingga siswa masih kesulitan dalam mencari inspirasi sehingga hasil desain busana siswa tidak jauh berbeda dengan contoh-contoh dari sumber inspirasi.

Kemudian indikator kreativitas pada kriteria kerincian (*elaboration*) mempunyai nilai rata-rata terendah, hal tersebut disebabkan oleh hasil menggambar busana siswa yang tidak dapat terselesaikan dengan sempurna. Siswa masih kebingungan dalam mengerjakan tugas karena belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang baru, siswa masih kesulitan dalam mengumpulkan informasi untuk sumber inspirasi dan ketika siswa mengajukan pertanyaan, penjelasan guru kurang dapat dimengerti. Hal ini menyebabkan

sebagian besar siswa terlalu asyik dengan buku-buku yang menjadi bahan referensi sehingga banyak waktu yang terbuang dan mengakibatkan tugas menggambar mereka belum maksimal.

4. Siklus 2

a. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang

Tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 Mei - 3 Juni 2014, adapun tahapan-tahapan dalam siklus II ini adalah sebagai berikut:

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas mencipta desain busana maka pada pelaksanaan siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru membuat perencanaan yaitu guru lebih meningkatkan pemantauan dan pendampingan pada masing-masing siswa agar siswa yang masih merasa kesulitan dalam mencari informasi, menginvestigasi dan bereksperimen dapat mengerjakan tugas dengan mudah. Peneliti (sebagai guru) juga akan dibantu oleh guru mata pelajaran yang terjun langsung ke dalam proses kegiatan belajar mengajar, diharapkan hal tersebut dapat mempermudah pengkondisian kelas ketika siswa mengajukan pertanyaan guru tidak kesulitan dalam menjawab karena dibantu oleh peneliti dalam mengkondisikan kelas. Dengan maksud kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga tidak banyak waktu yang terbuang dalam pelaksanaan diskusi kelompok. Diharapkan siswa akan lebih tepat waktu dalam mengerjakan tugas mencipta desain busana dan hasil desain lebih maksimal.

Selain itu guru juga melakukan komunikasi dengan siswa didalam kelompoknya, memberi perhatian, dan membimbing siswa pada proses mencipta

desain busana. Hal ini bertujuan agar siswa tidak ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya di dalam kelompok. Sehingga diharapkan akan tercipta komunikasi yang lebih baik di dalam kelompok. Kemudian guru bersama peneliti sepakat untuk mengurangi buku referensi yang digunakan untuk bahan diskusi, hal ini berdasarkan pertimbangan agar siswa tidak kebingungan dengan banyaknya buku yang digunakan sebagai bahan diskusi.

Guru dan peneliti juga sepakat untuk menambahkan *reward* untuk siswa dan untuk kelompok dengan jumlah nilai tertinggi dalam pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* ini. Hal ini bertujuan agar tercipta rasa saling pada tiap anggota kelompok, rasa tanggung jawab antar anggota kelompok untuk kesuksesan kelompok mereka. Kemudian siswa yang ingin mendapatkan *reward* akan lebih berusaha dalam mencipta desain busana yang lain dari yang lain.

1) Perencanaan (*Plan*)

- a) Rencana pembelajaran dibuat oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I, perencanaan pada siklus II adalah mencipta desain busana dengan penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya.
- b) Guru lebih meningkatkan pemantauan dan pendampingan pada masing-masing siswa agar siswa yang masih merasa kesulitan dalam mencari informasi, menginvestigasi dan bereksperimen dapat mengerjakan tugas dengan mudah.

- c) Peneliti (sebagai guru) juga akan melakukan pemantauan dibantu oleh guru mata pelajaran untuk terjun langsung ke dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- d) Guru juga melakukan komunikasi dengan siswa, memberi perhatian, membimbing siswa pada proses mencipta desain busana sehingga siswa tidak akan segan atau ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan kepada guru.
- e) Mengurangi buku referensi yang digunakan untuk bahan diskusi, hal ini berdasarkan pertimbangan supaya siswa tidak kebingungan dengan banyaknya buku yang digunakan untuk sumber inspirasi.
- f) Guru dan peneliti sepakat untuk menambahkan *reward* untuk siswa dan kelompok dengan jumlah nilai tertinggi.

2) Tindakan (*Act*) dan Pengamatan (*Observ*)

TATAP MUKA 1

- a) Kegiatan Pendahuluan
 - (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka. Dalam kegiatan pembelajaran ini tidak dibuka dengan doa karena jadwal pembelajaran dilaksanakan pada pukul 12.00 WIB.
 - (2) Guru melakukan presensi.
 - (3) Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima pelajaran.
 - (4) Apersepsi, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan desain busana untuk membuka persepsi siswa mengenai materi penerapan prinsip desain pada benda.

(5) Relevansi dan motivasi, yaitu guru memperlihatkan salah satu contoh gambar desain busana siswa dari tugas pra siklus sambil mengevaluasi dan menghubungkan materi pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya supaya siswa lebih memperhatikan dan dapat belajar dari evaluasi hasil desain busana temannya.

(6) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

b) Kegiatan Inti

MENGAMATI

(1) Guru menyampaikan materi penerapan prinsip desain pada benda dalam mencipta desain secara singkat dalam bentuk presentasi kelas.

(2) Siswa mengamati dan menyimak presentasi yang disampaikan guru melalui media *power point* dan *handout* yang berisi tentang materi penerapan prinsip desain pada benda, penyajian materi presentasi berupa topik-topik permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran,.

(3) Guru menunjukkan contoh desain busana yang relevan terkait dengan materi.

(4) Guru menjelaskan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*

(5) Guru menerapkan pembelajaran dengan model *Group Investigation*

(a) Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok

(i) Guru menyuguhkan topik permasalahan dalam mencipta desain busana untuk pembelajaran dalam diskusi kelas. Dalam tahap ini, siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topik permasalahan yang akan diinvestigasi atau dipelajari oleh seluruh kelompok, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan usia dan kesempatan pemakaian.

- (ii) Guru membagi kelompok sesuai ketertarikan/ keinginan siswa. Siswa diminta membentuk dengan 4 orang siswa dalam tiap kelompok.
 - (iii) Guru memastikan bahwa setiap siswa dapat menentukan sebuah kelompok.
 - (iv) Guru menyuguhkan topik permasalahan dalam mencipta desain busana untuk diskusi masing-masing kelompok. Siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topik permasalahan yang akan didiskusikan oleh kelompok mereka, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan bentuk tubuh.
- (b) Merencanakan tugas yang akan dipelajari.
- (i) Siswa duduk berkelompok merencanakan bersama mengenai topik yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari dan siapa melakukan apa (pemberian tugas pada tiap anggota kelompok).
 - (ii) Siswa berdiskusi tentang topik permasalahan yang sudah mereka pilih.
 - (iii) Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik).
- (c) Melaksanakan Investigasi
- (i) Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran (menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain).
 - (ii) Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi di dalam kelas.

(iii) Para siswa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menginvestigasi dan menganalisa permasalahan kemudian membuat kesimpulan (keputusan dalam diskusi kelompok) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1.1) Mengamati *trend* mode yang berlaku.
- (1.2) Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna, dan sifat (karakter).
- (1.3) Mengkombinasi atau menggabungkan *trend* mode dan inspirasi.
- (1.4) Menemukan target konsumen, status sosial dan kebutuhan.

MENANYA

- (iv) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok.
- (v) Siswa aktif selama proses pembelajaran.
- (vi) Siswa mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti terkait materi pembelajaran prinsip desain.
- (vii) Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa.

EKSPERIMEN

- (viii) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mulai membuat desain busana berdasarkan topic yang mereka pilih setelah melakukan diskusi.
- (ix) Siswa mulai menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:
 - (1.1) Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan dipelajari.

- (1.2) Siswa mulai menggambar desain busana pada proporsi tubuh yang sudah disediakan.
- (1.3) Siswa menggambar bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul.
- (1.4) Siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.
- (1.5) Siswa memberi tekstur atau warna pada desain sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberi gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.

ASOSIASI

- (x) Guru mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda antara anggota satu dengan anggota yang lain meski dalam satu topic permasalahan baik dalam warna, bentuk, keseimbangan maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.
- (xi) Siswa aktif selama pembelajaran penerapan prinsip desain. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompok dan para siswa saling bertukar pikiran, berdiskusi mengklarifikasi dan mensintesis semua gagasan.
- (xii) Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas.
- (xiii) Siswa mengerjakan tugas dengan baik.
- (xiv) Siswa telah menyelesaikan 70% gambar desain busana mereka.

KOMUNIKASI

- (xv) Guru menginstruksikan untuk tiap siswa secara bergantian mempresentasikan hasil investigasi mereka pada kelompok mereka masing-masing.
- (xvi) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.
- (xvii) Siswa mempresentasikan gambaran pesan-pesan essential tentang gambar desain busana yang ia buat pada kelompok mereka masing-masing secara bergantian terkait penerapan prinsip desain.
- (xviii) Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.
- (2) Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya.
- (3) Guru menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk melanjutkan tugas menggambar desain busana mereka untuk kemudian dipresentasikan didepan kelas pada kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya dan memperkaya penjabaran desain busana mereka.
- (4) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

TATAP MUKA 2

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Salam Pembuka
- (2) Mengecek kesiapan siswa untuk menerima pelajaran
- (3) Presensi siswa

- (4) Apersepsi, yaitu guru menunjukkan contoh penyajian desain busana beserta laporan kelompok, kemudian dikaitkan antara kegiatan pembelajaran penerapan prinsip desain sebelumnya dengan kegiatan yang akan dilakukan pada tatap muka ke dua ini.
- (5) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- (6) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk duduk berkelompok seperti pada pembelajaran sebelumnya dengan kelompok yang sama.

b) Kegiatan Inti

MENGAMATI

- (1) Guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain dengan menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian.
- (2) Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat oleh siswa pada tatap muka sebelumnya.

MENANYA

- (3) Guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan.
- (4) Siswa bertanya kepada guru dan guru menjawab atau sebaliknya.
- (5) Siswa mendengarkan apabila ada siswa lain yang bertanya.
- (6) Guru memberikan motivasi atau selingan.

EKSPERIMEN

- (d) Menyiapkan laporan akhir
 - (i) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menyempurnakan gambar desain busana mereka.

- (ii) Siswa menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk presentasi kelompok.
- (iii) Siswa dan anggota kelompoknya merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka.
- (iv) Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka (gambar desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya).

ASOSIASI

- (v) Guru berkeliling memantau kesiapan siswa bersama kelompoknya.
- (vi) Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas.
- (vii) Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasi rencana-rencana presentasi.

KOMUNIKASI

- (e) Mempresentasikan laporan akhir
 - (i) Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok dalam bentuk gambar desain busana yang telah mereka buat kemudian dipresentasikan secara singkat dan jelas di depan kelas.
 - (ii) Kelompok satu memberikan umpan balik tentang presentasi kelompok lain
- (f) Evaluasi
 - (i) Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa mengenai tugas yang telah mereka kerjakan dan mengenai keefektifan pengalaman mereka.
 - (ii) Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
- (2) Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.
- (3) Guru memberikan motivasi dan apresiasi untuk siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berupa penghargaan bahwa hasil karya desain busana mereka akan dipajang di majalah dinding sekolah dan mendapatkan hadiah yang sudah disiapkan oleh guru.
- (4) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan tindakan melalui model pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mencipta desain busana siswa setelah dilakukan perbaikan dari siklus I. Pengamatan dilakukan bersama-sama antara peneliti dan teman-teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus. Siklus kedua ini telah melalui perbaikan pada siklus pertama, terlihat siswa sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran *Group Investigation*, Guru sudah terbiasa dan terlihat lebih mudah menjelaskan dan mengontrol kondisi kelas selama proses pembelajaran, guru lebih aktif memantau siswa khususnya siswa yang sering kesulitan dalam mengerjakan tugas dan yang sering bertanya kepada temannya apabila tidak mengerti. Suasana dan situasi pembelajaran didalam kelas pada siklus kedua ini terlihat lebih kondusif dan siswa mulai aktif. Guru juga lebih banyak melakukan komunikasi dengan siswa, memberi perhatian, membimbing siswa pada proses mencipta desain busana sehingga siswa tidak segan atau ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan kepada guru. Guru sudah mengurangi buku referensi

yang digunakan untuk bahan diskusi, sehingga siswa tidak disibukkan dengan banyaknya buku yang digunakan untuk sumber inspirasi. Siswa sudah tidak merasa kesulitan dalam mencari informasi, menginvestigasi, bereksperimen dan dapat mengerjakan tugas dengan mudah. Hal ini dapat terlihat dari waktu yang tidak banyak terbuang dalam pelaksanaan diskusi kelompok dan siswa lebih tepat waktu dalam mengerjakan tugas mencipta desain busana dan hasil desain lebih maksimal.

Selain itu dengan pemberian *reward* untuk siswa dan untuk kelompok dengan jumlah nilai tertinggi dalam pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* ini, tercipta rasa saling pada tiap anggota kelompok, rasa tanggung jawab antar anggota kelompok untuk kesuksesan kelompok mereka dan meningkatnya kreativitas mencipta desain siswa. Hal ini terlihat dari komunikasi dan persaingan positif antar anggota kelompok serta meningkatnya nilai rata-rata kreativitas siswa pada mata pelajaran dasar desain.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan enam komponen *Group Investigation*, yaitu tahap mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok, merencanakan tugas yang akan dipelajari, melaksanakan investigasi, menyiapkan laporan akhir, mempresentasikan laporan, dan evaluasi. Hal tersebut terbukti peneliti dan guru tidak banyak menemukan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran. Siswa sudah terbiasa dengan metode baru menggunakan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Pemanfaatan waktu sudah maksimal. Guru melakukan tahapan-tahapan ke enam komponen *Group Investigation* dengan baik. Mulai dari penyajian kelas dengan metode yang lebih inovatif dan demokratis, siswa yang sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran

diskusi kelompok dengan topic dan permasalahan yang berbeda antar kelompok, dan mengerjakan tugas mencipta desain busana dengan menyenangkan namun terkonsep. Sehingga tercipta komunikasi positif antar anggota kelompok dan antar kelompok dalam pembelajaran mata pelajaran dasar desain dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, maka refleksi peningkatan kreativitas mencipta desain busana siswa pada siklus II adalah dengan tindakan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*, maka siswa diberi kebebasan untuk menentukan sendiri anggota kelompok mereka sesuai topic permasalahan berdasarkan materi pelajaran yang akan dipelajari didalam kelas. Sehingga siswa terdorong kemauan belajarnya untuk memecahkan suatu permasalahan yang akan meningkatkan sifat kritis dan kreativitas siswa serta guru dapat lebih terfokus untuk memberikan perhatian, bimbingan, arahan dan mengadakan pendekatan secara langsung kepada siswa yang masih mengalami kesulitan pada pembelajaran dasar desain. Selain itu metode tersebut membuat siswa saling bekerja sama dan berkomunikasi secara positif untuk berlomba mencipta desain busana masing-masing. Maka dari itu peneliti tidak perlu melakukan tindakan siklus III karena seluruh indikator kreativitas sudah tercapai pada siklus II.

Dengan melakukan perbaikan pada tindakan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* mulai dari siklus pertama sampai siklus kedua, dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa pada mata pelajaran dasar desain.

Berdasarkan data yang diperoleh, pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa.

b. Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Siswa Kelas X Di SMK Negeri 3 Magelang

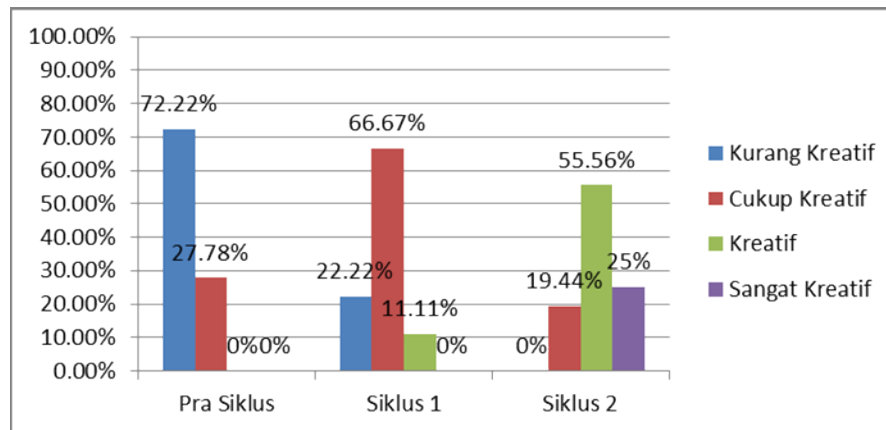
Pada saat pelaksanaan peneliti dan guru mata pelajaran dasar desain berdiskusi mengenai hasil pengamatan yang telah dilakukan. Setelah diberi tindakan siklus II, nilai kreativitas mencipta desain busana siswa mengalami peningkatan 15,50% dan sudah tidak ada siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah 75. Rata-rata (*Mean*) penilaian siklus II yang mampu dicapai oleh 36 siswa meningkat dari 76,89 menjadi 88,81 dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 88, dan nilai yang sering muncul (*Modus*) adalah 88. Penilaian kreativitas mencipta desain busana siswa pada siklus II dapat dikategorikan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal sebagai berikut:

Tabel 11. Kategori Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Pra Siklus sampai Siklus II

Skor	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
<75	Kurang Kreatif	26	72,22%	8	22,22%	-	-
75 – 83	Cukup Kreatif	10	27,78%	24	66,67%	7	19,44%
84 – 93	Kreatif	-	-	4	11,11%	20	55,56%
>93	Sangat Kreatif	-	-	-	-	9	25%
Total		36	100%	36	100%	36	100%

Jumlah siswa yang berada pada kategori cukup kreatif berkurang dari 24 siswa menjadi 8 siswa, pada kategori kreatif meningkat dari 4 siswa menjadi 20 siswa, dan pada siklus 1 yang sebelumnya tidak ada siswa yang dapat mencapai kategori sangat kreatif pada siklus 2 meningkat menjadi 9 siswa. Agar

lebih memudahkan memahami data peningkatan kreativitas mencipta desain busana pada siklus I dapat disajikan dalam bentuk grafik batang (histogram) berikut ini:



Gambar 9. Grafik Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II

Kenaikan rata-rata nilai kreativitas juga terlihat dari masing-masing kriteria penilaian indikator kreativitas yaitu, nilai rata-rata indikator kreativitas kriteria kebaruan (*novelty*) meningkat 15,84% dari 77 menjadi 89,2; kriteria pemecahan (*revolution*) meningkat 12,66% dari 79 menjadi 89 dan kriteria kerincian (*elaboration*) meningkat 16,86% dari 75,3 menjadi 88.

Dari data nilai indikator kreativitas tersebut dapat dilihat bahwa dalam siklus II ini indikator kreativitas aspek kebaruan (*novelty*) seperti perwujudan bentuk desain busana yang lain dari yang lain (baru); penggunaan prinsip keseimbangan baik keseimbangan asimetris maupun simetris yang lain dari yang lain (baru); pengkombinasian unsur garis dan ukuran yang lain dari yang lain (baru); dan penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip harmoni dan kesatuan, mempunyai nilai rata-rata paling tinggi. Sedangkan indikator kreativitas pada kriteria pemecahan (*revolution*) seperti pembagian warna sesuai dengan bentuk tubuh dan terdapat pengulangan warna antar

bagian-bagian busana; pemilihan warna sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian; desain busana dibuat sesuai karakter usia dan dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan; dan pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian pada siklus II ini mempunyai nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan indikator kebaruan (*novelty*) namun juga terus terdapat peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah tidak terpaku dengan contoh-contoh gambar dan sistem demonstrasi, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam mencari inspirasi sehingga siswa lebih kreatif dalam mencipta desain busana.

Kemudian indikator kreativitas pada kriteria kerincian (*elaboration*) seperti model desain busana sesuai pemilihan pose, bentuk tubuh, dan kesempatan pemakaian; perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan antara pusat perhatian dengan bentuk tubuh; penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi; dan penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik pada siklus II ini tetap mempunyai nilai rata-rata terendah, hal tersebut disebabkan oleh hasil menggambar busana siswa yang tidak dapat terselesaikan dengan sempurna.

Berdasarkan penjelasan tersebut nilai kreativitas mencipta desain busana pada penelitian tindakan kelas dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* sudah mengalami peningkatan dengan hasil seluruh siswa dapat mencapai nilai kreativitas diatas 75.

Hal tersebut dapat dilihat mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan pada berkurangnya jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah 75. Peningkatan terlihat dari data nilai rata-rata siswa mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata kreativitas mencipta desain siswa meningkat 11,48% dari nilai rata-rata pra siklus 68,97 meningkat pada siklus I menjadi 76,89. Hal tersebut terjadi pula pada siklus II, nilai kreativitas meningkat 15,50% dari 76,89 menjadi 88,81.

Sebelum diberi tindakan, jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah 75 atau pada kategori kurang kreatif adalah 26 siswa (72,22%) dan siswa yang dapat mencapai nilai kreativitas pada kategori cukup kreatif adalah 10 siswa (27.78%). Setelah diberi tindakan siklus I berkurang menjadi 8 siswa (22,22%) pada kategori kurang kreatif, 24 siswa (66,67%) pada kategori cukup kreatif dan 4 siswa (11,11%) pada kategori kreatif. Pada siklus II sudah tidak ada lagi siswa yang mempunyai nilai dibawah 75, seluruh siswa dengan jumlah 36 mempunyai nilai diatas 75 (100%) dengan 7 siswa (19,44%) pada kategori cukup kreatif, 20 siswa pada kategori kreatif (55,56%), dan 9 siswa pada kategori sangat kreatif (25%).

Selain itu nilai rata-rata pada kriteria penilaian indikator kreativitas mencipta desain busana siswa juga terjadi peningkatan. Rata-rata indikator kreativitas kriteria kebaruan (*novelty*) pada siklus I meningkat 11,59% dari 69 menjadi 77, pada siklus II meningkat 15,84% dari 77 menjadi 89,2; kriteria pemecahan (*revolution*) pada siklus I meningkat 11,27% dari 71 menjadi 79, pada siklus II meningkat 12,66% dari 79 menjadi 89; dan kriteria kerincian (*elaboration*) pada siklus I meningkat 14,09% dari 66 menjadi 75,3, kemudian pada siklus II meningkat 16,86% dari 75,3 menjadi 88.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, peneliti bersama teman sejawat dan guru menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada materi penerapan prinsip desain pada benda dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan penelitian ini telah dianggap berhasil.

C. Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang

Pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* merupakan perencanaan pengaturan kelas yang umum dimana para siswa bekerja dalam kelompok kecil menggunakan pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan dan proyek kooperatif. Dalam metode ini, para siswa dibebaskan untuk membentuk kelompoknya sendiri yang terdiri dari 4 orang anggota. Kelompok ini kemudian memilih topik-topik yang telah dipelajari oleh seluruh kelas, membagi topik-topik ini menjadi tugas-tugas pribadi, dan melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan laporan kelompok. Tiap kelompok lalu mempresentasikan atau menampilkan penemuan mereka dihadapan kelas.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa pelaksanaan tindakan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu

siklus I dan siklus II. Sebelum diberi tindakan dilakukan observasi terlebih dahulu pada kegiatan pra siklus, hasil observasi pra siklus kemudian dijadikan refleksi untuk perencanaan pada tindakan siklus I.

a. Pra Siklus

Kegiatan pembelajaran pada pra siklus dilaksanakan menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru didalam kelas. Berdasarkan observasi pra siklus tersebut dapat memberikan gambaran informasi untuk peneliti bahwa kualitas belajar mengajar di kelas masih rendah. Pada proses pembelajaran peneliti melihat strategi pembelajaran masih lemah, teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional, belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, dan kurangnya sumber belajar atau referensi untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal yang menyebabkan siswa pasif karena kurang adanya motivasi untuk semangat belajar, untuk memecahkan suatu permasalahan, untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berpikir kritis sehingga kreativitas siswa masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai dan belum sesuai dengan misi SMK N 3 Magelang yaitu membentuk tamatan yang mandiri, berjiwa kreatif, inovatif, sportif dan kompeten.

b. Siklus I

Pada siklus I pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*, dimulai dengan kegiatan pendahuluan. Pembelajaran diawali guru dengan membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan mengkondisikan siswa secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima pelajaran, dilanjutkan dengan melakukan presensi. Dalam kegiatan

pembelajaran ini tidak dibuka dengan doa karena jadwal pembelajaran dilaksanakan pada pukul 12.00 WIB. Kemudian guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Apersepsi dimaksudkan sebagai jembatan pola pikir yang nantinya memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran yang baru. Hal ini bertujuan agar siswa termotivasi dan dapat berperan penuh dalam pembelajaran karena siswa telah memiliki gambaran terhadap materi yang akan dipelajari sehingga materi yang dipelajari menjadi relevan bagi siswa. Lalu guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi pembelajaran tersebut.

Setelah melakukan apersepsi, memotivasi siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, maka kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Kegiatan inti dilaksanakan dengan langkah-langkah pendekatan pembelajaran *Group Investigation* yang diimplementasikan ke dalam pendekatan saintifik dimana kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan mengamati, menanya, eksperimen, asosiasi, dan komunikasi sesuai dengan kurikulum 2013. Tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, dimana tiap pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran dengan durasi waktu tiap jam pelajaran adalah 45 menit.

1) Tatap Muka I

Pada kegiatan mengamati, guru menyampaikan materi terkait penerapan prinsip desain pada benda yang dapat digunakan sebagai topik-topik pembahasan dalam diskusi kelompok. dan menunjukkan hasil desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain pada benda dan topik-topik terkait dengan pembelajaran. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah penerapan prinsip desain busana pada benda berdasarkan karakter usia, kesempatan

pemakaian dan bentuk tubuh pemakai. Kemudian, guru dan siswa menentukan topik utama yang akan menjadi bahan diskusi didalam kelas. Selanjutnya guru menjelaskan tentang pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dan siswa menyimak dengan seksama penjelasan guru. Setelah siswa dirasa memahami metode tersebut, maka guru menerapkan metode pendekatan pembelajaran Kooperatif berbasis *Group Investigation*. Adapun tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* ini adalah sebagai berikut:

a) Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok

Guru dan siswa sepakat untuk memilih topic penerapan prinsip desain busana pada benda berdasarkan karakter usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore dan bentuk tubuh pendek gemuk dan pendek kurus pada siklus I sebagai topic permasalahan untuk bahan diskusi tiap kelompok dengan pembagian secara acak oleh guru. Lalu guru membagi siswa ke dalam kelompok secara bebas sesuai keinginan mereka. Dalam pembagian kelompok ini siswa cenderung cepat mendapatkan kelompok dan tidak gaduh, karena siswa berkelompok dengan teman yang dekat dengan tempat duduk mereka. Hal ini bertujuan supaya siswa merasa nyaman dan tidak tertekan ketika proses diskusi sehingga diharapkan proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan siswa tidak harus menyesuaikan dengan teman diskusi yang baru. Siswa diminta untuk membuat kelompok dengan anggota kelompok 4 orang.

b) Merencanakan tugas yang akan dipelajari

Setelah siswa berkelompok guru memberikan tugas sesuai topic permasalahan yang telah disepakati sebelumnya antara guru dan siswa. Siswa duduk berkelompok mendiskusikan dan merencanakan bersama mengenai topic

permasalahan yang akan mereka pelajari. Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep belajar secara berkelompok dengan memberikan pertanyaan lisan terkait materi yang dipelajari, siswa menjawab pertanyaan guru atau sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan kepada guru.

c) Melaksanakan investigasi

Setelah siswa dirasa memahami konsep diskusi kelompok tersebut, guru menginstruksikan untuk siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk diskusi menyelesaikan permasalahan tentang pembuatan desain busana berdasarkan karakter usia, kesempatan pemakaian dan bentuk tubuh sesuai si pemakai. Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi kelompok. Para siswa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menginvestigasi dan menganalisa permasalahan kemudian membuat keputusan dalam diskusi kelompok seperti mengamati *trend mode* yang berlaku, mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna dan sifat (karakter) lalu mengkombinasikan atau menggabungkan *trend* dan inspirasi yang diperoleh berdasarkan target konsumen (karakter usia).

Kemudian pada kegiatan menanya guru kembali memastikan siswa tidak kesulitan dengan berkeliling memantau proses diskusi. Beberapa siswa banyak yang mengalami kesulitan dan mengajukan pertanyaan kepada guru lalu ditanggapi oleh guru dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa.

Setelah siswa paham dengan penjelasan guru kemudian siswa mulai melakukan eksperimen mereka dengan menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan karakter usia, kesempatan pemakaian dan bentuk tubuh si pemakai. Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan digunakan untuk menggambar siswa,

siswa mulai mengutip proporsi tubuh, siswa menggambar bagian-bagian busana, siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, dan siswa memberi tekstur atau warna pada desain.

Pada tahap asosiasi, guru mendorong siswa untuk membuat desain busana yang berbeda dengan anggota kelompok yang lain namun tetap saling bertukar pikiran, berdiskusi, dan mengklarifikasi semua gagasan. Sehingga siswa yang merasa kesulitan dalam menemukan ide dan menggambar desain busana dapat terbantu dengan adanya kontribusi positif dari anggota kelompok yang lain. Kemudian guru memastikan siswa tidak kesulitan dalam mengerjakan tugas dan mengerjakan tugas dengan baik.

Setelah tiap siswa selesai mengerjakan tugas menggambar minimal 70%, pada tahap komunikasi guru meninstruksikan untuk tiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil investigasi mereka pada kelompok masing-masing. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan kemudian siswa mempresentasikan gambaran pesan-pesan esensial tentang gambar desain busana yang ia buat secara khusus pada kelompok masing-masing secara bergantian terkait penerapan prinsip desain pada benda.

Pada akhir pembelajaran guru menyimpulkan inti dari materi pembelajaran hari ini dan memberikan dorongan serta motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

2) Tatap Muka II

Awal kegiatan mengamati pada tatap muka kedua ini adalah guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain pada benda dengan

menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian. Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat oleh siswa pada tatap muka sebelumnya. Siswa dikondisikan ke dalam kelompok belajar sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan menanya guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan dan siswa memberikan umpan balik atas pertanyaan guru. Siswa mendengarkan apabila ada siswa lain yang bertanya. Kemudian guru memberikan motivasi dan selingan berupa nasihat-nasihat dan menunjukkan beberapa contoh desain busana yang dapat dijadikan contoh sebagai hasil desain busana yang baik.

Kemudian pada kegiatan eksperimen, siswa diberikan kesempatan untuk memperbaiki atau melanjutkan gambar desain busana mereka apabila pada pertemuan sebelumnya belum selesai. Lalu dilanjutkan dengan siswa dan anggota kelompoknya kembali merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka.

d) Menyiapkan laporan

Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari hasil desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya secara umum. Guru mengontrol pemahaman siswa dengan melihat kesesuaian isi laporan dan penyusunan laporan dengan materi pembelajaran.

Kemudian pada kegiatan asosiasi, guru berkeliling memantau dan memastikan kesiapan siswa bersama kelompoknya. Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas. Kemudian wakil-wakil kelompok

membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasi rencana-rencana presentasi,

Setelah siswa siap dengan materi presentasi didalam kelompok mereka, maka kegiatan selanjutnya adalah kegiatan komunikasi. Kegiatan ini merupakan tahap akhir dari pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*.

e) Mempresentasikan laporan akhir

Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok mereka dalam bentuk presentasi desain busana yang telah mereka buat. Anggota kelompok lain memberikan umpan balik terhadap kelompok yang sedang mempresentasikan hasil investigasi kelompok mereka dengan batasan 2 orang penanya.

f) Evaluasi

Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran mulai dari tatap muka I sampai tatap muka II dan siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

Pada kegiatan penutup/ akhir pembelajaran setelah siswa mengumpulkan tugas, guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan dan memberikan evaluasi serta motivasi. Guru memberikan informasi untuk pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan memberikan *reward* untuk kelompok dengan nilai tertinggi. Kemudian untuk pertemuan selanjutnya pada siklus II guru menambahkan reward untuk siswa dengan nilai tertinggi. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

Tahap pengamatan, setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain

dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* adalah:

Proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada siklus I sudah terlaksana dengan baik namun masih banyak terdapat kekurangan seperti siswa yang masih banyak yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan metode *Group Investigation*, siswa masih kebingungan dalam mencari inspirasi dan mengerjakan tugas karena banyaknya buku referensi bahkan sesekali asyik dengan gambarnya sendiri. Kerja sama antar anggota kelompok masih kurang terjalin dengan baik, terlihat dari siswa yang individual walau duduk dalam satu kelompok. Pada siklus I banyak waktu yang terbuang, hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas mencipta desain busana dengan sempurna dan ketika presentasi siswa didalam kelompok masing-masing pada tatap muka pertama masih belum maksimal. Guru belum maksimal dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*, guru masih mengalami kesulitan pada penguasaan kelas dan penggunaan buku-buku referensi. Terlihat dari penjelasan guru yang masih membingungkan siswa karena terlalu banyak buku referensi dan tidak menguasai semua isi buku, hal ini membuat siswa sulit mencerna isi penjelasan dari guru. Suasana kelas menjadi sedikit gaduh karena banyak siswa yang mengajukan pertanyaan. Sehingga upaya perbaikan tindakan perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pada siklus I agar tidak terjadi pada siklus II. Meskipun masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran, namun terdapat peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*.

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa, namun hasil yang dicapai belum sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, maka perlu adanya refleksi pada proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Refleksi yang harus dilakukan yaitu dengan guru lebih meningkatkan pemantauan dan pendampingan pada masing-masing siswa agar siswa yang masih merasa kesulitan dalam mencari informasi, menginvestigasi dan bereksperimen dapat mengerjakan tugas dengan mudah; peneliti (sebagai guru) juga akan melakukan pemantauan dibantu oleh guru mata pelajaran untuk terjun langsung ke dalam proses kegiatan belajar mengajar; guru juga melakukan komunikasi dengan siswa, memberi perhatian, membimbing siswa pada proses mencipta desain busana sehingga siswa tidak akan segan atau ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan kepada guru; mengurangi buku referensi yang digunakan untuk bahan diskusi, hal ini berdasarkan pertimbangan supaya siswa tidak kebingungan dengan banyaknya buku yang digunakan untuk sumber inspirasi; serta guru dan peneliti sepakat untuk memberikan *reward* untuk siswa dan kelompok dengan jumlah nilai tertinggi.

Pemberian *reward* untuk siswa dengan nilai tertinggi, bertujuan untuk membuat siswa termotivasi membuat desain yang berbeda dengan anggota kelompoknya. Ketika ada siswa yang mencipta desain busana yang terlihat berbeda dari yang lain, siswa yang gambarnya biasa-biasa saja dan siswa yang cenderung bermalas-malasan akan termotivasi untuk memperbaiki gambarnya

supaya terlihat berbeda dan lebih menarik. Kemudian dengan pemberian *reward* untuk kelompok dengan jumlah nilai tertinggi ini diharapkan metode pengelompokan akan lebih efektif. Diharapkan siswa akan saling bekerja sama secara positif untuk memecahkan permasalahan dari tugas yang diberikan oleh guru. Siswa yang merasa kesulitan menemukan ide atau menerapkan materi yang dipelajari kedalam bentuk gambar desain busana akan saling bekerjasama dalam mencipta desain busana yang baru yang berbeda dari yang lain. Sehingga akan tercipta persaingan yang positif dalam kelompok dan dalam proses pembelajaran. Siswa dengan kreativitas rendah akan bertanya kepada siswa dengan kreativitas tinggi dan siswa akan saling berlomba dalam menyelesaikan tugas mereka masing-masing.

c. Siklus II

Pada siklus II pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*, dimulai dengan kegiatan pendahuluan. Pembelajaran diawali guru dengan membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan mengkondisikan siswa secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima pelajaran, dilanjutkan dengan melakukan presensi. Dalam kegiatan pembelajaran ini tidak dibuka dengan doa karena jadwal pembelajaran dilaksanakan pada pukul 12.00 WIB. Kemudian guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Apersepsi dimaksudkan sebagai jembatan pola pikir yang nantinya memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran yang baru. Selain itu guru menyampaikan bahwa pada pertemuan ini guru akan memberikan *reward* untuk siswa dan kelompok dengan nilai tertinggi sesuai dengan informasi yang disampaikan guru pada pertemuan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar siswa termotivasi dan dapat berperan penuh dalam pembelajaran karena siswa

telah memiliki gambaran terhadap materi yang akan dipelajari sehingga materi yang dipelajari menjadi relevan bagi siswa. Lalu guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi pembelajaran tersebut.

Setelah melakukan apersepsi, memotivasi siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, maka kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Kegiatan inti dilaksanakan dengan langkah-langkah pendekatan pembelajaran *Group Investigation* yang diimplementasikan ke dalam pendekatan saintifik dimana kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan mengamati, menanya, eksperimen, asosiasi, dan komunikasi sesuai dengan kurikulum 2013. Tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, dimana tiap pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran dengan durasi waktu tiap jam pelajaran adalah 45 menit.

1) Tatap Muka I

Pada kegiatan mengamati, guru menyampaikan materi terkait penerapan prinsip desain pada benda yang dapat digunakan sebagai topik-topik pembahasan dalam diskusi kelompok. dan menunjukkan hasil desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain pada benda dan topik-topik terkait dengan pembelajaran. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah penerapan prinsip desain busana pada benda berdasarkan karakter usia, kesempatan pemakaian dan bentuk tubuh pemakai. Kemudian, guru dan siswa menentukan topik utama yang akan menjadi bahan diskusi didalam kelas. Selanjutnya guru menjelaskan tentang pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dan siswa menyimak dengan seksama penjelasan guru. Setelah siswa dirasa memahami metode tersebut, maka guru menerapkan metode

pendekatan pembelajaran Kooperatif berbasis *Group Investigation*. Adapun tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* ini adalah sebagai berikut:

a) Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok

Guru dan siswa sepakat untuk memilih topic penerapan prinsip desain busana pada benda berdasarkan karakter usia dewasa pada kesempatan pesta malam dan bentuk tubuh tinggi gemuk dan tinggi kurus pada siklus II sebagai topic permasalahan untuk bahan diskusi tiap kelompok dengan pembagian secara acak oleh guru. Guru membagi siswa ke dalam kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya. Dalam pembagian kelompok ini siswa cenderung cepat mendapatkan kelompok dan tidak gaduh, karena siswa berkelompok dengan teman yang dekat dengan tempat duduk mereka.

b) Merencanakan tugas yang akan dipelajari

Setelah siswa berkelompok guru memberikan tugas sesuai topic permasalahan yang telah disepakati sebelumnya antara guru dan siswa. Siswa duduk berkelompok mendiskusikan dan merencanakan bersama mengenai topic permasalahan yang akan mereka pelajari. Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep belajar secara berkelompok dengan memberikan pertanyaan lisan terkait materi yang dipelajari, siswa menjawab pertanyaan guru atau sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan kepada guru.

c) Melaksanakan investigasi

Setelah siswa dirasa memahami konsep diskusi kelompok tersebut, guru menginstruksikan untuk siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk diskusi menyelesaikan permasalahan tentang pembuatan desain busana berdasarkan karakter usia, kesempatan pemakaian dan bentuk

tubuh sesuai si pemakai. Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi kelompok. Para siswa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menginvestigasi dan menganalisa permasalahan kemudian membuat keputusan dalam diskusi kelompok seperti mengamati trend mode yang berlaku, mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna dan sifat (karakter) lalu mengkombinasikan atau menggabungkan *trend* dan inspirasi yang diperoleh berdasarkan target konsumen (karakter usia).

Kemudian pada kegiatan menanya guru kembali memastikan siswa tidak kesulitan dengan berkeliling memantau proses diskusi. Beberapa siswa banyak yang mengalami kesulitan dan mengajukan pertanyaan kepada guru lalu ditanggapi oleh guru dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa.

Setelah siswa paham dengan penjelasan guru kemudian siswa mulai melakukan eksperimen mereka dengan menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan karakter usia, kesempatan pemakaian dan bentuk tubuh si pemakai. Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan digunakan untuk menggambar siswa, siswa mulai mengutip proporsi tubuh, siswa menggambar bagian-bagian busana, siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, dan siswa memberi tekstur atau warna pada desain.

Pada tahap asosiasi, guru mendorong siswa untuk membuat desain busana yang berbeda dengan anggota kelompok yang lain namun tetap saling bertukar pikiran, berdiskusi, dan mengklarifikasi semua gagasan. Sehingga siswa yang merasa kesulitan dalam menemukan ide dan menggambar desain busana dapat terbantu dengan adanya kontribusi positif dari anggota kelompok yang lain.

Kemudian guru memastikan siswa tidak kesulitan dalam mengerjakan tugas dan mengerjakan tugas dengan baik.

Setelah tiap siswa selesai mengerjakan tugas menggambar minimal 70%, pada tahap komunikasi guru meninstruksikan untuk tiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil investigasi mereka pada kelompok masing-masing. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan kemudian siswa mempresentasikan gambaran pesan-pesan esensial tentang gambar desain busana yang ia buat secara khusus pada kelompok masing-masing secara bergantian terkait penerapan prinsip desain pada benda.

Pada akhir pembelajaran guru menyimpulkan inti dari materi pembelajaran hari ini dan memberikan dorongan serta motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

2) Tatap Muka II

Awal kegiatan mengamati pada tatap muka kedua ini adalah guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain pada benda dengan menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian. Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat oleh siswa pada tatap muka sebelumnya. Siswa dikondisikan ke dalam kelompok belajar sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan menanya guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan dan siswa memberikan

umpan balik atas pertanyaan guru. Siswa mendengarkan apabila ada siswa lain yang bertanya. Kemudian guru memberikan motivasi dan selingan berupa nasihat-nasihat dan menunjukkan beberapa contoh desain busana yang dapat dijadikan contoh sebagai hasil desain busana yang baik.

Kemudian pada kegiatan eksperimen, siswa diberikan kesempatan untuk memperbaiki atau melanjutkan gambar desain busana mereka apabila pada pertemuan sebelumnya belum selesai. Lalu dilanjutkan dengan siswa dan anggota kelompoknya merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka.

d) Menyiapkan laporan

Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari hasil desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya secara umum. Guru mengontrol pemahaman siswa dengan melihat kesesuaian isi laporan dan penyusunan laporan dengan materi pembelajaran.

Kemudian pada kegiatan asosiasi, guru berkeliling memantau dan memastikan kesiapan siswa bersama kelompoknya. Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas. Kemudian wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasi rencana-rencana presentasi,

Setelah siswa siap dengan materi presentasi didalam kelompok mereka, maka kegiatan selanjutnya adalah kegiatan komunikasi.

e) Mempresentasikan laporan akhir

Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok mereka dalam bentuk presentasi desain busana yang telah mereka buat. Anggota kelompok lain memberikan umpan balik terhadap kelompok yang sedang

mempresentasikan hasil investigasi kelompok mereka dengan batasan 2 orang penanya.

f) Evaluasi

Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran mulai dari tatap muka I sampai tatap muka II dan siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

Pada akhir pembelajaran setelah siswa mengumpulkan tugas, guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan dan memberikan evaluasi serta motivasi. Guru memberikan *reward* untuk siswa dan kelompok dengan nilai tertinggi. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

Pada siklus II dengan tindakan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* yang telah melalui upaya perbaikan, guru sudah tidak kesulitan dalam mengkondisikan kelas, terlihat dari suasana kelas yang sudah mulai kondusif. Siswa lebih terbiasa dengan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Guru sudah menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan, terbukti dari siswa yang sudah tidak kebingungan dalam mengerjakan tugas dan lebih cepat memahami materi yang disampaikan guru. Dengan mengurangi buku referensi yang digunakan untuk bahan diskusi siswa jadi tidak sibuk dengan buku-buku referensi sehingga siswa lebih cepat mengerjakan tugas menggambar. Kemudian dengan memberikan reward untuk siswa dan kelompok dengan jumlah nilai tertinggi, siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu komunikasi antar anggota kelompok menjadi lebih hidup dan siswa lebih aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, maka refleksi pendekatan pembelajaran berbasis *Group Investigation* adalah dengan pendekatan pembelajaran berbasis *Group Investigation* siswa diberi kebebasan untuk menentukan sendiri anggota kelompok dan topik permasalahan berdasarkan materi pembelajaran sehingga siswa terdorong kemauan belajarnya untuk memecahkan suatu permasalahan terkait materi. Siswa lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan lebih kritis sehingga siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran dan nilai kreativitas mencipta desain busana siswa sudah lebih meningkat. Guru dapat lebih terfokus untuk memberikan perhatian, bimbingan, arahan dan mengadakan pendekatan secara langsung kepada siswa yang masih mengalami kesulitan pada pembelajaran dasar desain sehingga siswa tidak ragu-ragu lagi dalam mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya. Selain itu metode tersebut membuat siswa saling bekerja sama dan berkomunikasi secara positif untuk berlomba mencipta desain busana masing-masing. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk tidak melakukan tindakan pada siklus selanjutnya (siklus III) karena pendekatan pembelajaran berbasis *Group Investigation* pada mata pelajaran dasar desain pada siklus II sudah dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

2. Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Siswa Kelas X Di SMK Negeri 3 Magelang

a. Pra Siklus

Data hasil kreativitas mencipta desain busana pra siklus diperoleh melalui penilaian tugas menggambar siswa dengan menggunakan lembar

instrument penilaian kreativitas mencipta desain busana. Rata-rata penilaian pra siklus yang mampu dicapai oleh 36 siswa adalah 68,97.

Berdasarkan kategori kreativitas yang telah ditetapkan, data tersebut menunjukkan dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran penerapan prinsip desain pada benda menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan 10 siswa atau 27,78% dapat mencapai nilai standar kreativitas dengan kategori cukup kreatif. Sebagian besar siswa yaitu sebanyak 26 siswa atau 72,22% belum dapat mencapai nilai standar kreativitas atau berada dalam kategori kurang kreatif. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran guru masih lemah, teknik penyampaian materi yang masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional dan belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal yang menyebabkan siswa pasif karena kurang adanya motivasi untuk semangat belajar, untuk memecahkan suatu permasalahan, untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berpikir kritis sehingga kreativitas siswa masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mencipta desain busana siswa dalam mata pelajaran dasar desain masih rendah.

b. Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dari 36 siswa yang mengikuti materi pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* menunjukkan bahwa 28 siswa atau 77,78% sudah dapat mencapai nilai standar kreativitas dengan 24 siswa atau 66,67% masuk dalam kategori cukup kreatif, 4 siswa atau 11,11% pada kategori kreatif, dan siswa yang belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal atau kategori kurang kreatif 8 orang siswa atau 22,22%.

Kreativitas siswa sudah mulai mengalami peningkatan namun masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini karena siswa masih kebingungan dalam mencari inspirasi dan mengerjakan tugas karena banyaknya buku referensi bahkan sesekali asyik dengan gambarnya sendiri; kerja sama antar anggota kelompok masih kurang terjalin dengan baik; banyak waktu yang terbuang dan hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas mencipta desain busana dengan sempurna. Hasil mencipta desain busana siswa sudah menghasilkan perubahan yang lebih baik, namun masih belum maksimal.

c. Siklus II

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, dari 36 siswa yang mengikuti materi pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) sudah dapat mencapai atau di atas nilai standar kreativitas. Siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kategori cukup kreatif sebanyak 7 siswa (19,44%), 20 siswa (55,56%) masuk kategori kreatif dan 9 siswa (25%) pada kategori sangat kreatif. Hasil mencipta desain busana siswa menunjukkan perubahan yang lebih baik terutama pada kriteria kebaruan (*novelty*). Dengan demikian pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* yang digunakan pada mata pelajaran dasar desain dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mencipta desain busana pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran dasar desain kelas X di SMK Negeri 3 Magelang ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang dilaksanakan dengan tahapan-tahapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* yang diimplementasikan ke dalam metode pembelajaran saintifik dalam kurikulum 2013 dan dapat membantu siswa untuk dapat berperan aktif, bersikap kritis dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa untuk memahami materi serta mengembangkan kreativitas siswa dalam menerapkan prinsip desain busana pada benda. Tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali tatap muka dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Kegiatan pendahuluan yang meliputi salam pembuka, pengkondisian kelas dan presensi. Dilanjutkan pemberian apersepsi, motivasi dan penyampaian tujuan pembelajaran.
 - b. Kegiatan inti, dimana kegiatan ini dilaksanakan dengan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran *Group Investigation* ke dalam pendekatan saintifik dimana kegiatan pembelajaran dimulai dengan

kegiatan mengamati, menanya, eksperimen, asosiasi, dan komunikasi sesuai dengan kurikulum 2013. Dimulai dengan kegiatan mengamati yang terdiri dari: mengidentifikasi topik dan mengatur siswa ke dalam kelompok, merencanakan tugas yang akan dipelajari, dan melaksanakan investigasi; kegiatan menanya: guru memantau dan mengarahkan siswa, siswa mengajukan pertanyaan, guru menjawab dan sebaliknya; kegiatan eksperimen: siswa mewujudkan hasil-hasil penemuan pada kegiatan mengamati ke dalam bentuk desain busana; kegiatan asosiasi: menyiapkan laporan akhir; dan kegiatan komunikasi: mempresentasikan laporan akhir dan evaluasi.

- c. Kegiatan penutup meliputi kesimpulan, motivasi, evaluasi dan pemberian *reward*.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Invesitgation* melalui beberapa tindakan perbaikan mulai dari siklus I dan II sehingga pembelajaran lebih optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran serta lebih meningkatkan kreativitas mencipta desain busana siswa kelas X pada mata pelajaran dasar desain di SMK Negeri 3 Magelang.

2. Peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

Kreativitas mencipta desain busana siswa kelas X pada mata pelajaran dasar desain pada pra siklus masih rendah. Dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain 26 siswa (72,22%) masih kurang kreatif.

Nilai kreativitas pada siklus I, dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*, terdapat 28 siswa (77,78%) sudah mencapai standar nilai kreativitas dan 8 siswa (22,22%) tergolong dalam kategori kurang kreatif. Hasil yang dicapai pada siklus I belum optimal, sehingga berdasarkan refleksi dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus II, seluruh siswa (100%) sudah dapat mencapai standar nilai kreativitas dengan nilai kreativitas di atas 75. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dengan pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus II, bahwa siswa lebih terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*.

Berdasarkan uraian di atas, kreativitas mencipta desain busana dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan peningkatan rata-rata pada siklus I sebesar 11,21%, yang semula nilai rata-rata pada pra siklus 69,14 meningkat menjadi 76,89 pada siklus I. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,50%, yang semula nilai rata-rata yang dicapai pada siklus I 76,89 meningkat menjadi 88,81 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain siswa kelas X di SMK Negeri 3 Magelang.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* pada pra siklus, siklus I

dan siklus II di SMK Negeri 3 Magelang. Kreativitas mencipta desain busana pada pra siklus masih di bawah nilai standar kreatifitas, hal ini karena lemahnya strategi pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi dan ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat di muka kelas; teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional yang berakibat pada pemahaman siswa terhadap materi masih rendah; belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif sehingga proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal yang menyebabkan siswa pasif karena kurang adanya motivasi untuk semangat belajar, untuk memecahkan suatu permasalahan, untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berpikir kritis sehingga kreativitas siswa masih rendah. Untuk itu, diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif, menarik, membuat siswa lebih aktif dan kreatif yang dapat menimbulkan kreativitas siswa dalam mencipta desain busana guna mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pendekatan pembelajaran berbasis *Group Investigation* merupakan pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip belajar demokrasi. Metode ini dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, sehingga kreativitas siswa dalam mencipta desain busana dapat dikembangkan.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka hasil penelitian ini adalah kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran dasar desain dapat meningkat dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation*. Sehingga selanjutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

C. Saran

Berdasarkan bukti empiric yang telah diperoleh, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Agar pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dapat berjalan dengan baik, maka guru harus memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri anggota kelompok dan topik permasalahan berdasarkan materi pembelajaran seperti prinsip pembelajaran yang ada dalam metode *Group Investigation*. Sehingga siswa terdorong kemauan belajarnya untuk memecahkan suatu permasalahan terkait materi.
2. Agar pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dapat berjalan dengan lancar, maka guru harus melakukan pendekatan lebih secara langsung kepada siswa yang masih mengalami kesulitan pada pembelajaran dasar desain sehingga siswa tidak ragu-ragu lagi dalam mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya.
3. Agar pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dapat berjalan dengan baik, maka guru harus dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan lebih kritis sehingga siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran dan nilai kreativitas mencipta desain busana siswa dapat lebih meningkat.
4. Agar pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dapat berjalan dengan lancar, maka guru harus dapat mengkondisikan supaya siswa dapat siswa saling bekerja sama dan berkomunikasi secara positif untuk berlomba mencipta desain busana sehingga siswa akan lebih

termotivasi untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mencipta desain busana.

5. Agar pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dengan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis *Group Investigation* dapat berjalan dengan lancar, maka guru dan siswa harus saling bekerja sama dan berkomunikasi secara positif dalam memperoleh dan menerima informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sehingga diskusi dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. 2011. *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: Intan sejati
- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Anas Sudjiono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arifah Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO
- Atisah Sipahelut, dan Petrussumadi. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta:DEPDIBUD
- Chodijah dan Moh Alim Zaman. 2001. *Desain Model Tingkat Dasar*. Jakarta: Meuti Cipta Sarana.
- Chodijah dan Wisri A. Mamdy. 1982. *Desain Busana*. Jakarta: DEPDIBUD.
- Conny Semiawan, dkk. 1987. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: PT Gramedia.
- Dedi Supriadi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Djemari Marpadi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press
- _____. 2012 *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Nuha Medika:Yogyakarta
- Elisabeth B. Hurlock. 2002. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Erlangga
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan, Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Enny Zuhni Khayati. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: IKIP
- Ernawati. 2008. *Busana Jilid 2*. Direktorat Jendral Sekolah Menengah Kejuruan.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi
- Lexi J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Miftahul Huda. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Poeri Muliawan. 2002. *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. 1986. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP.
- Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sicilia Sawitri. 1994. *Istilah-istilah Dalam Busana*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soekarno & Lanawati Basuki. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sri Wening. 1996. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Sri Widarwati. 1993. *Desain Busana II*. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
- _____. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
- Sugiyono. 2007. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utami Munandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widjiningsih. 1982. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP
- Wijaya Kusumah dan Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

[Http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12/prinsip-prinsip-desain-3.html](http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12/prinsip-prinsip-desain-3.html),
Arisanti, senin 20 Desember 2010.

Ana

Mudjia Rahardja. 2011. *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. Diunduh
pada hari Jumat, 10 Juni 201. Malang.

P. Ibnu Dwi. 2012. *Eprint.uny.id/9225/3/BABII/kajianpustaka/hakekat
kreativitas.pdf*

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
SILABUS, RPP, DAN HAND OUT**

SILABUS MATA PELAJARAN:

DASAR DESAIN

Satuan Pendidikan : /SMK

Kelas /Semester : X / 2

- KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia	Unsur-unsur Desain	Mengamati Mencari informasi tentang unsur-unsur desain	Tugas Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan unsur Desain	30	
2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain	Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain Menanyakan perbedaan bentuk geometris dan non geometris Menanyakan perbedaan arah dan garis	Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik			
2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh					
2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain					
2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain					
3.4. Mendeskripsikan unsur desain		Eksperimen Menggambar macam macam garis, bentuk , ukuran, kombinasi warna, intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu Asosiasi Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda Komunikasi Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi	Portofolio Laporan tertulis kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
4.4. Menerapkan unsur desain pada benda					
1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan	Prinsip desain	Mengamati	Tugas	24	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kelangsungan hidup umat manusia		Mencari informasi tentang unsur-unsur desain	Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan desain		
2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain		Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan pusat perhatian	Observasi		
2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh		Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris	Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik		
2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain		Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan			
2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5. Mendeskripsikan prinsip desain		Eksperimen Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu	Portofolio Laporan tertulis kelompok		
4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda		Asosiasi Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain Mendiskusikan prinsip desain pada busana Komunikasi Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		

RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN
(RPP)

MATA PELAJARAN : **DASAR DESAIN**
KELAS : **X**
KOMPETENSI KEAHLIAN : **TATA BUSANA**
TAHUN PELAJARAN : **2013/2014**

LILIS ANITASARI
NIM. 10513244033

DINAS PENDIDIKAN KOTA MAGELANG
SMK NEGERI 3 MAGELANG
Jl. Piere Tendean No. 1 Telp. (0293) 362210 Magelang 56117

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Magelang
Mata Pelajaran : Dasar Desain
Semester/ Kelas : 2/ X
Materi Pokok : Prinsip Desain
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI :

- K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K.2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- K.3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- K.4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR :

- 1. Menerapkan prinsip desain pada benda.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1. Menjelaskan pengertian prinsip desain
- 2. Menyebutkan macam-macam prinsip desain
- 3. Menjelaskan macam-macam hal-hal yang berkaitan dengan pusat perhatian
- 4. Menjelaskan kriteria mutu penerapan prinsip desain
- 5. Mengidentifikasi penerapan prinsip desain dengan mencari contoh dalam busana dan mendiskusikannya
- 6. Menerapkan prinsip desain dengan menggambar busana sesuai kriteria mutu

D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah pembelajaran peserta didik dapat:

- 1. Menjelaskan pengertian prinsip desain
- 2. Menyebutkan macam-macam prinsip desain

3. Menjelaskan macam-macam hal-hal yang berkaitan dengan pusat perhatian
4. Menjelaskan kriteria mutu penerapan prinsip desain
5. Mengidentifikasi penerapan prinsip desain dengan mencari contoh dalam busana dan mendiskusikannya
6. Menerapkan prinsip desain dengan menggambar busana sesuai kriteria mutu

E. MATERI AJAR :

Prinsip desain

F. MODEL PEMBELAJARAN

Group Investigation

G. METODE PEMBELAJARAN:

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Penugasan

H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR :

1. Media
 - a. Powerpoint
 - b. Handout
 - c. Jobsheet
2. Sumber Belajar
 - a. Atisah Sipahelut, dan Petrussumadi. 1991. Dasar-dasar Desain. Jakarta:DEPDIBUD
 - b. Sicilia Sawitri. 1994. Istilah-istilah Dalam Busana. Yogyakarta: FPTK IKIP.
 - c. Sri Widarwati. Dkk. 2000. Disain Busana I. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
 - d. Widjiningsih. 1982. Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga.Yogyakarta: FPTK IKIP.

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

1. Tatap Muka 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Membuka Pelajaran : a. Salam Pembuka b. Mengecek kesiapan siswa untuk menerima pelajaran c. Doa dan presensi Siswa	5 menit
	2. Relevansi : Guru memeriksa tugas desain busana siswa sambil menghubungkan materi pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.	3 menit
	3. TIK : Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran	2 menit
B. Inti	MENGAMATI 1. Guru menyampaikan materi terkait penerapan unsur dan prinsip desain dalam mencipta desain untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pelajaran yang akan mereka pelajari 2. Guru menunjukkan hasil desain busana yang relevan terkait penerapan unsur dan prinsip desain 3. Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe <i>group investigation</i> 4. Guru menerapkan pembelajaran dengan model <i>Group Investigation</i>	10 menit
	a. Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok 1) Guru menyuguhkan beberapa topic permasalahan dan para siswa mengusulkan sejumlah topic dan memberi beberapa saran 2) Guru membagi kelompok sesuai ketertarikan pada topic permasalahan yang akan dipelajari melalui ceramah dan presentasi yang disampaikan guru. 3) Siswa diminta membentuk kelompok dengan instruksi minimal. Dengan 4 orang siswa dalam satu kelompok. Pastikan bahwa setiap siswa dapat menentukan sebuah kelompok	5 menit
	b. Merencanakan tugas yang akan dipelajari 1) Siswa duduk berkelompok merencanakan bersama mengenai topic yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari dan siapa melakukan apa (pemberian tugas pada tiap anggota kelompok) serta untuk kepentingan apa menginvestigasi topic tersebut. 2) Siswa berdiskusi untuk menjawab soal	10 menit

	topic permasalahan yang sudah mereka pilih 3) Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik). c. Melaksanakan Investigasi 1) Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran (menggambar desain busana dengan penerapan unsur dan prinsip desain). 2) Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi di dalam kelas 3) Para siswa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menginvestigasi dan menganalisa permasalahan kemudian membuat kesimpulan (keputusan dalam diskusi kelompok) a) Mengamati trend mode yang berlaku b) Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna, dan sifat (karakter) c) Mengkombinasi atau menggabungkan trend mode dan inspirasi d) Menemukan target konsumen, status social dan kebutuhan MENANYA 4) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok 5) Siswa aktif selama proses pembelajaran 6) Siswa mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti terkait materi pembelajaran prinsip desain 7) Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa EKSPERIMEN 8) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mulai membuat desain busana berdasarkan topic yang mereka pilih setelah melakukan diskusi 9) Siswa mulai menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian. a) Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan dipelajari b) Siswa mulai menggambar desain	10 menit 80 menit
--	---	---------------------------------

	busana pada proporsi tubuh yang sudah disediakan c) Siswa menggambar bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu d) Siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya. e) Siswa memberi tekstur atau warna pada desain sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberi gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan. 10) Guru mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda antara anggota satu dengan anggota yang lain meski dalam satu topic permasalahan baik dalam warna, bentuk, keseimbangan maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompok dan para siswa saling bertukar pikiran, berdiskusi mengklarifikasi dan mensintesis semua gagasan. 11) Siswa aktif selama pembelajaran penerapan prinsip desain 12) Siswa mengerjakan tugas dengan baik. 13) Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas ASOSIASI d. Menyiapkan laporan akhir 1) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok meskipun membuat tugas mendesain secara individu 2) Siswa dan anggota kelompoknya merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka. KOMUNIKASI 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan. 6. Siswa mempresentasikan gambaran pesan-	5 menit
--	--	---------

	pesan essensial tentang penerapan prinsip desain. 7. Siswa menyimpulkan hasil diskusi kelompok mengenai pembelajaran tentang penerapan prinsip desain. 8. Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya.	
C. Penutup	1. Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 3. Guru menutup pembelajaran dengan salam	5 menit

J. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Tugas :

Diskusi

- Buatlah kelompok dengan jumlah 4 orang anggota dalam tiap kelompok!
- Anggota kelompok berdasarkan ketertarikan pemilihan topic permasalahan, topic permasalahan sebagai berikut :
 - Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh tinggi gemuk yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore
 - Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh tinggi kurus yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore
 - Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh pendek gemuk yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore
 - Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh pendek kurus yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore

Penugasan

- Buatlah desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore!
- Investigasi karakteristik desain busana sesuai pemilihan topik permasalahan oleh masing-masing kelompok
- Buatlah desain secara individu dengan penyelesaian masalah secara berkelompok !
- Diskusikan rencana penyampaian pesan-pesan essensial yang dapat disampaikan di depan kelas mengenai desain busana yang telah dibuat berdasarkan kaitannya dengan penerapan prinsip desain!

2. Lembar Observasi kegiatan pembelajaran model *Group Investigation* (terlampir)
3. Lembar Penilaian kreativitas mencipta desain siswa (terlampir).

Yogyakarta, Mei 2014

Mengesahkan
Guru Mata Pelajaran

Peneliti/Mahasiswa UNY

Dra. Cicik Noorhayati
NIP. 19611104 198803

Lilis Anitasari
NIM. 10513244033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Magelang
Mata Pelajaran : Dasar Desain
Semester/ Kelas : 2/ X
Materi Pokok : Prinsip Desain
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI :

- K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K.2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- K.3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- K.4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR :

- 1. Menerapkan prinsip desain pada benda.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1. Menjelaskan macam-macam hal-hal yang berkaitan dengan prinsip desain
- 2. Menjelaskan kriteria mutu penerapan prinsip desain melalui desain busana yang telah diciptakan.
- 3. Mengkomunikasikan pengetahuan yang berkaitan dengan prinsip desain dan mempresentasikannya.
- 4. Menjelaskan penerapan prinsip desain berdasarkan pendapat pribadi.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan macam-macam hal-hal yang berkaitan dengan prinsip desain
2. Menjelaskan kriteria mutu penerapan prinsip desain melalui desain busana yang telah diciptakan.
3. Mengkomunikasikan pengetahuan yang berkaitan dengan prinsip desain dan mempresentasikannya.
4. Menjelaskan penerapan prinsip desain berdasarkan pendapat pribadi.

E. MATERI AJAR :

Prinsip desains

F. MODEL PEMBELAJARAN

Group Investigation

G. METODE PEMBELAJARAN:

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Penugasan

H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR :

1. Media
 - a. Powerpoint
 - b. Handout
 - c. Jobsheet
2. Sumber Belajar
 - a. Atisah Sipahelut, dan Petrussumadi. 1991. Dasar-dasar Desain. Jakarta:DEPDIKBUD
 - b. Sicilia Sawitri. 1994. Istilah-istilah Dalam Busana. Yogyakarta: FPTK IKIP.
 - c. Sri Widarwati. Dkk. 2000. Disain Busana I. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
 - d. Widjiningsih. 1982. Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga.Yogyakarta: FPTK IKIP.

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

1. Tatap Muka 2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Membuka Pelajaran : a. Salam Pembuka b. Mengecek kesiapan siswa untuk menerima pelajaran c. Presensi siswa	5 menit
	2. Relevansi: Menunjukkan salah satu contoh desain busana siswa yang telah dikerjakan sebelumnya, kemudian dikaitkan dengan pembelajaran penerapan prinsip desain untuk apersepsi.	3 menit
	3. TIK: menyampaikan tujuan pembelajaran	2 menit
B. Inti	MENGAMATI 1. Guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain 2. Guru menyediakan beberapa referensi buku dan majalah terkait penerapan prinsip desain 3. Guru menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain. 4. Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat	10 menit
	MENANYA 1. Guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan. 2. Siswa memberikan umpan balik atas pertanyaan guru 3. Guru menjawab pertanyaan siswa. 4. Siswa mendengarkan apabila ada siswa lain yang bertanya. 5. Guru memberikan motivasi atau selingan	5 menit
	EKSPERIMEN Lanjutan tahap 4: Menyiapkan Laporan Akhir 3) Siswa dan anggota kelompoknya kembali	10 menit

	merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka, yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. 4) Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka (gambar desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya 5) Siswa menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk presentasi kelompok 6) Guru mengontrol pemahaman siswa dengan melihat kesesuaian isi laporan dan penyusunan laporan dengan materi pembelajaran ASOSIASI 7) Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas dalam berbagai macam bentuk, bagian presentasi harus dapat melibatkan pendengar secara aktif dan para pendengar mengevaluasi kejelasan dan penampilan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh seluruh anggota kelas. 8) Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasi rencana-rencana presentasi. KOMUNIKASI e. Mempresentasikan laporan akhir 1) Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok dalam bentuk gambar desain busana yang telah mereka buat kemudian dipresentasikan secara singkat dan jelas di depan kelas. 2) Anggota kelompok lain memberikan umpan balik tentang topic tersebut, mengenai tugas yang telah mereka kerjakan, mengenai keefektifan pengalaman mereka, guru dan murid berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa	80 menit
--	---	----------

	3) Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.	
D. Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan 3. Guru memberikan motivasi dan apresiasi untuk kelompok dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi dalam kelompok dengan catatan untuk siswa dan kelompok dengan nilai tertinggi maka hasil karya desain busana akan dipajang di majalah dinding sekolah serta akan mendapat hadiah yang telah disiapkan oleh guru. 4. Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran 5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	20 menit

K. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

4. Tugas :

Diskusi

- a. Lanjutkan diskusi kelompok pada pertemuan sebelumnya!

Penugasan

- a. Buatlah pesan-pesan essensial yang dapat disampaikan di depan kelas mengenai desain busana yang telah dibuat berdasarkan kaitannya dengan penerapan prinsip desain!
 - b. Buatlah laporan akhir untuk hasil diskusi kelompok dalam bentuk desain busana!
 - c. Presentasikan laporan akhir diskusi kelompok kalian dalam bentuk desain busana secara singkat dan jelas didepan kelas!
5. Lembar Observasi kegiatan pembelajaran model *Group Investigation* (terlampir)
 6. Lembar Penilaian kreativitas mencipta desain siswa (terlampir).

Yogyakarta, Mei 2014

Mengesahkan
Guru Mata Pelajaran

Peneliti/Mahasiswa UNY

Dra. Cicik Noorhayati
NIP. 19611104 198803

Lilis Anitasari
NIM. 10513244033

HANDOUT
PRINSIP DESAIN



Penyusun :

Lilis Anitasari

SMK NEGERI 3 MAGELANG

Jl. Piere Tendean No. 1 Telp. (0293) 362210 Magelang

PRINSIP DESAIN

Suatu desain busana terjadi karena susunan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain serta bagian-bagian busana, dimana unsur dan bagian-bagian busana telah dijelaskan pada pembelajaran yang terdahulu.

A. Pengertian Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000:15). Sedangkan menurut Widjiningasih (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 pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah.

B. Prinsip-Prinsip Desain

Adapun prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

1. Harmoni

Menurut Widjiningasih (1982: 11) harmoni adalah prinsip dalam seni yang timbul 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. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu

(Sri Widarwati, 2000: 15). 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.

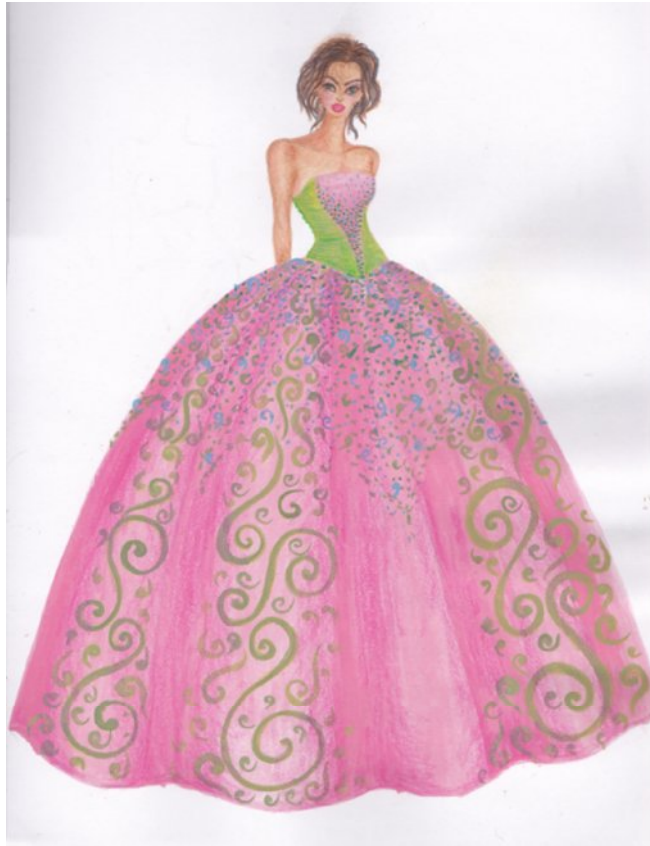


Gambar 1. Penerapan Prinsip Harmoni

2. Proporsi

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:

Proporsi yang pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti membandingkan panjang dengan lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok.



Gambar 2. Penerapan Proporsi Panjang dan Lebar

Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau calana dan 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.



Gambar 3. Penerapan Proporsi Kombinasi Warna

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.



Gambar 4. Penerapan Proporsi Keseluruhan Busana

Proporsi yang ke empat yaitu dari tatanan busana dan pelengkapinya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran sraft, dasi, bross atau corsage dengan keseluruhan busana atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.



Gambar 5. Penerapan Proporsi Ukuran dan Bentuk Pelengkap Busana

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

3. Keseimbangan

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik (Ana Arisanti, 2010). Keseimbangan dalam suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 2000:17). Menurut Widjiningasih (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.



Gambar 6. Penerapan Prinsip Keseimbangan Simetris

- 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.



Gambar 7. Penerapan Prinsip Keseimbangan Asimetris

Penerapan keseimbangan pada busana misalnya terdapat saku yang berada di kanan dan dikiri sebuah kemeja. Penerapan keseimbangan obvicous terdapat pada sebuah blus yang sisi kakan 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 satu bagian ke bagian lain (Sir Widarwati, 2009:17).

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.



Gambar 8. Penerapan Prinsip Irama

5. Pusat Perhatian (*Centre of Interest*)

Menurut Arifah A.Riyanto (2003: 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-

bagoan 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 kerah 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 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.



Gambar 9. Penerapan Prinsip Pusat Perhatian

6. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Afif Ghurub Bestari, 2011:18). Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah. Contohnya neckline berbentuk V yang mana ujung blusnya meruncing.

C. Penerapan Prinsip Desain dalam Mencipta Desain Busana

Suatu desain busana terjadi karena susunan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain serta bagian-bagian busana. Dalam mencipta desain, unsur dan prinsip desain hendaknya diperhatikan, kedua elemen tersebut sangat menentukan bagaimana hasil desain busana. Dengan adanya unsur dan prinsip desain dalam suatu ciptaan desain busana, kita dapat melihat wujud dari suatu desain busana yang lebih indah, lebih mendekati sempurna dan lebih bermakna.

Garis dalam pembuatan suatu desain busana memegang peranan penting karena merupakan factor utama untuk menghasilkan busana yang menyenangkan. Semua bagian yang dikerjakan dengan garis patut mendapat tempat yang utama. Garis-garis tersebut baik garis dalam pakaian seperti garis leher, lengan, pinggang, kelim maupun muka dan badan. Barulah pemilihan unsur yang lain seperti bentuk, warna, tekstur dan lain-lain. Siluet yang dibuat dalam mendesain busana harus sesuai dengan mode pada waktu itu dan sesuai dengan si pemakai. Bagian-bagian busana yang dipilih akan disusun bersama dalam satu model desain busana dan harus serasi. Agar dihasilkan susunan yang indah, diperlukan cara-cara tertentu yang kita kenal dengan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain ini tidak hanya digunakan untuk menghasilkan susunan yang indah dalam suatu model, namun juga agar dihasilkan suatu model yang sesuai dengan si pemakai.

a. Desain Busana Berdasarkan Bentuk Tubuh

Untuk menampilkan busana yang indah dan serasi dengan kondisi tubuh secara keseluruhan, maka perlu mempelajari berbagai

macam bentuk tubuh manusia. Menurut Djati Pratiwi (2001:6) pembagian bentuk tubuh dibagi menjadi lima macam, yaitu:

1) Bentuk tubuh normal atau ideal

Bentuk tubuh dengan tinggi 160 cm sampai 164 cm dapat memakai setiap model yang diinginkan, mulai dari garis rancangan atau desainnya. Hal ini terbaik adalah dengan menonjolkan bagian-bagian yang bagus dari bentuk badan serta menyembunyikan bagian-bagian tubuh yang kurang sempurna

2) Bentuk tubuh gemuk pendek

Bentuk tubuh dengan tinggi 150 cm sampai 160 cm, agar berkesan lebih tinggi dan kurus perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Rancangan busana sebaiknya memakai garis memanjang atau vertical
- b) Rok agak melebar dibawah, potongan bagian panggul jangan terlalu sempit, lengan licin baik panjang maupun pendek
- c) Pakailah hiasan atau garniture busana yang membawa mata bergerak dari atas ke bawah
- d) Pilihlah bahan yang lemas
- e) Tas, dompet, dan sepatu sebaiknya sewarna atau mendekati warna busananya

3) Bentuk tubuh kurus pendek

Bentuk tubuh dengan tinggi 150 cm sampai 160 cm, apabila ingin terlihat tinggi dan berisi, perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Garis rancangan sebaiknya melebar atau horizontal, misalnya garis empire

- b) Hindari busana yang terlalu pas atau terbuat dari bahan strait karena akan membuat seseorang tampak semakin kurus
- c) Blus dan rok bawah satu warna
- d) Pelengkap busana sebaiknya dipilih dengan ukuran kecil atau sedang dengan model sederhana
- e) Pilih motif bahan kecil-kecil dengan tekstur lembut dan tipis.

4) Bentuk tubuh tinggi gemuk

Bentuk tubuh dengan tinggi 165 cm sampai 170 cm, supaya tampak pendek dan kurus tetapi dapat memperhatikan hal berikut:

- a) Garis rancangan kombinasi antara vertical dan horizontal dapat dipilih, tetapi harus tetap memperhatikan keseimbangan antara keduanya
- b) Busana dibuat dengan potongan pas
- c) Panjang blus dibuat melebihi garis panggul, lengan polos
- d) Pilih bahan yang halus dengan warna kusam
- e) Ikat pinggang dan tas model sederhana dengan ukuran sedang

5) Bentuk tubuh tinggi kurus

Bentuk tubuh dengan tinggi 165 cm sampai 170 cm, agar tampak pendek dan berisi berikut saran yang perlu diperhatikan:

- a) Rancangan busana dengan garis melebar atau horizontal
- b) Busana dibuat sedikit longgar, misalnya blouson, gaun berimpel, atau folk lore
- c) Lengan longgar, misalnya lengan puff
- d) Pilih bahan agak kaku dan bermotif, misalnya kotak-kotak
- e) Tas dan ikat pinggang sebaiknya besar dan lebar

Selain desain busana berdasarkan bentuk tubuh, dalam penerapan unsur dan desain prinsip desain busana perlu untuk mengetahui usia si pemakai. Desain busana berdasarkan usia si pemakai adalah sebagai berikut.

b. Desain Busana Berdasarkan Usia

Pemakaian busana juga disesuaikan dengan usia agar memberikan keserasian dalam berbusana. Berikut ini pembagian karakteristik busana menurut usia pemakainya:

1) Bayi

Yaitu anak baru lahir sampai berumur 12 bulan. Dimana aktifitas bayi adalah tidur maka desain busana bayi sederhana sehingga mudah memakaikan maupun melepaskan.

2) Anak-anak

Yaitu dari 1 tahun sampai usia 9 tahun. Masa dimana anak-anak berkembang, bermain dan sangat aktif sehingga desain busana yang dipilih simple dan memudahkan untuk bergerak seperti kaos, rok lebar dan celana panjang maupun pendek.

3) Remaja

Yaitu anak usia 10-24 tahun yang merupakan antara masa anak-anak dan masa dewasa. Secara psikologi masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama (Romauli dan Vindari, 2009: 48). Desain busana yang dipilih masih berubah-ubah dengan style yang diinginkan. Bahan yang digunakan tergantung pada jenis model

dan kesempatan pemakaian. Perubahan ini terjadi karena masa remaja merupakan masa pencarian jati diri.

4) Dewasa

Yaitu usia 25 tahun keatas. Busana yang dipilih lebih berstruktur dan rapi menunjukkan kedewasaan. Menampilkan kepribadian yang feminin elegant, seperti tampil dengan blus-blus cantik dan menyukai gaya tailor yang rapi.

Setelah menentukan permasalahan tentang desain busana berdasarkan bentuk tubuh dan usia si pemakai, maka perlu untuk menentukan desain busana siswa akan dikenakan pada kesempatan pemakaian seperti apa.

c. **Desain Busana Berdasarkan Kesempatan Pemakaian**

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 voille.

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. Busana pesta biasanya berupa gaun atau potongan bagian atas dan bagian rok, busana pesta juga dapat dibuat dengan model tiga potongan (three pieces). Busana pesta terdiri dari berbagai macam model yaitu one piece, two pieces, three pieces yang digunakan untuk menghadiri acara tertentu berupa pesta atau perayaan.

Menurut Enny Zuhny Khayati (1998: 2) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta dikelompokkan menjadi:

a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau. Sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang muda atau cerah, karena pagi hari orang cenderung ingin melihat benda-benda yang menyejukkan mata.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam antara pukul 15.00-19.00. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai untuk menghadiri pesta malam yang berlangsung pada waktu matahari terbenam sampai sebelum pagi datang.

^^ Selamat Belajar ^^

JOBSHEET
PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA BENDA



Penyusun :

Lilis Anitasari

SMK NEGERI 3 MAGELANG

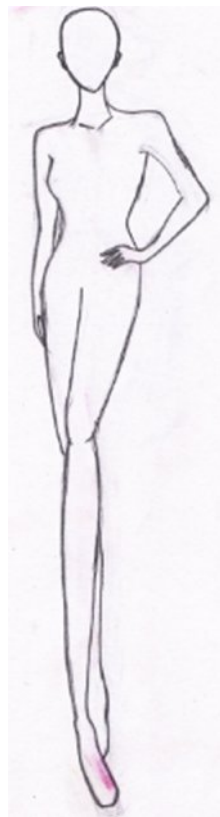
Jl. Piere Tendean No. 1 Telp. (0293) 362210 Magelang

PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA BENDA

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 pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah.

Untuk menerapkan unsur dan prinsip desain, maka diperlukan adanya langkah-langkah mendesain busana. Menurut Sri Widarwati, (1993:) adalah sebagai berikut:

1. Gambarlah perbandingan tubuh dengan pensil yang lunak, garis tipis saja. Perbandingan tubuh dapat digambarkan sendiri dengan gaya tertentu, atau dikutip dari berbagai contoh gambar perbandingan tubuh.



2. Gambarlah bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu.



3. Hapuslah garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.



4. Berilah tekstur atau warna pada desain, sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberikan gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.



Selain langkah mendesain, kita juga membutuhkan teknik penyelesaian gambar. Teknik penyelesaian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan diatas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat:

1. Bahan dan permukaan tekstil dapat terlihat serta warna yang dipakai
2. Hiasan pada pakaian yang dijahit seperti kancing, renda, dan bisban.

3. Teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum atau saku yang ditempel.

Bahan yang digunakan dalam penyelesaian gambar desain meliputi:

1. Pensil hitam 2B untuk membuat sket
2. Sejenis pensil hitam yang sangat lunak biasa dibawakan carbonat yang berfungsi seperti pensil warna
3. Pensil berwarna yang berfungsi untuk menyelesaikan suatu desain, pemakaiannya sama dengan pensil biasa. Agar hasilnya lebih merata diperlukan ketelitian.
4. Tinta hitam, dipakai dengan menggunakan mata pena dan rapido. Untuk memperoleh hasil yang halus, mata pena dimiringkan ketika menggoreskan sedangkan untuk mendapatkan garis kasar dan tebal mata pena direbahkan
5. Aquarel, sejenis pensil warna akan tetapi diratakan dengan menggunakan kuas dan air. Arah pemakaiannya sesuai dengan arah benang.
6. Spidol dengan berbagai ukuran, bersifat tebal dan menutupi permukaan, hanya untuk garis yang halus dan kecil dipergunakan spidol dengan ujung yang kecil.
7. Cat air dengan berbagai merk, sifatnya sangat encer, pemakaiannya memerlukan air sejumlah yang diinginkan.
8. Ecoline, sejenis cat air yang sangat encer
9. Cat plakat atau cat poster
10. Kapur tulis, digunakan untuk menggambar di papan tulis.

^^ SELAMAT BERKREASI ^^

DASAR DESAIN

PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA BENDA

LILIS ANITASARI

- Manusia ada karna Pencipta
- Sahabat akan terasa *meaning full* karna ada yang tidak bersahabat
- Kupu kupu tanpa kepongpong itu mustahil
- Cahaya tidak akan terang tanpa gelap
- Kita tidak akan bangun dan bergerak tanpa pernah terjatuh
- Pengetahuan akan terasa manfaatnya karna ketidaktahuan telah datang sebelumnya
- Kemampuan akan menghampiri karna kegigihan
- Keterampilan akan menghempas lepas karna besarnya ikhtiar
- Kreatifitas tumbuh karna angan selalu melintas
- Nyata akan ada karna maya
- Busana tercipta karna desain selalu menuntunkan jalannya
- So thanks to all of you, apapun namamu...wahai guru kehidupan q

- When the world is seing yellow, I only see grey
- When everybody sees the rainbow I'm stuck in the rain
- You take a little piece of me ,Every time you leave
- I don't think that ill ever find that silver lining, Or reason to smile
- You know I used to paint such vibrant dreams
- Now im colorblind colorblind
- When did my heart
- Get so full of the never mind never mind
- Did you know that you stole only thing I needed
- Only black and white in my eyes
- Im colorblind, but
- Ill wait for roses to be red again
- And I hate that you took my blue from the ocean
- Give me back green greens and goldens
- My purples my blues you sold them
- I ll never ever be broken, again!

- You want it, so take it!
- Get up, girls...its girls day!
 - Goodbye yesterday
 - Hallow today
 - Hallow my day
 - Hallow My way
- Hallow my sparkling day
 - Please come in ^^

DESAIN

- RUANG LINGKUP DAN ASPEK DESAIN
- DESAIN STRUKTURAL
- DESAIN DECORATIF
- UNSUR DESAIN
- PRINSIP DESAIN

PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA BENDA

- UNSUR DESAIN
- PRINSIP DESAIN

Seorang perancang busana (designer) sebaiknya harus memiliki

:

- Daya kreasi yang indah dan kreatif
- Daya fungsi, sesuai dengan penempatan dan kebutuhan
- Daya pakai, enak dipakai
- Daya jual (Poeri Muliawan, 2002:3)

UNTUK MENERAPKAN PRINSIP
DESAIN,kita harus mengetahui tujuan
dari desain busana itu dibuat

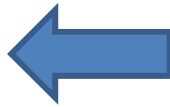
- DESAIN BUSANA BERDASARKAN BENTUK TUBUH
- DESAIN BUSANA BERDASARKAN USIA
- DESAIN BUSANA BERDASARKAN KESEMPATAN PEMAKAIAN

DESAIN BUSANA BERDASARKAN BENTUK TUBUH

- IDEAL
- TINGGI GEMUK
- TINGGI KURUS
- PENDEK GEMUK
- PENDEK KURUS

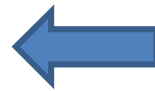
DESAIN BUSANA BERDASARKAN USIA

- BAYI
- ANAK-ANAK
- REMAJA
- DEWASA



DESAIN BUSANA BERDASARKAN KESEMPATAN PEMAKAIAN

- BUSANA RUMAH
- BUSANA KERJA/ SEKOLAH
- BUSANA OLAHRAGA
- BUSANA REKREASI
- BUSANA PESTA
 - PESTA PAGI
 - PESTA SORE
 - PESTA MALAM



DISKUSI

- BUATLAH KELOMPOK DENGAN JUMLAH 4 ORANG PADA TIAP KELOMPOK
- ANGGOTA KELOMPOK BERDASARKAN KETERTARIKAN

TOPIK PERMASALAHAN

- Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh tinggi gemuk yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore
- Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh tinggi kurus yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore
- Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh pendek gemuk yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore
- Pembuatan desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh pendek kurus yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore

PENUGASAN

- Buatlah desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh yang kalian pilih dengan kriteria usia remaja pada kesempatan pesta pagi atau sore!
- Investigasi karakteristik desain busana sesuai pemilihan topik permasalahan oleh masing-masing kelompok
- Buatlah desain secara individu dengan penyelesaian masalah secara berkelompok !
- Buatlah laporan akhir untuk hasil diskusi kelompok dalam bentuk desain busana!
- Presentasikan laporan akhir diskusi kelompok kalian dalam bentuk desain busana secara singkat dan jelas didepan kelas!

SELAMAT BERSINTESIS DAN BERKREASI

HASIL SISWA KELAS XI BUSANA 2**SMK N 3 MAGELANG**

NO	NAMA	PRA SIKLUS		SIKLUS 1		SIKLUS 2	
1.	Arfatia Rafsanjani	22		42	8.75	36	7.5
2.	Astri Novita Sari	26		37	7.7	34	7.08
3	Astri Febriyani	20		33	6.8	38	7.91
4	Chusni Anisa	28		31	6.45	37	7.7
5	Cici Sumidah	40		35	7.29	37	7,7
6	Eka Damayanti	28		33	6.87	31	6.45
7	Farra Aulia Rokhim	26		32	6.66	40	8.33
8	Fina Ardiyanti	32		34	7.08	36	7.5
9	Ika Setya Ningrum	32		37	7.7	36	7.5
10	Irma Astarini	21		34	7.08	42	8.75
11	Istha Riskhi Febriana	30		37	7.7	42	8.75
12	Khasanatul Umah	37		28	5.83	38	7.91
13	Laras Anjarwani	22		37	7.7	43	8.95
14	Latifatul Niswa Handayani	33		42	8.75	34	7.08
15	Likhah Ismiyati	25		30	6.25	38	7.91
16	Lisa Utaminingsih	35		33	6.87	42	8.75
17	Maghfirotul Khasanah	34		41	8.54	42	8.75
18	Mifti Erfiani	32		39	8.12	38	7.91
19	Nanda Ayu Novian	28		28	5.83	39	8.12
20	Neni Anjarwati	31		33	6.87	39	8.12
21	Nidia Kurnia Irawan	34		47	9.79	43	8.95
22	Nisvi Ramadani Nurpalupi	25		39	8.12	34	7.08
23	Nur Chasanah Dyah Ayu A.	41		42	8.75	34	7.08
24	Nurul Ummah	35		37	7.7	39	8.12
25	Nuzul Setiani	32		37	7.7	40	8.33
26	Purwitri Rahayu	28		37	7.7	38	7.91
27	Putri Dwi Herminingsih	31		40	8.33	45	9.37
28	Retno Setiawati	32		36	7.5	44	9.16
29	Riris Safitri	41		37	7.7	39	8.12

NO	NAMA	PRA SIKLUS		SIKLUS 1		SIKLUS 2	
30	Riyatiningsih Setiowahyu	30		40	8.33	35	7.29
31	Rizka Analia Istiqomah	27		37	7.7	35	7.29
32	Rodhotul Ummah	38		30	6.25	40	8.33
33	Siti Andariah	36		35	7.29	40	8.33
34	Siti Ariyanti	33		37	7.7	37	7.7
35	Siti Irkhamni	35		45	9.37	32	6.66
36	Tri Wahyuhidayati	28		35	7.29	42	8.75
KETERANGAN				Peningkatan = 30 siswa		Peningkatan = 24 siswa	

NO	NAMA	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS 2	
		1	2	1	2	1	2
1	Arfatia Rafsanjani	√	√	√	√	√	√
2.	Astri Novita Sari						
3	Astri Febriyani						
4	Chusni Anisa						
5	Cici Sumidah						
6	Eka Damayanti						
7	Farra Aulia Rokhim						
8	Fina Ardiyanti						
9	Ika Setya Ningrum						
10	Irma Astarini						
11	Istha Riskhi Febriana						
12	Khasanatul Umah						
13	Laras Anjarwani						
14	Latifatul Niswa Handayani						
15	Likhah Ismiyati						
16	Lisa Utaminingsih						
17	Maghfirotul Khasanah						
18	Mifti Erfiani						
19	Nanda Ayu Novian						
20	Neni Anjarwati						
21	Nidia Kurnia Irawan						
22	Nisvi Ramadani Nurpalupi						
23	Nur Chasanah Dyah Ayu A.						
24	Nurul Ummah						
25	Nuzul Setiani						
26	Purwitri Rahayu						
27	Putri Dwi Herminingsih						
28	Retno Setiawati						
29	Riris Safitri						
30	Riyatiningsih Setiowahyu						
31	Rizka Analia Istiqomah						
32	Rodhotul Ummah						
33	Siti Andariah						
34	Siti Ariyanti						
35	Siti Irkhamni						
36	Tri Wahyuhidayati						

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Catatan lapangan yang tidak terjaring dalam pedoman observasi

S.....

Magelang, Mei 2014

Pengamat

NIP.

Lampiran 1. Lembar Observasi Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation*

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP INVESTIGATION*

Mata Pelajaran: Dasar Desain

Pengamat :

Kelas : X Busana 2

Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian :

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

No	Kegiatan	Keterangan		Catatan
		Ya	Tidak	
	Tatap Muka 1			
1	Pendahuluan Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka. Dalam kegiatan pembelajaran ini tidak dibuka dengan doa karena jadwal pembelajaran dilaksanakan pada pukul 12.00 WIB.			
2	Guru melakukan presensi			
3	Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima pelajaran.			
4	Apersepsi, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan desain busana untuk membuka persepsi siswa mengenai materi penerapan prinsip desain pada benda.			
5	Relevansi dan motivasi, yaitu guru memperlihatkan salah satu contoh gambar desain busana siswa dari tugas pra siklus			
6	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran			
7	Kegiatan Inti MENGAMATI			

	Guru menyampaikan materi penerapan prinsip desain pada benda dalam mencipta desain secara singkat dalam bentuk presentasi kelas.			
	Siswa mengamati dan menyimak presentasi yang disampaikan guru melalui media power point dan handout yang berisi tentang materi penerapan prinsip desain pada benda, penyajian materi presentasi berupa topik-topik permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran,.			
8	Guru menunjukkan contoh desain busana yang relevan terkait dengan materi.			
9	Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe <i>group investigation</i>			
10	Guru menerapkan pembelajaran dengan model <i>Group Investigation</i> Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok Guru menyuguhkan topic permasalahan dalam mencipta desain busana untuk pembelajaran dalam diskusi kelas. Dalam tahap ini, siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topic permasalahan yang akan diinvestigasi atau dipelajari oleh seluruh kelompok, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan usia dan kesempatan pemakaian.			
11	Guru membagi kelompok sesuai ketertarikan/ keinginan siswa. Siswa diminta membentuk dengan 4 orang siswa dalam tiap kelompok.			
12	Guru memastikan bahwa setiap siswa dapat menentukan sebuah kelompok.			
13	Guru menyuguhkan topic permasalahan dalam mencipta desain busana untuk diskusi masing-masing kelompok. Siswa dibebaskan untuk menentukan sendiri topic permasalahan yang akan didiskusikan oleh kelompok mereka, yaitu penerapan prinsip desain pada benda berdasarkan bentuk tubuh.			

14	Merencanakan tugas yang akan dipelajari Siswa duduk berkelompok merencanakan bersama mengenai topic yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari dan siapa melakukan apa (pemberian tugas pada tiap anggota kelompok).			
15	Siswa berdiskusi tentang topic permasalahan yang sudah mereka pilih.			
16	Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik).			
17	Melaksanakan Investigasi Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran (menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain).			
18	Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi di dalam kelas.			
19	Para siswa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menginvestigasi dan menganalisa permasalahan kemudian membuat kesimpulan (keputusan dalam diskusi kelompok) dengan langkah-langkah sebagai berikut: Mengamati trend mode yang berlaku			
20	Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna, dan sifat (karakter)			
21	Mengkombinasi atau menggabungkan trend mode dan inspirasi			
22	Menemukan target konsumen, status social dan kebutuhan			
23	MENANYA Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok			
24	Siswa aktif selama proses pembelajaran			
25	Siswa mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti terkait			

	materi pembelajaran prinsip desain			
26	Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa			
27	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mulai membuat desain busana berdasarkan topic yang mereka pilih setelah melakukan diskusi			
28	EKSPERIMEN Siswa mulai menggambar desain busana dengan penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan dipelajari			
29	Siswa mulai menggambar desain busana pada proporsi tubuh yang sudah disediakan			
30	Siswa menggambar bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul.			
31	Siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.			
32	Siswa memberi tekstur atau warna pada desain sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberi gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.			
33	Guru mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda antara anggota satu dengan anggota yang lain meski dalam satu topic permasalahan baik dalam warna, bentuk, keseimbangan maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat.			
34	Siswa aktif selama pembelajaran penerapan prinsip desain. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan			

	kelompok dan para siswa saling bertukar pikiran, berdiskusi mengklarifikasi dan mensintesis semua gagasan.			
35	Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas			
36	Siswa mengerjakan tugas dengan baik.			
37	Siswa telah menyelesaikan 70% gambar desain busana mereka.			
38	ASOSIASI Guru menginstruksikan untuk tiap anggota kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil investigasi mereka pada kelompok mereka masing-masing.			
39	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.			
40	KOMUNIKASI Siswa mempresentasikan gambaran pesan-pesan essensial tentang gambar desain busana yang ia buat pada kelompok mereka masing-masing secara bergantian terkait penerapan prinsip desain.			
41	Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya.			
42	Kegiatan Penutup Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.			
43	Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya.			
44	Guru menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk melanjutkan tugas menggambar desain busana mereka untuk kemudian dipresentasikan didepan kelas pada kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya dan memperkaya penjabaran desain busana mereka.			
45	Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.			
	Tatap Muka 2			
46	Pendahuluan Salam Pembuka			

47	Mengecek kesiapan siswa untuk menerima pelajaran			
48	Presensi siswa			
49	Apersepsi, yaitu guru menunjukkan contoh penyajian desain busana beserta laporan kelompok, kemudian dikaitkan antara kegiatan pembelajaran penerapan prinsip desain sebelumnya dengan kegiatan yang akan dilakukan pada tatap muka ke dua ini.			
50	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.			
51	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk duduk berkelompok seperti pada pembelajaran sebelumnya dengan kelompok yang sama.			
52	Kegiatan Inti MENGAMATI Guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain dengan menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian.			
53	Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat oleh siswa pada tatap muka sebelumnya.			
54	MENANYA Guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan.			
55	Siswa bertanya kepada guru dan guru menjawab atau sebaliknya.			
56	Guru memberikan motivasi atau selingan.			
57	EKSPERIMEN Lanjutan tahap pembelajaran <i>Group Investigation</i> Menyiapkan laporan akhir Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menyempurnakan gambar desain busana mereka.			
58	Siswa menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk presentasi			

	kelompok.			
59	Siswa dan anggota kelompoknya merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka.			
60	Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka (gambar desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya).			
61	ASOSIASI Guru berkeliling memantau kesiapan siswa bersama kelompoknya.			
62	Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas.			
63	Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasi rencana-rencana presentasi.			
64	KOMUNIKASI Mempresentasikan laporan akhir Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok dalam bentuk gambar desain busana yang telah mereka buat kemudian dipresentasikan secara singkat dan jelas di depan kelas.			
65	Kelompok satu memberikan umpan balik tentang presentasi kelompok lain			
66	Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa mengenai tugas yang telah mereka kerjakan dan mengenai keefektifan pengalaman mereka.			
67	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.			
68	Kegiatan Penutup Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran.			
69	Guru memberikan motivasi dan apresiasi untuk kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berupa penghargaan			
70	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.			

No	Kegiatan	Keterangan		
		Ya	Tidak	Catatan
	Tatap Muka 1			
1	Mempersiapkan RPP untuk pembelajaran penerapan prinsip desain busana			
2	Mempersiapkan perangkat pembelajaran..			
3	Pendahuluan Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi siswa			
4	Siswa siap mengikuti mata pelajaran dasar desain			
5	Guru memeriksa tugas desain busana siswa sambil menghubungkan materi pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ apersepsi, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.			
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif dan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif Group Investigation adalah pembelajaran kelompok, meskipun penilaian diambil secara kelompok dan individu.			
7	Kegiatan Inti MENGAMATI Guru menjelaskan materi terkait penerapan unsur dan prinsip desain dalam mencipta desain untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pelajaran yang akan mereka pelajari			
8	Siswa memberikan respon dengan mengajukan pertanyaan dan jawaban			
9	Guru menunjukkan hasil desain busana yang relevan terkait penerapan unsur dan prinsip desain			
10	Guru menjelaskan pembelajaran kooperatif tipe <i>group investigation</i>			
11	Penerapan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> a) Tahap 1: Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok (1) Guru menyuguhkan beberapa topic permasalahan dan para			

	siswa mengusulkan sejumlah topic dan memberikan beberapa saran.			
12	(2) Guru membagi kelompok sesuai ketertarikan pada topic permasalahan yang akan dipelajari melalui ceramah dan presentasi yang disampaikan guru			
13	(3) Siswa diminta membentuk kelompok dengan instruksi minimal. Dengan 4 orang siswa dalam satu kelompok. Pastikan bahwa setiap siswa/mahasiswa dapat menentukan sebuah kelompok			
14	b) Tahap 2: Merencanakan tugas yang akan dipelajari (1) Siswa duduk berkelompok merencanakan bersama mengenai topic yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari dan siapa melakukan apa (pemberian tugas pada tiap anggota kelompok) serta untuk kepentingan apa menginvestigasi topic tersebut.			
15	(2) Siswa berdiskusi untuk menjawab soal topic permasalahan yang sudah mereka pilih			
16	(3) Guru memastikan siswa memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik).			
17	c) Tahap 3: Melaksanakan Investigasi (1) Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran (menggambar desain busana dengan penerapan unsur dan prinsip desain).			
18	(2) Guru menyediakan beberapa buku referensi untuk memperkaya bahan diskusi di dalam kelas			
19	(3) Para siswa mengumpulkan informasi, menganalisis permasalahan, dan membuat kesimpulan (keputusan dalam diskusi kelompok).			
20	(a) Mengamati trend mode yang berlaku.			

21	(b) Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna dan sifat (karakter)			
22	(c) Mengkombinasi atau menggabungkan trend mode dan inspirasi			
23	(d) Menemukan target konsumen, status social dan kebutuhan			
24	MENANYA (4) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok			
25	(5) Siswa aktif selama proses pembelajaran			
26	(6) Siswa mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti terkait materi pembelajaran prinsip desain			
27	(7) Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa			
28	EKSPERIMEN (8) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mulai membuat desain busana berdasarkan topic yang mereka pilih setelah melakukan diskusi			
29	(9) Siswa mulai menggambar desain busana berdasarkan bentuk tubuh, usia dan kesempatan pemakaian.			
30	(a) Guru menyediakan proporsi tubuh dengan 2 pose berdasarkan bentuk tubuh yang akan dipelajari			
31	(b) Siswa mulai menggambar desain busana pada proporsi tubuh yang sudah disediakan			
32	(c) Siswa menggambar bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu.			
33	(d) Siswa menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.			

34	(e) Siswa memberi tekstur atau warna pada desain, sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberikan gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.			
35	(6) Guru mendorong siswa untuk membuat desain yang berbeda antara anggota satu dengan anggota yang lain meski dalam satu topic permasalahan baik dalam warna, bentuk, keseimbangan maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompok dan para siswa saling bertukar pikiran, berdiskusi mengklarifikasi dan mensintesis semua gagasan.			
36	(7) Siswa aktif selama pembelajaran penerapan prinsip desain			
37	(6) Siswa mengerjakan tugas dengan baik.			
38	(7) Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas.			
39	ASOSIASI d) Tahap 4: Menyiapkan Laporan Akhir 1) Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok meskipun membuat tugas mendesain dengan topik yang sama			
40	2) Siswa dan anggota kelompoknya merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana mereka akan mempresentasikan hasil belajar kelompok mereka.			
41	KOMUNIKASI Guru menginstruksikan untuk melanjutkan diskusi pada pertemuan selanjutnya.			
42	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.			
43	Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya.			
44	Penutup Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan			

	pembelajaran selanjutnya			
45	Guru menutup pembelajaran dengan salam			
	Tatap Muka 2			
46	Pendahuluan Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi siswa			
47	Siswa siap mengikuti mata pelajaran dasar desain			
48	Guru menunjukkan salah satu contoh desain busana siswa yang telah dikerjakan sebelumnya, kemudian dikaitkan dengan pembelajaran penerapan prinsip desain untuk apersepsi			
49	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
50	Kegiatan Inti MENGAMATI Guru menjelaskan ruang lingkup penerapan prinsip desain			
51	Guru menyediakan beberapa referensi buku dan majalah terkait penerapan prinsip desain			
52	Guru menunjukkan beberapa contoh desain busana yang relevan terkait penerapan prinsip desain			
53	Siswa menyimak, membandingkan dan mengamati penjelasan guru dengan desain busana yang telah dibuat			
54	MENANYA Guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan.			
55	Siswa memberikan umpan balik atas pertanyaan guru			
56	Guru menjawab pertanyaan siswa.			
57	Siswa mendengarkan apabila ada siswa lain yang bertanya.			
58	Guru memberikan motivasi atau selingan			

59	EKSPERIMEN Lanjutan tahap 4: Menyiapkan Laporan Akhir 3) Siswa dan anggota kelompoknya mengkaji menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka (gambar desain busana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya)			
60	4) Siswa menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk presentasi kelompok			
61	5) Guru mengontrol pemahaman siswa terkait materi dengan melihat kesesuaian isi laporan dan penyusunan laporan.			
62	ASOSIASI 6) Guru menyediakan fasilitas presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas dalam berbagai macam bentuk, bagian presentasi harus dapat melibatkan pendengar secara aktif dan para pendengar mengevaluasi kejelasan dan penampilan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh seluruh anggota kelas.			
63	7) Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana-rencana presentasi.			
64	KOMUNIKASI e) Tahap 5: Mempresentasikan laporan akhir (1) Siswa dan anggota kelompok melaporkan hasil kerja kelompok dalam bentuk gambar desain busana yang telah mereka buat kemudian dipresentasikan secara singkat dan jelas di depan kelas			
65	(2) Anggota kelompok lain memberikan umpan balik terhadap kelompok yang sedang mempresentasikan hasil investigasi kelompok dengan batasan satu orang penanya.			
66	(3) Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru.			
67	Penutup			

	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari			
68	Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan			
69	Guru memberikan motivasi dan apresiasi untuk kelompok dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi dalam kelompok dengan catatan untuk siswa dan kelompok dengan nilai tertinggi maka hasil karya desain busana akan dipajang di majalah dinding sekolah serta akan mendapat hadiah yang telah disiapkan oleh guru.			
70	Guru mengevaluasi jalannya pembelajaran			
71	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam			
72	Peneliti bersama kolaborator melakukan evaluasi hasil pembelajaran			
73	Mengungkap hasil dari keaktifan siswa, perilaku dan kreativitas mencipta desain siswa dalam penerapan unsur dan prinsip desain			

Lampiran 2. Panduan Penilaian Kreativitas Mencipta Desain Busana

PANDUAN PENILAIAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA

Mata Pelajaran: Dasar Desain

Pengamat :

Kelas : X Busana 2

Hari/ Tanggal :

Nama :

Siklus : I

A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kreativitas mencipta desain siswa dengan menggunakan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, atau 4 yang telah tersedia.

Indikator Kreativitas	Sub Indikator Kreativitas	Indikator Penciptaan Desain Busana	Item	Skala				Keterangan
				1	2	3	4	
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Produk Orisinal	Perwujudan ide (daya kreasi)	1) Perwujudan bentuk desain busana yang lain dari yang lain (baru).					
	Produk menimbulkan kejutan (<i>surprising</i>)		2) Penggunaan prinsip keseimbangan baik keseimbangan asimetris maupun simetris yang lain dari yang lain (baru).					
	Produk <i>Germinal</i> (dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya)		3) Pengkombinasian unsur garis dan ukuran yang lain dari yang lain (baru)					
			4) Penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip harmoni dan kesatuan.					

Pemecahan (Revolution)	Produk Bermakna (valuable)	Komposisi	1) Pembagian warna sesuai dengan bentuk tubuh dan terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana.					
		Daya pakai	2) Pemilihan warna sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian					
	Produk logis	Daya Jual	3) Desain busana dibuat sesuai karakter usia dan dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.					
	Produk Berguna	Daya fungsi	4) Pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.					
Kerincian (Elaboration)	Produk Organik	Kesatuan ide	1) Model desain busana sesuai pemilihan pose, bentuk tubuh, dan kesempatan pemakaian.					
	Produk Elegant	Proporsional	2) Perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan antara pusat perhatian dengan bentuk tubuh.					
	Produk Kompleks	Penyelesaian gambar desain	3) Terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.					
	Produk dapat dipahami		4) Penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik.					

B. Kriteria Skala Penilaian

1) Perwujudan bentuk desain busana yang lain dari yang lain (baru).

Nilai 4 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa baru atau berbeda dari sumber ide atau contoh-contoh yang sudah ada.

Nilai 3 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa memodifikasi dari sumber ide atau contoh-contoh yang sudah ada.

Nilai 2 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa sama dengan sumber ide atau contoh-contoh yang sudah ada.

Nilai 1 apabila bentuk dari desain busana yang dibuat siswa sama dengan teman.

2) Penggunaan prinsip keseimbangan baik keseimbangan asimetris maupun simetris yang lain dari yang lain (baru).

Nilai 4 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan asimetris, baru (lain dari yang lain).

Nilai 3 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan simetris, baru (lain dari yang lain)

Nilai 2 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan asimetris, namun masih umum.

Nilai 1 apabila desain yang diciptakan menggunakan keseimbangan simetris namun masih umum.

3) Pengkombinasian unsur garis dan ukuran yang lain dari yang lain (baru)

Nilai 4 apabila terdapat pengkombinasian garis hias dan garis hiasan dengan variasi ukuran yang baru (lain dari yang lain).

Nilai 3 apabila terdapat pengkombinasian garis hias dengan variasi ukuran yang baru (lain dari yang lain).

Nilai 2 apabila terdapat pengkombinasian garis hiasan dengan variasi ukuran yang baru (lain dari yang lain).

Nilai 1 apabila terdapat pengkombinasian garis baik garis hias atau garis hiasan namun tidak terdapat variasi ukuran.

4) Penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip harmoni dan kesatuan.

Nilai 4 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip keselarasan dan keseimbangan .

Nilai 3 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip keselarasan.

Nilai 2 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam berdasarkan prinsip keseimbangan.

Nilai 1 apabila penggunaan kombinasi warna yang beragam namun tidak berdasarkan prinsip keselarasan dan keseimbangan

Indikator II Aspek Pemecahan (*Resolution*)

1) Pembagian warna sesuai dengan bentuk tubuh dan terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana.

Nilai 4 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas sesuai dengan bentuk tubuh dan terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana.

Nilai 3 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas sesuai dengan bentuk tubuh namun tidak terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian

Nilai 2 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas tidak sesuai bentuk tubuh namun terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana

Nilai 1 apabila pembagian warna, yaitu warna dingin atau panas tidak sesuai bentuk tubuh dan tidak terdapat pengulangan warna antar bagian-bagian busana proporsi antar bagian-bagian busana yang dibuat tidak seimbang dan desain busana tidak sesuai karakter usia

2) Pemilihan warna sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian

Nilai 4 apabila pemilihan warna sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian

Nilai 3 apabila pemilihan warna sesuai dengan usia pemakai.

Nilai 2 apabila pemilihan warna sesuai kesempatan pemakaian

Nilai 1 apabila pemilihan warna tidak sesuai dengan usia dan kesempatan pemakaian

3) Desain busana dibuat sesuai karakter usia dan dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Nilai 4 apabila desain busana dibuat sesuai karakter usia dan dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Nilai 3 apabila desain busana yang dibuat tidak sesuai karakter usia namun dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Nilai 2 apabila desain busana dibuat sesuai karakter usia namun tidak dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan

Nilai 1 apabila desain busana yang dibuat tidak sesuai karakter usia dan tidak dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan

4) Pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.

Nilai 4 apabila pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian

Nilai 3 apabila pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan bentuk tubuh

Nilai 2 apabila pemilihan tekstur dan corak sesuai dengan kesempatan pemakaian

Nilai 1 apabila pemilihan tekstur dan corak tidak sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian

Indikator III Aspek Kerincian (*Elaboration*)

1) Model desain busana sesuai pemilihan pose, bentuk tubuh, dan kesempatan pemakaian.

Nilai 4 apabila model desain busana sesuai dengan pose, bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.

Nilai 3 apabila model desain busana sesuai dengan pose dan bentuk tubuh.

Nilai 2 apabila model desain busana sesuai dengan pose dan kesempatan pemakaian.

Nilai 1 apabila model desain busana sesuai bentuk tubuh dan kesempatan pemakaian.

2) Perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 4 apabila perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 3 apabila perbandingan ukuran dan peletakan pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 2 apabila perbandingan bentuk dan ukuran pusat perhatian sesuai dengan bentuk tubuh.

Nilai 1 apabila perbandingan bentuk, ukuran dan peletakan pusat perhatian tidak sesuai dengan bentuk tubuh.

3) Terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.

Nilai 4 terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.

Nilai 3 apabila penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk perubahan atau peralihan ukuran

Nilai 2 apabila terdapat penambahan hiasan pada desain busana dengan menerapkan prinsip irama dalam bentuk pancaran atau radiasi.

Nilai 1 apabila tidak terdapat penambahan hiasan pada desain busana.

4) Penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik.

Nilai 4 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik

Nilai 3 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung

Nilai 2 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan menunjukkan pembauran warna yang baik

Nilai 1 apabila penyelesaian warna/ pewarnaan tidak menunjukkan adanya nilai gelap terang dan pembauran warna yang baik

LAMPIRAN 3

VALIDITAS DAN RELIABELITAS INSTRUMEN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

Kepada Yth Bapak Triyanto, M. A.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK N 3 Magelang

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2014

Pemohon,



Lilis Anitasari

NIM. 10513244033

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI
" PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
***INVESTIGATION* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN**
DI SMK N 3 MAGELANG "

Mata Pelajaran : Dasar Desain
Kelas/semester : X/2
Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda
Peneliti : Lilis Anitasari
Ahli Materi : Triyanto, M. A.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√"

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Mengandung wawasan produktivitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
I : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	✓
2. Keruntutan sistematika penyajian materi	✓	
3. Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
4. Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> dapat menunjang aktivitas belajar siswa	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> dapat menarik perhatian siswa	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

Mafai Kemarin, pergunakan, buat materi
dan uara & perbaiki
gambar & payklees keburanganya

E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan ;

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2014

Menyetujui

Triyanto, M. A.

NIP. 19720208 199802 1 001

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
AHLI MATERI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Triyanto, M. A.
NIP : 19720208 199802 1 001
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

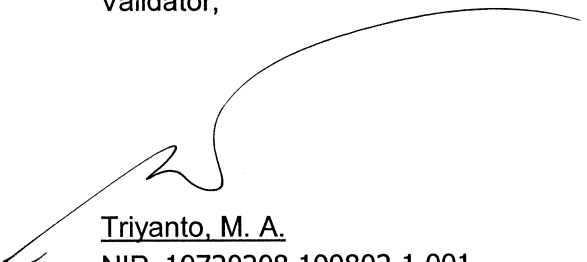
Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana
Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis
Group Investigation Pada Mata Pelajaran Dasar Desain
Di SMK N 3 Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2014
Validator,


Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda (✓)

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

Kepada Yth Dra. Cicik Noorhayati
Guru SMK Negeri 3 Magelang
Di Magelang, Jawa Tengah

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK N 3 Magelang

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2014

Pemohon,



Lilis Anitasari

NIM. 10513244033

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M. Pd.

NIP. 19610622 198702 2 001

**LEMBAR VALIDITAS AHLI METODE PEMBELAJARAN
” PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 3 MAGELANG”**

Mata Pelajaran : Dasar Desain
Kelas/semester : X/2
Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda
Peneliti : Lilis Anitasari
Ahli Metode : Dra. Cicik Noorhayati

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli metode pembelajaran.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Metode Pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	
2.	Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Metode Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan strategi pembelajaran	✓	
2. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> difokuskan pada tujuan pembelajaran	✓	
3. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
4. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
5. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa	✓	
6. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> dapat memberikan motivasi kepada siswa	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas Model Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Metode dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Metode dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Metode ini dinyatakan ;

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2014

Menyetujui



Dra. Cicik Noorhayati
NIP. 19611104 198803

LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI
” PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
***INVESTIGATION* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN**
DI SMK N 3 MAGELANG ”

Mata Pelajaran : Dasar Desain
Kelas/semester : X/2
Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda
Peneliti : Lilis Anitasari
Ahli Materi : Dra. Cicik Noorhayati

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Mengandung wawasan produktivitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2. Keruntutan sistematika penyajian materi	✓	
3. Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
4. Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> dapat menunjang aktivitas belajar siswa	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> dapat menarik perhatian siswa	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan ;

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2014
 Menyetujui



Dra. Cicik Noorhayati
 NIP. 19611104 198803

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
AHLI MATERI DAN METODE PEMBELAJARAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Cicik Noorhayati
NIP : 19611104 198803
Unit Kerja : SMK Negeri 3 Magelang

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana
Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis
Group Investigation Pada Mata Pelajaran Dasar Desain
Di SMK N 3 Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan
saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Dra. Cicik Noorhayati
NIP. 19611104 198803

Catatan:

☐ Beri tanda (√)

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

Kepada Yth Ibu Sus Triyati, S. Pd
Guru SMK Negeri 3 Magelang
Di Magelang, Jawa Tengah

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK N 3 Magelang

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2014

Pemohon,



Lilis Anitasari

NIM. 10513244033

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI
" PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
***INVESTIGATION* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN**
DI SMK N 3 MAGELANG "

Mata Pelajaran : Dasar Desain
Kelas/semester : X/2
Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda
Peneliti : Lilis Anitasari
Ahli Materi : Sus Triyati, S. Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√"

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Mengandung wawasan produktivitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2. Keruntutan sistematika penyajian materi	✓	
3. Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
4. Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> dapat menunjang aktivitas belajar siswa	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan metode pembelajaran <i>Group Investigation</i> dapat menarik perhatian siswa	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan ;

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2014
 Menyetujui



Sus Triyati, S. Pd
 NIP. 19750802 200501 2 011

**LEMBAR VALIDITAS AHLI METODE PEMBELAJARAN
” PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 3 MAGELANG”**

Mata Pelajaran : Dasar Desain
Kelas/semester : X/2
Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda
Peneliti : Lilis Anitasari
Ahli Metode : Sus Triyati, S. Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli metode pembelajaran.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Metode Pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	
2.	Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Metode Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan strategi pembelajaran	✓	
2. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> difokuskan pada tujuan pembelajaran	✓	
3. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
4. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
5. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa	✓	
6. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> dapat memberikan motivasi kepada siswa	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas Model Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Metode dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Metode dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

E. Kesimpulan

Metode ini dinyatakan ;

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2014

Menyetujui



Sus Triyati, S. Pd

NIP. 19750802 200501 2 011

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
AHLI MATERI DAN METODE PEMBELAJARAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sus Triyati, S. Pd
NIP : 19750802 200501 2 011
Unit Kerja : SMK Negeri 3 Magelang

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana
Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis
Group Investigation Pada Mata Pelajaran Dasar Desain
Di SMK N 3 Magelang

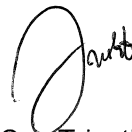
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Sus Triyati, S. Pd
NIP. 19750802 200501 2 011

Catatan:

☐ Beri tanda (✓)

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran :

Kepada Yth Ibu Dr. Endang Mulyatiningsih
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK N 3 Magelang

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2014

Pemohon,



Lilis Anitasari

NIM. 10513244033

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Kapti Asiatun, M.Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Sri Widarwati, M. Pd.
NIP. 19610622 198702 2 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran :

Kepada Yth Ibu Dr. Endang Mulyatiningsih
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK N 3 Magelang

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Agustus 2014

Pemohon,



Lilis Anitasari

NIM. 10513244033

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Kapti Asiatun, M.Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Sri Widarwati, M. Pd.
NIP. 19610622 198702 2 001

**LEMBAR VALIDITAS AHLI METODE PEMBELAJARAN
” PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GROUP*
INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 3 MAGELANG”**

Mata Pelajaran : Dasar Desain
Kelas/semester : X/2
Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda
Peneliti : Lilis Anitasari
Ahli Metode : Dr. Endang Mulyatiningsih

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli metode pembelajaran.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Metode Pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	
2.	Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Metode Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan strategi pembelajaran		
2. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> difokuskan pada tujuan pembelajaran		
3. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan materi pembelajaran		
4. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa		
5. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa		
6. Metode pembelajaran <i>cooperative learning tipe Group Investigation</i> dapat memberikan motivasi kepada siswa		
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas Model Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Metode dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Metode dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

E. Kesimpulan

Metode ini dinyatakan ;

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Agustus 2014

Menyetujui

Dr. Endang Mulyatiningsih
 NIP. 19630111 198812 2 001

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
AHLI METODE PEMBELAJARAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Endang Mulyatiningsih
NIP : 19630111 198812 2 001
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Lilis Anitasari
NIM : 10513244033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana
Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis
Group Investigation Pada Mata Pelajaran Dasar Desain
Di SMK N 3 Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan
saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Agustus 2014

Validator,

Dr. Endang Mulyatiningsih
NIP. 19630111 198812 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda (√)

Reliability

Scale: Reliabelitas Penilaian Tugas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.612	.624	12

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Item1	2.8889	.46462	36
Item2	2.7500	.60356	36
Item3	2.7222	.56625	36
Item4	2.6944	.46718	36
Item5	2.8333	.69693	36
Item6	2.8611	.48714	36
Item7	2.7222	.65949	36
Item8	2.9722	.44633	36
Item9	2.6667	.58554	36
Item10	2.6944	.57666	36
Item11	2.5833	.64918	36
Item12	2.6389	.59295	36

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.752	2.583	2.972	.389	1.151	.013	12
Item Variances	.327	.199	.486	.287	2.438	.009	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	30.1389	8.066	.250	.433	.594
Item2	30.2778	8.206	.107	.466	.623
Item3	30.3056	7.247	.451	.292	.553
Item4	30.3333	7.486	.484	.386	.555
Item5	30.1944	7.304	.306	.250	.582
Item6	30.1667	8.200	.181	.502	.605
Item7	30.3056	7.418	.303	.260	.583
Item8	30.0556	8.111	.248	.516	.595
Item9	30.3611	7.437	.364	.524	.570
Item10	30.3333	7.543	.337	.362	.576
Item11	30.4444	8.025	.135	.247	.620
Item12	30.3889	8.302	.085	.417	.627

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
33.0278	8.942	2.99033	12

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN

**NILAI KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA SISWA
PRA SIKLUS**

NO	NAMA	ITEM PENILAIAN												SKOR	NILAI	NILAI AKHIR	KRITERIA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	Arfatia Rafsanjani	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75	75	Kreativ
2	Astri Novita Sari	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	29	60.41667	61	Kurang Kreativ
3	Astri Febriyani	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	33	68.75	69	Kurang Kreativ
4	Chusni Anisa	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	30	62.5	63	Kurang Kreativ
5	Cici Sumidah	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	35	72.91667	73	Kurang Kreativ
6	Eka Damayanti	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	32	66.66667	67	Kurang Kreativ
7	Farra Aulia Rokhim	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	28	58.33333	58	Kurang Kreativ
8	Fina Ardiyanti	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	30	62.5	63	Kurang Kreativ
9	Ika Setya Ningrum	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	36	75	75	Kreativ
10	Irma Astarini	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	32	66.66667	67	Kurang Kreativ
11	Istha Riskhi Febriana	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	37	77.08333	77	Kreativ
12	Khasanatul Umah	3	2	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	28	58.33333	58	Kurang Kreativ
13	Laras Anjarwani	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	37	77.08333	77	Kreativ
14	Latifatul Niswa Handayani	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	34	70.83333	71	Kurang Kreativ
15	Likhah Ismiyati	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	2	2	30	62.5	63	Kurang Kreativ
16	Lisa Utaminingsih	3	4	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	32	66.66667	67	Kurang Kreativ
17	Maghfirotul Khasanah	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	34	70.83333	71	Kurang Kreativ
18	Mifti Erfiani	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	31	64.58333	65	Kurang Kreativ
19	Nanda Ayu Novian	3	3	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	28	58.33333	58	Kurang Kreativ
20	Neni Anjarwati	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	36	75	75	Kreativ
21	Nidia Kurnia Irawan	2	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	30	62.5	63	Kurang Kreativ
22	Nisvi Ramadani Nurpalupi	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	1	2	31	64.58333	65	Kurang Kreativ
23	Nur Chasanah Dyah Ayu A.	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	32	66.66667	67	Kurang Kreativ
24	Nurul Ummah	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	30	62.5	63	Kurang Kreativ
25	Nuzul Setiani	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	38	79.16667	79	Kreativ

26	Purwitri Rahayu	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	37	77.08333	77	Kreatif
27	Putri Dwi Herminingsih	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	33	68.75	69	Kurang Kreatif
28	Retno Setiawati	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	36	75	75	Kreatif
29	Riris Safitri	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	38	79.16667	79	Kreatif
30	Riyatiningsih Setiowahyu	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	34	70.83333	71	Kurang Kreatif
31	Rizka Analia Istiqomah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	34	70.83333	71	Kurang Kreatif
32	Rodhotul Ummah	3	4	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	32	66.66667	67	Kurang Kreatif
33	Siti Andariah	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	35	72.91667	73	Kurang Kreatif
34	Siti Ariyanti	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	77.08333	77	Kreatif
35	Siti Irkhamni	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	32	66.66667	67	Kurang Kreatif
36	Tri Wahyuhidayati	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	32	66.66667	67	Kurang Kreatif
JUMLAH		104	99	98	97	102	103	98	107	96	97	93	95	1189	2477.083	2483	
Jumlah Indikator Kreativitas		398				410				381							
Rata-rata Indikator Kreativitas		69				71				66							
	MEAN													33.03	68.80787	68.9722	
	MODUS													32	66.66667	67	
	MEDIAN													32.5	67.70833	68	

**NILAI KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA SISWA
SIKLUS I**

NO	NAMA	ITEM PENILAIAN												SKOR	NILAI	NILAI AKHIR	KRITERIA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	Arfatia Rafsanjani	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	40	83.33333	83	Cukup Kreatif
2	Astri Novita Sari	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	36	75	75	Cukup Kreatif
3	Astri Febriyani	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	34	70.83333	71	Kurang Kreatif
4	Chusni Anisa	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	31	64.58333	65	Kurang Kreatif
5	Cici Sumidah	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	37	77.08333	77	Cukup Kreatif
6	Eka Damayanti	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	37	77.08333	77	Cukup Kreatif
7	Farra Aulia Rokhim	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	36	75	75	Cukup Kreatif
8	Fina Ardiyanti	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	79.16667	79	Cukup Kreatif
9	Ika Setya Ningrum	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	38	79.16667	79	Cukup Kreatif
10	Irma Astarini	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	37	77.08333	77	Cukup Kreatif
11	Istha Riskhi Febriana	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	41	85.41667	85	Kreatif
12	Khasanatul Umah	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	29	60.41667	60	Kurang Kreatif
13	Laras Anjarwani	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	42	87.5	88	Kreatif
14	Latifatul Niswa Handayani	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	38	79.16667	79	Cukup Kreatif
15	Likhah Ismiyati	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	33	68.75	69	Kurang Kreatif
16	Lisa Utaminingsih	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	3	2	34	70.83333	71	Kurang Kreatif
17	Maghfirotul Khasanah	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	39	81.25	81	Cukup Kreatif
18	Mifti Erfiani	4	4	3	3	2	3	3	4	2	4	2	2	36	75	75	Cukup Kreatif
19	Nanda Ayu Novian	2	2	3	4	3	3	4	2	3	2	2	2	32	66.66667	67	Kurang Kreatif
20	Neni Anjarwati	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	2	39	81.25	81	Cukup Kreatif
21	Nidia Kurnia Irawan	3	3	4	2	4	3	3	2	4	4	3	3	38	79.16667	79	Cukup Kreatif
22	Nisvi Ramadani Nurpalupi	3	2	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	39	81.25	81	Cukup Kreatif
23	Nur Chasanah Dyah Ayu A.	3	3	2	2	4	3	4	4	4	3	2	3	37	77.08333	77	Cukup Kreatif
24	Nurul Ummah	4	4	2	2	4	4	3	2	3	3	3	2	36	75	75	Cukup Kreatif
25	Nuzul Setiani	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	41	85.41667	85	Kreatif

26	Purwitri Rahayu	3	4	3	4	4	3	2	2	2	4	4	3	38	79.16667	79	Cukup Kreatif
27	Putri Dwi Herminingsih	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	4	34	70.83333	71	Kurang Kreatif
28	Retno Setiawati	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	4	4	37	77.08333	77	Cukup Kreatif
29	Riris Safitri	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	39	81.25	81	Cukup Kreatif
30	Riyatiningsih Setiowahyu	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	2	38	79.16667	79	Cukup Kreatif
31	Rizka Analia Istiqomah	3	3	3	3	4	4	3	2	2	4	2	4	37	77.08333	77	Cukup Kreatif
32	Rodhotul Ummah	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	36	75	75	Cukup Kreatif
33	Siti Andariah	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	39	81.25	81	Cukup Kreatif
34	Siti Ariyanti	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	41	85.41667	85	Kreatif
35	Siti Irkhamni	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	33	68.75	69	Kurang Kreatif
36	Tri Wahyuhidayati	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	40	83.33333	83	Cukup Kreatif
JUMLAH		113	115	105	110	116	112	113	112	113	112	108	101	1330	2770.833	2768	
Jumlah Indikator Kreativitas		443				453				434							
Rata-rata Indikator Kreativitas		77				79				75.3							
	MEAN													36.94	76.96759	76.889	
	MODUS													37	77.08333	77	
	MEDIAN													37	77.08333	77	

**NILAI KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA SISWA
SIKLUS II**

NO	NAMA	ITEM PENILAIAN												SKOR	NILAI	NILAI AKHIR	KRITERIA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	Arfatia Rafsanjani	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	45	93.75	94	Sangat Kreativ
2	Astri Novita Sari	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	42	87.5	88	Kreativ
3	Astri Febriyani	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	97.91667	98	Sangat Kreativ
4	Chusni Anisa	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	79.16667	79	Cukup Kreativ
5	Cici Sumidah	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	42	87.5	88	Kreativ
6	Eka Damayanti	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	43	89.58333	90	Kreativ
7	Farra Aulia Rokhim	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	41	85.41667	85	Kreativ
8	Fina Ardiyanti	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	44	91.66667	92	Kreativ
9	Ika Setya Ningrum	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	42	87.5	88	Kreativ
10	Irma Astarini	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	41	85.41667	85	Kreativ
11	Istha Riskhi Febriana	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	46	95.83333	96	Sangat Kreativ
12	Khasanatul Umah	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	42	87.5	88	Kreativ
13	Laras Anjarwani	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	46	95.83333	96	Sangat Kreativ
14	Latifatul Niswa Handayani	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	42	87.5	88	Kreativ
15	Likhah Ismiyati	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	42	87.5	88	Kreativ
16	Lisa Utaminingsih	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	42	87.5	88	Kreativ
17	Maghfirotul Khasanah	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	42	87.5	88	Kreativ
18	Mifti Erfiani	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	38	79.16667	81	Cukup Kreativ
19	Nanda Ayu Novian	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	39	81.25	81	Cukup Kreativ
20	Neni Anjarwati	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	43	89.58333	90	Kreativ
21	Nidia Kurnia Irawan	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97.91667	98	Sangat Kreativ
22	Nisvi Ramadani Nurpalupi	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	41	85.41667	85	Kreativ
23	Nur Chasanah Dyah Ayu A.	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	42	87.5	88	Kreativ
24	Nurul Ummah	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	39	81.25	81	Cukup Kreativ
25	Nuzul Setiani	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	45	93.75	94	Sangat Kreativ

26	Purwitri Rahayu	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	42	87.5	88	Kreativ
27	Putri Dwi Herminingsih	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	79.16667	79	Cukup Kreativ
28	Retno Setiawati	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97.91667	98	Sangat Kreativ
29	Riris Safitri	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	41	85.41667	85	Kreativ
30	Riyatiningsih Setiowahyu	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	40	83.33333	83	Cukup Kreativ
31	Rizka Analia Istiqomah	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	43	89.58333	90	Kreativ
32	Rodhotul Ummah	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	40	83.33333	83	Cukup Kreativ
33	Siti Andariah	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	44	91.66667	92	Kreativ
34	Siti Ariyanti	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	46	95.83333	96	Sangat Kreativ
35	Siti Irkhamni	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	45	93.75	94	Sangat Kreativ
36	Tri Wahyuhidayati	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	44	91.66667	92	Kreativ
	JUMLAH	133	131	124	126	130	130	129	123	124	128	126	127	1531	3189.583	3197	
	Jumlah Indikator Kreativitas	514				512				505							
	Rata-rata Indikator Kreativitas	89.2				89				88							
	MEAN													42.53	88.59954	88.806	
	MODUS													42	87.5	88	
	MEDIAN													42	87.5	88	

ANALISIS DESKRIPTIF PRA SIKLUS

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Item1	36	2.00	4.00	104.00	2.8889	.46462
Item2	36	1.00	4.00	99.00	2.7500	.60356
Item3	36	2.00	4.00	98.00	2.7222	.56625
Item4	36	2.00	3.00	97.00	2.6944	.46718
Item5	36	1.00	4.00	102.00	2.8333	.69693
Item6	36	2.00	4.00	103.00	2.8611	.48714
Item7	36	1.00	4.00	98.00	2.7222	.65949
Item8	36	2.00	4.00	107.00	2.9722	.44633
Item9	36	1.00	4.00	96.00	2.6667	.58554
Item10	36	1.00	4.00	97.00	2.6944	.57666
Item11	36	1.00	4.00	93.00	2.5833	.64918
Item12	36	1.00	4.00	95.00	2.6389	.59295
Valid N (listwise)	36					

ANALISIS DESKRIPTIF SIKLUS I

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Item1	36	2.00	4.00	113.00	3.1389	.54263
Item2	36	2.00	4.00	115.00	3.1944	.62425
Item3	36	2.00	4.00	105.00	2.9167	.69179
Item4	36	2.00	4.00	110.00	3.0556	.71492
Item5	36	2.00	4.00	116.00	3.2222	.63746
Item6	36	2.00	4.00	112.00	3.1111	.57459
Item7	36	2.00	4.00	113.00	3.1389	.68255
Item8	36	2.00	4.00	112.00	3.1111	.78478
Item9	36	2.00	4.00	113.00	3.1389	.68255
Item10	36	2.00	4.00	112.00	3.1111	.57459
Item11	36	2.00	4.00	108.00	3.0000	.67612
Item12	36	2.00	4.00	101.00	2.8056	.70991
Valid N (listwise)	36					

ANALISIS DESKRIPTIF SIKLUS II

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Item1	36	3.00	4.00	133.00	3.6944	.46718
Item2	36	3.00	4.00	131.00	3.6389	.48714
Item3	36	3.00	4.00	124.00	3.4444	.50395
Item4	36	3.00	4.00	126.00	3.5000	.50709
Item5	36	3.00	4.00	130.00	3.6111	.49441
Item6	36	2.00	4.00	130.00	3.6111	.54917
Item7	36	3.00	4.00	129.00	3.5833	.50000
Item8	36	3.00	4.00	123.00	3.4167	.50000
Item9	36	3.00	4.00	124.00	3.4444	.50395
Item10	36	3.00	4.00	128.00	3.5556	.50395
Item11	36	3.00	4.00	126.00	3.5000	.50709
Item12	36	3.00	4.00	127.00	3.5278	.50631
Valid N (listwise)	36					

ANALISIS DESKRIPTIF NILAI AKHIR SELURUH SIKLUS

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
PraSikl	36	58.00	79.00	2483.00	68.9722	6.12949
Siklus1lg	36	60.00	88.00	2768.00	76.8889	6.04165
siklus21	36	79.00	98.00	3197.00	88.8056	5.42912
Valid N (listwise)	36					

Frequencies

Statistics

	PraSikl	Siklus1lg	siklus21
N Valid	36	36	36
Missing	0	0	0
Mean	68.9722	76.8889	88.8056
Std. Error of Mean	1.02158	1.00694	.90485
Median	68.0000	77.0000	88.0000
Mode	67.00	77.00 ^a	88.00
Std. Deviation	6.12949	6.04165	5.42912
Variance	37.571	36.502	29.475
Range	21.00	28.00	19.00
Minimum	58.00	60.00	79.00
Maximum	79.00	88.00	98.00
Sum	2483.00	2768.00	3197.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

PraSikl

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	3	8.3	8.3	8.3
	61	1	2.8	2.8	11.1
	63	5	13.9	13.9	25.0
	65	2	5.6	5.6	30.6
	67	7	19.4	19.4	50.0
	69	2	5.6	5.6	55.6
	71	4	11.1	11.1	66.7
	73	2	5.6	5.6	72.2
	75	4	11.1	11.1	83.3
	77	4	11.1	11.1	94.4
	79	2	5.6	5.6	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Siklus1lg

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	2.8	2.8	2.8
	65	1	2.8	2.8	5.6
	67	1	2.8	2.8	8.3
	69	2	5.6	5.6	13.9
	71	3	8.3	8.3	22.2
	75	5	13.9	13.9	36.1
	77	6	16.7	16.7	52.8
	79	6	16.7	16.7	69.4
	81	5	13.9	13.9	83.3
	83	2	5.6	5.6	88.9

85	3	8.3	8.3	97.2
88	1	2.8	2.8	100.0
Total	36	100.0	100.0	

siklus21

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 79	2	5.6	5.6	5.6
81	3	8.3	8.3	13.9
83	2	5.6	5.6	19.4
85	4	11.1	11.1	30.6
88	10	27.8	27.8	58.3
90	3	8.3	8.3	66.7
92	3	8.3	8.3	75.0
94	3	8.3	8.3	83.3
96	3	8.3	8.3	91.7
98	3	8.3	8.3	100.0
Total	36	100.0	100.0	

LAMPIRAN 5

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. 10001001001

Nomor : 1570/H34/PL/2014

19 Mei 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
- 3 . Bupati Kabupaten Magelang c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Magelang
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Magelang
- 6 . Kepala SMK Negeri 3 Magelang

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Peningkatan Kreatifitas Mencipta Desain Busana dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Group Investigation pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMK N 3 Magelang. bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Lilis Anitasari	10513244033	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Negeri 3 Magelang

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Sri Widarwati. M.Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Mei 2014 s/d selesai.

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



Dekan,

Wakil Dekan I

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :

Ketua Jurusan



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)**

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 23 Mei 2014

Nomor : 074 / 1383 / Kesbang / 2014
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah
Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik UNY
Nomor : 1570/H34/PL2014
Tanggal : 19 Mei 2014
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN DI SMK N 3 MAGELANG "**, kepada :

Nama : LILIS ANITASARI
NIM : 10513244033
Prodi/Jurusan : Pend Teknik Busana / Pend Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Teknik UNY
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 3 Magelang Provinsi Jawa Tengah
Waktu Penelitian : Juni s.d Agustus 2014

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset / penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset / penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset / penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset / penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Riset / Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Teknik UNY;
- ③ Yang bersangkutan.

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI



Guru melakukan presensi



Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi dan motivasi



Guru menyampaikan materi dan menyuguhkan topik permasalahan dan siswa mengamati



Siswa melaksanakan proses investigasi



Siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti



Siswa mulai mencipta desain busana



Siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti



Siswa berdiskusi, bertukar pikiran dalam mencipta desain busana



Siswa mempresentasikan hasil investigasinya pada kelompok masing-masing



Guru berkeliling memantau pemahaman siswa pada pembuatan laporan akhir



Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok